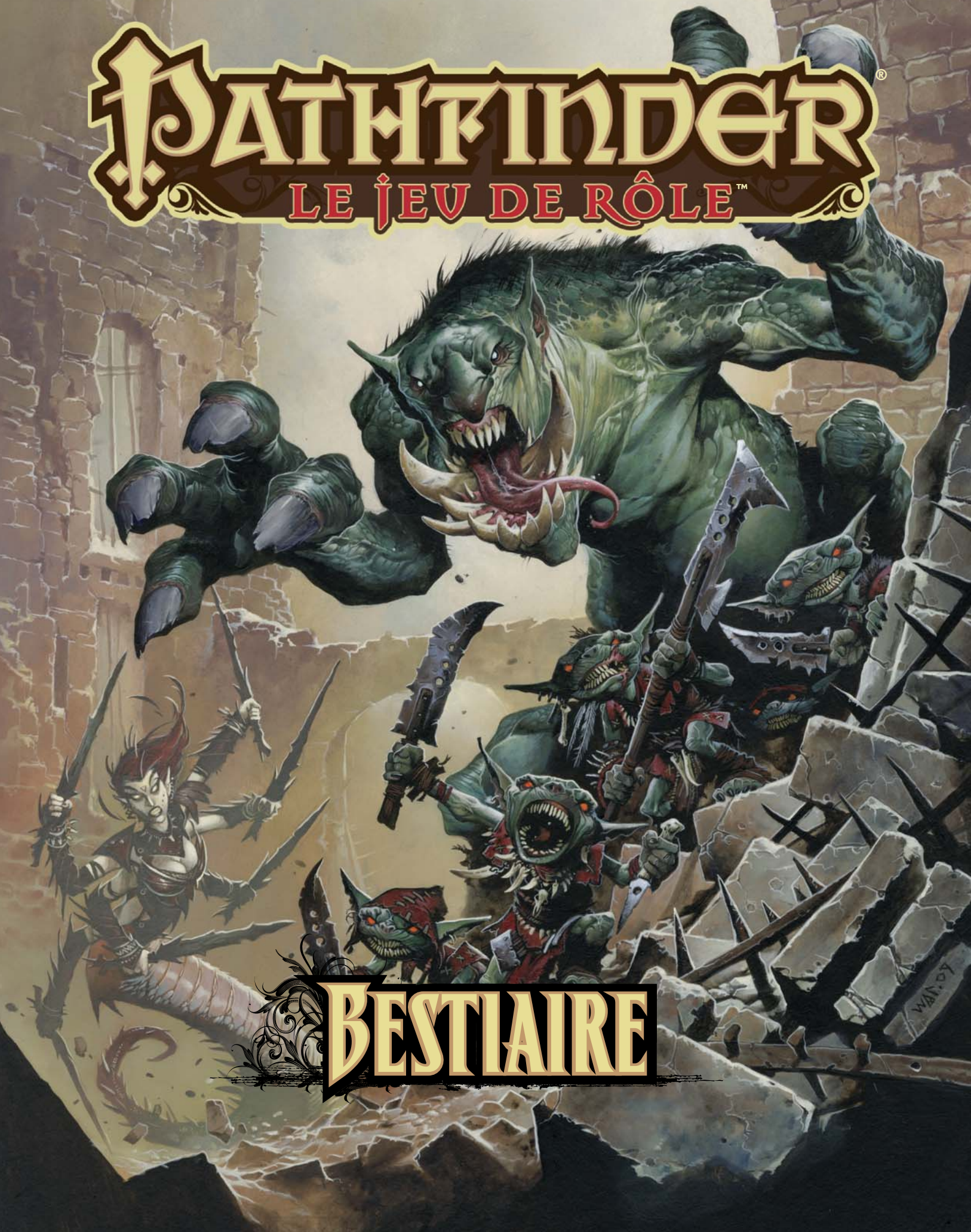
Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pathfinder®

Le Jeu de Rôle™



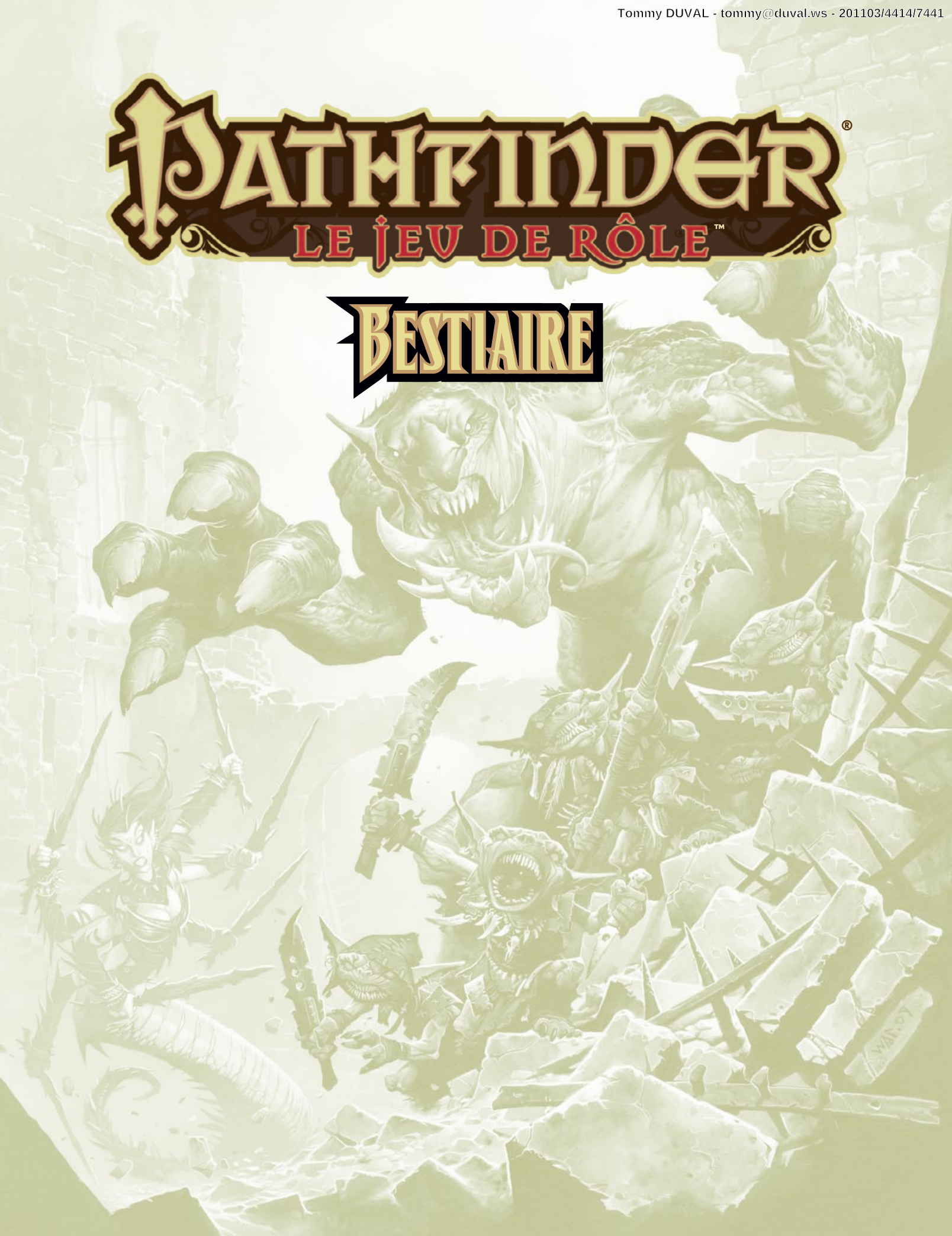
Bestiaire

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pathfinder®

Le jeu de rôle™

Bestiaire



Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pathfinder® Le Jeu de Rôle™ Bestiaire

CRÉDITS

Créateur : Jason Bulmahn
Auteurs : Brian Cortijo, Adam Daigle, Mike Fergussson, Joshua J. Frost, james Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K. Reynolds, F. Wesley Scheinder, Lisa Stevens, James L. Sutter et Greg A. Vaughan

Illustration de couverture : Wayne Reynolds

Illustrations intérieures : Dave Allsop, Bento Box Studios, Peter Bergting, Matt Cavotta, Concept Art House, Matt Dixon, Jesper Ejsing, Jason Engle, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends, Michael Jaecks, Erik Lofgren, Warren Mahy, Christian Pierce, Drew Pocza, Scott Purdy, Alex Shim, Dean Spencer, Francis Tsai, Adam Vehige, Ilker Serdar Yldiz, Eva Widermann, Tyler Walpole, Ben Wotten, Kevin Yan et Kieran Yanner

Rédacteur en chef : James Jacobs
Directeurs de publication : Jason Bulmahn, Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, F. Wesley Scheinder, James L. Sutter, et Vic Wertz
Rédacteur en interne : David A. Eitelbach and Hank Woon
Directrice artistique : Sarah E. Robinson
Assistance à la direction artistique: James Davis

Éditeur : Erik Mona
Responsable des licences Paizo, PDG : Lisa Stevens
Directeur des operations: Jeffrey Alvarez
Gérant : Dave Erickson
Directeur des ventes: Pierce Watters
Gestion du personnel : Christopher Self
Directeur technique : Vic Wertz
Directeur marketing : Joshua J. Frost

- Pour Black Book Éditions -
Directeur de publication : David Burckle
Traduction : Christophe Leclerc et Aurélie Pesséas (le dragon féerique)
Relecture et intégration des errata : Damien Coltice
Mise en page VF : Damien Coltice et Christophe Leclerc

Remerciements : Les clients Paizo et la Warehouse Teams, Ryan Dancey, Clark Peterson, et les participants à l'Open Gaming Movement.

Ce jeu est dédié à la mémoire de Gary Gygax et Dave Arneson.

D'après le jeu de rôles original crée par Gary Gygax et Dave Arneson et inspiré par la troisième édition de ce jeu écrit par Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, et Peter Adkison.

Cette aventure n'aurait pas été possible sans l'aide des milliers de joueurs qui ont contribué aux tests et au développement. Merci pour votre temps et pour vos efforts.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Black Book Éditions
www.black-book-editions.fr
Email : infos@black-book-editions.fr

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Le Jeu de Rôle est édité sous licence Paizo Publishing, LLC, dans les termes de l'Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, le logo Paizo, Pathfinder, et GameMastery sont des marques de Paizo Publishing, LLC. Pathfinder Le Jeu de Rôle, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, et Pathfinder Companion sont des marques de Paizo Publishing, LLC. © 2010 Paizo Publishing.

Achevé d'imprimer par Grafo en août 2010. Dépôt légal : septembre 2010
Edité par Black Book Editions. ISBN 978-2-915847-88-8

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 5

MONSTRES DE A À Z 5

APPENDICE 1 : CRÉER UN MONSTRE 291

APPENDICE 2 : ÉVOLUTION DES MONSTRES 295

APPENDICE 3 : GLOSSAIRE 298

APPENDICE 4 : PJ MONSTRUEUX 315

APPENDICE 5 : DONS POUR MONSTRES 315

APPENDICE 6 : COMPAGNONS D'ARMES... 317

APPENDICE 7 : COMPAGNONS ANIMAUX 318

APPENDICE 8 : MONSTRES PAR TYPE 318

APPENDICE 9 : MONSTRES PAR FP 319

APPENDICE 10 : MONSTRES PAR MILIEU 320

APPENDICE 11 : VARIANTES DE MONSTRES 322

APPENDICE 12 : CAPACITÉS SPÉCIALES 323

APPENDICE 13 : RÔLES DES MONSTRES 324

APPENDICE 14 : TABLE DES RENCONTRES 325

Région	page	Région	page
Collines/montagnes	325	Marécages	327
Désert	326	Océan	327
Donjon (bas niveau)	326	Savanes	327
Donjon (niveau moyen)	326	Souterrains	328
Donjon (haut niveau)	326	Ville (cité dangereuse)	328
Forêt (tempérées)	326	Ville en ruine	328
Jungles (forêts chaudes)	327		

Aasimar 7
Aboleth 8
Aigle 9
Aigle géant 9
Âme-en-peine 10
Ange 11
Anguille électrique 16
Anguille, murène géante 16
Ankheg 18
Ankylosaure (dinosaure) 88
Araignée de phase 19
Araignée géante 20
Araignées, nuée 20
Archon 21
Archon canin 22
Archon lumineux 23
Archon messager 24
Attrape-mouches géant 25
Auroch (animal de troupeau) 17
Azata 26
Babau (démon) 61
Babélien 30
Balor (démon) 62
Barghest 31
Basidirond 32
Basilic 33
Bébilith 34
Béhir 35
Belette (familier) 135
Bison (animal de troupeau) 17
Bourbiérin 36
Brachiosaure (dinosaure) 88
Bralani (azata) 27
Bulette 37
Calmar 38
Calmar géant 38
Cauchemar (destrier noir) 74
Centaure 39
Charançon géant (Coléoptère) 49
Chat (familier) 135
Chauve-souris (familier) 135
Chauve-souris sanguinaire 40
Chauves-souris, nuée 40
Cheval 41
Chien 42
Chien de selle 42
Chien gobelin 43
Chien hurleur 44
Chimère 45
Chouette (familier) 135
Chuul 46
Cobra de fer 47
Cockatrice 48
Corbeau (familier) 136
Couatl 50
Crabe géant 51
Crabes, nuée 51
Crapaud (familier) 136
Crocodile 52
Crocodile sanguinaire 52
Cube gélatineux 53
Cyclope 54
Dauphin 55
Déinonychus (dinosaure) 89
Demi-céleste 56
Demi-dragon 57
Demi-fiélon 58
Démon 59
Démon des ombres 60
Derro 73
Destrier noir 74
Déva astral (ange) 12
Dévoreur 75
Dévoreur d'intellect 76
Diable 77
Diable barbelé 78
Diable barbu 79
Diable cornu 80
Diable des glaces 81
Diable osseux 82
Diablotin (diable) 83
Diantrefosse (diable) 84
Djinn (génie) 154
Doppelganger 92
Dragon 94
Dragon chromatique, blanc 96
Dragon chromatique, bleu 98
Dragon chromatique, noir 100
Dragon chromatique, rouge 102
Dragon chromatique, vert 104
Dragon féerique 93
Dragon métallique, airain 106
Dragon métallique, argent 108
Dragon métallique, bronze 110
Dragon métallique, cuivre 112
Dragon métallique, or 114
Dragon-tortue 116
Dretch (démon) 64
Drider 117
Drow 118
Dryade 120
Duergar 121
Efrit (génie) 155
Elasmosaure (dinosaure) 89
Élémentaire de l'Air 122
Élémentaire de l'Eau 124
Élémentaire de Terre 126
Élémentaire du Feu 128
Éléphant 130
Enlaceur 131
Erinye (diable) 86

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Étrangleur 132
Ettercap 133
Ettin 134
Fantôme 138
Faucon (familier) 136
Feu follet 141
Fongoïde violet 142
Fourmi géante 143
Fourmis soldats, nuée 143
Froghémoth 144
Fureteur obscur 145
Gargouille 146
Géant de pierre 147
Géant des collines 148
Géant des nuages 149
Géant des tempêtes 150
Géant du feu 151
Géant du froid 152
Gelée ocre 153
Ghaéle (azata) 28
Girallon 159
Glabrezu (démon) 65
Glouton 160
Glouton sanguinaire 160
Gnoll 161
Gobelin 162
Gobelours 163
Golem 164
Golem d'argile 165
Golem de bois 166
Golem de chair 167
Golem de fer 168
Golem de glace 169
Golem de pierre 170
Gorgone 171
Gorille 172
Gorille sanguinaire 172
Goule 173
Grenouille géante 174
Grenouille venimeuse 174
Griffon 175
Guenaude marine 176
Guenaude noire 177
Guenaude verte 178
Guépard (félin) 140
Guêpe géante 179
Guêpes, nuée 179
Harpie 180
Hezrou (démon) 66
Hobgobelin 181
Homme-lézard 182
Homme-poisson 183
Homoncule 184
Horreur chasseresse 185
Hydre 186
Hyène 187
Hyène sanguinaire 187
Jann (génie) 156
Kobold 188
Kraken 189
Kyton 190
Lamie 191
Lémure (diable) 87
Léopard (félin) 140
Lézard (familier) 137
Lézard à collerette géant 192
Lézard voltaïque 193
Liane meurtrière 194
Liche 196
Licorne 195
Lillende (azata) 29
Limace géante 198
Linnorm des falaises 199
Linnorm des glaces 200
Linnorm des lacs 201
Lion 202
Lion sanguinaire 202
Loup 203
Loup sanguinaire 203
Loup-garou (lycanthrope) 205
Lycanthrope 204
Mante géante 207
Mante obscure 208
Manteleur 209
Manticore 210
Marid (génie) 157
Marilith (démon) 67
Mastodonte (éléphant) 130
Méduse 211
Méphite 212
Mille-pattes géant 214
Mille-pattes, nuée 214
Mimique 215
Minotaure 216
Mite 217
Mohrg 218
Moisissure jaune 219
Molosse infernal 220
Molosse nessien 220
Momie 221
Morlock 222
Nabasu (démon) 68
Naga corrupteur 223
Naga gardien 224
Naga ténébreux 225
Nalfeshnie (démon) 69
Nécrophage 226
Néothélide 227
Nymphe 228
Objet animé 229
Ogre 230
Ombre 231
Ombre supérieure 231
Oni (ogre mage) 232
Orque 233
Orque épaulard (dauphin) 55
Otyugh 234
Ours sanguinaire 235
Ours, grizzly 235
Ours-hibou 236
Oxydeur 237
Pêcheur des grottes 238
Pégase 239
Phœnix 240
Pieuvre 241
Pieuvre géante 241
Pixie 242
Planétar (ange) 13
Poney (cheval) 41
Pouding noir 243
Pseudo dragon 244
Ptéranodon (dinosaure) 90
Punaise de feu (coléoptère) 49
Quasit (démon) 70
Rakshasa 245
Rat (familier) 137
Rat sanguinaire 246
Rat-garou (lycanthrope) 206
Rats, nuée 246
Rémorhaz 247
Requin 248
Requin sanguinaire 248
Rhinocéros 249
Rhinocéros laineux 249
Roc 250
Sahuagin 251
Salamandre 252
Sanglier 253
Sanglier sanguinaire 253
Sangsue géante 254
Sangsues, nuée 254
Satyre 255
Scorpion géant 256
Serpent constricteur 257
Serpent de mer 258
Serpent venimeux 257
Shaitan (génie) 158
Shoggoth 259
Singe (familier) 137
Skum 260
Solar (ange) 14
Spectre 261
Sphinx 262
Squelette, champion 263
Squelette 264
Stégosaure (dinosaure) 90
Strige 266
Succube (démon) 71
Svirfneblin 267
Sylvanien 268
Tarasque 269
Tengu 270
Tertre errant 271
Tieffelin 272
Tigre 273
Tigre sanguinaire 273
Traqueur invisible 274
Traqueur obscur 275
Tricératops (dinosaure) 91
Troglodyte 276
Troll 277
Tyrannosaure (dinosaure) 91
Vampire 278
Varan (lézard) 192
Vargouille 280
Vase grise 281
Végépygmée 282
Ver pourpre 283
Vipère (familier) 137
Vouivre 284
Vrock (démon) 72
Worg 285
Worg, loup arctique 285
Xill 286
Xorn 287
Yéti 288
Zombi 289

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Introduction

Bienvenue dans le *Bestiaire de Pathfinder JdR* ! Dans ces pages, vous trouverez une grande variété de monstres et de créatures que vos joueurs pourront rencontrer lors de leurs aventures. Les créatures présentées ici trouvent leurs racines dans des sources diverses allant des mythes et légendes du monde réel (les dragons, les démons, les basilics et les yétis) aux traditions de la longue histoire des jeux de rôles (le tertre errant, l'oxydeur) en passant par l'imagination d'auteurs passé comme présent (les morlocks d'H. G. Wells ou les blêmes et les shoggoths d'H. P. Lovecraft par exemple). Pour utiliser les créatures du *Bestiaire de Pathfinder JdR*, vous aurez besoin d'un exemplaire du *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR*. Ensemble, ces deux livres contiennent toutes les règles de base du jeu de rôle *Pathfinder*.

Les monstres qui suivent sont différents les uns des autres mais un certain nombre partage certaines attaques spéciales, défenses spéciales ou particularités. Les pouvoirs uniques à certaines créatures sont décrits en-dessous de leur profil mais les nombreuses capacités communes à plusieurs monstres, elles, sont présentées dans les règles universelles pour monstres de l'Annexe 3. Si un monstre possède une capacité qui n'est pas définie dans sa description, c'est là-bas que vous la trouverez, aux pages 299–307 de ce livre.

Les annexes de ce bestiaire renferment aussi beaucoup d'autres informations. Vous y trouverez des règles pour modifier les monstres (les rendre plus ou moins puissants en leur appliquant des archétypes, en modifiant leur taille et leur nombre de dés de vie ou même en leur donnant des niveaux de classe) ainsi que des conseils relatifs aux personnages monstrueux et bien plus encore.

Tous les descriptifs de monstres de ce bestiaire suivent le même format constitué de trois parties bien définies : l'introduction, le profil et la description.

L'introduction

Les monstres sont présentés par ordre alphabétique. Si un groupe de créatures partage des traits similaires (comme certaines espèces d'Extérieurs, d'animaux ou de vermines), on indique le nom du groupe en premier. Les profils reprennent le nom entier des monstres et sont classés en fonction de leur facteur de puissance.

Le profil

C'est ici que vous trouverez toutes les informations nécessaires pour utiliser le monstre lors des rencontres. Le profil se compose des parties décrites ci-dessous. Notez que, lorsqu'une partie du profil n'a aucun intérêt, on l'omet tout simplement.

Nom et FP. Le nom du monstre apparaît en premier. Il est suivi du facteur de puissance (FP) et de trois icônes qui vous permettent d'identifier rapidement le rôle que joue la créature. Le FP est une indication numérique de la dangerosité du monstre : plus sa valeur est élevée, plus la créature est redoutable. La notion de FP est présentée à la page 403 du *Manuel des Joueurs de Pathfinder*.

PX. On indique ici le nombre de points d'expérience que les PJ gagnent lorsqu'ils viennent à bout du monstre.

Icônes relatives aux monstres

La présentation des monstres de ce livre s'accompagne d'indices visuels qui vous aideront à cerner rapidement le rôle que ces créatures peuvent remplir. La première icône indique le type du monstre. La seconde se rapporte au milieu naturel où il vit généralement. La troisième décrit les conditions climatiques qu'il préfère. Les profils contiennent des informations plus précises au sujet du type des monstres, de leur environnement de prédilection et de leur climat préféré, mais ces trois icônes peuvent vous aider à repérer ces informations fondamentales d'un seul coup d'œil.

Type de créature

- Aberration
- Animal
- Créature artificielle
- Créature magique
- Dragon
- Extérieur
- Fée
- Humanoïde
- Humanoïde monstrueux
- Mort-vivant
- Plante
- Vase
- Vermine

Milieu naturel

- Aquatique
- Ciel
- Collines
- Desert
- Forêt/Jungle
- Marais
- Montagnes
- Plaines
- Ruines/Donjons
- Souterrain
- Ville

Climat

Froid, Extraplanaire, Tempéré, Tropical

Race, classe et niveau. Certains monstres ne possèdent pas de dés de vie raciaux mais plutôt des niveaux de classe. Leur profil indique alors leur race, leur classe et leur niveau. Sauf mention contraire, la première classe citée est la classe de prédilection de la créature.

Type, taille et alignement. Le type et la taille d'un monstre ne varient pas (sauf si on applique un archétype ou une modification inhabituelle). L'alignement, par contre, est plus variable. Les alignements indiqués dans ce livre correspondent à la norme, mais vous pouvez les modifier en fonction des besoins de votre campagne. Il existe cependant deux types de créatures qui ne s'éloignent pratiquement jamais de l'alignement standard : les monstres de très faible intelligence (les créatures dotées d'une Intelligence inférieure ou égale à 2 sont quasiment toujours d'alignement neutre) et les monstres venant d'autres plans (rares sont les Extérieurs dont l'alignement s'écarte de celui qui est indiqué ; et dans ces rares cas, il s'agit souvent d'individus rejetés par les membres de leur espèce).

Init et Sens. On précise le modificateur d'initiative de la créature puis tous les sens spéciaux dont elle est dotée, ainsi que son modificateur de Perception.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Aura. Si la créature possède une aura particulière (magique ou autre), on la mentionne ici, avec sa portée et, éventuellement, le DD du jet de sauvegarde qui permet d'y résister.

CA. On indique ici la classe d'armure du monstre, sa classe d'armure contre les attaques de contact et sa classe d'armure lorsqu'il est pris au dépourvu. On cite ensuite, entre parenthèses, les modificateurs qui ont permis de calculer ces valeurs.

pv. Il s'agit du nombre de points de vie de la créature, suivi par son nombre de dés de vie. Les modificateurs dus à la Constitution, aux niveaux de classe de prédilection, au type de créature et au don Robustesse sont également précisés. Les créatures possédant des niveaux de classe de PJ reçoivent le nombre maximal de points de vie pour leur premier dé de vie, puis on suppose que tous les autres dés de vie donnent un résultat moyen. Si la créature jouit de capacités de guérison accélérée ou de régénération, on le mentionne ici, juste après les dés de vie.

Jets de sauvegarde. Les bonus de Réflexes, Vigueur et Volonté de la créature, qu'on fait éventuellement suivre des modificateurs conditionnels dont elle dispose.

Capacités défensives, Immunités, RD, Résistances et RM. On cite ici toutes les capacités défensives spéciales dont la créature jouit. Le cas échéant, les immunités, les réductions de dégâts, les résistances et la résistance à la magie sont présentées dans des sections spécifiques.

Faiblesses. On cite toutes les faiblesses spéciales dont souffre la créature.

VD. On reprend ici la vitesse de déplacement de base de la créature et les vitesses correspondant aux autres modes de déplacement dont elle dispose.

Corps à corps. On rassemble sous cette en-tête les attaques de corps à corps de la créature. Pour chacune d'entre elles, on précise le nom, le modificateur du jet d'attaque puis, entre parenthèses, les dégâts infligés.

Distance. Même chose pour les attaques à distance.

Espace/Allonge. On indique l'espace occupé par la créature et son allonge. Si ces deux valeurs sont standard (un espace d'une case de 1,5 mètre de côté et une allonge de 1,5 mètre), on omet cette ligne.

Attaques spéciales. On cite ici les attaques spéciales dont dispose la créature. Elles sont décrites en détails soit à la fin du profil soit dans l'annexe « Règles universelles pour les monstres ».

Pouvoirs magiques. Cette section indique le NLS des pouvoirs magiques de la créature puis les énumère selon le nombre d'utilisations quotidiennes. Les pouvoirs constants fonctionnent en permanence mais peuvent être dissipés (une action rapide suffit pour les réactiver).

Sorts connus/préparés. Si la créature peut lancer des sorts, cette section indique son NLS puis énumère les sorts qu'elle connaît ou ceux qu'elle prépare habituellement. Sauf mention contraire, la créature ne reçoit aucune autre des capacités associées aux classes permettant de lancer des sorts (comme par exemple la capacité des prêtres de convertir spontanément un sort préparé en sort de soins ou de blessure).

Caractéristiques. Les valeurs de caractéristiques de la créature sont indiquées ici. Sauf indication contraire, ces nombres ont été obtenus en appliquant les modificateurs raciaux à des valeurs de base de 10 ou 11. Les créatures dotées de niveaux de classes de PNJ utilisent le jeu de valeurs standard (13, 12, 11, 10, 9, 8) alors que celles qui possèdent des niveaux de classes de PJ bénéficient du jeu de valeurs d'élite (15, 14, 12, 11, 10, 8).

BBA, BMO et DMD. Les valeurs données ici correspondent au bonus de base à l'attaque, au bonus de manœuvre offensive et au degré de manœuvre défensive.

Dons. Les dons de la créature sont cités ici. On distingue les dons en bonus en ajoutant un « [B] ».

Compétences. Les compétences de la créature sont listées ici, ainsi que les éventuels modificateurs raciaux.

Langues. Les langues généralement maîtrisées par la créature. Vous pouvez en changer certaines lorsque vous créez une créature spécifique. Les créatures dont la valeur d'Intelligence est plus élevée que la normale reçoivent le nombre adéquat de langues en bonus.

Particularités. Les particularités de la créature.

Environnement. Les milieux naturels et les climats où vit généralement la créature. Cette section pourrait mentionner des options en plus de celles indiquées par les icônes du début du profil. Dans ce cas, les catégories décrites par les icônes correspondent à l'environnement préféré par la créature.

Organisation sociale. On indique ici la manière dont les créatures s'organisent en précisant éventuellement la taille des groupes qu'elles forment.

Trésor. La valeur exacte du trésor d'une créature dépend du rythme de campagne que vous avez choisi (lent, moyen ou rapide), comme précisé sur la Table 12-5 à la page 405 du *Manuel des Joueurs de Pathfinder*. Lorsque cette section mentionne des objets magiques spécifiques, on suppose un rythme moyen. Si votre campagne se base sur un rythme lent ou rapide, il sera sans doute préférable d'ajuster l'équipement en fonction. L'indication « standard » signifie que la valeur totale du trésor de la créature correspond à celle que la Table 12-5 de la page 405 du *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR*, qui associe à un FP égal au niveau moyen des personnages. Les mentions « double » et « triple » signifient que le trésor de la créature vaut le double ou le triple de cette valeur. Le terme « fortuit » indique que la créature ne possède que la moitié de la valeur standard et encore, seulement si elle se trouve dans son repaire. La mention « aucun » indique que la créature ne possède pas de trésor en temps normal (c'est souvent le cas des créatures dénuées d'intelligence qui ne possèdent pas de repaire, même si celles-ci fassent souvent office de gardiens pour des trésors de valeurs diverses). Enfin, « équipement de PNJ » indique que le monstre possède la quantité de trésor standard dont dispose un PNJ de niveau égal à son FP (voir la page 460 du *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR*).

Capacités spéciales. Les capacités spéciales propres à la créature sont détaillées ici, à la fin du profil.

La description

Cette section contient des informations sur la manière dont le monstre s'insère dans le monde, des notes à propos de son écologie et de son mode de vie ainsi que d'autres précisions qui vous aideront à présenter la créature de manière plus vivante lorsque vos joueurs la rencontreront. Pour certaines créatures, on a ajouté des sections supplémentaires : variantes de monstres, conseils pour utiliser le monstre comme PJ, procédé de fabrication de la créature, etc.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

AASIMAR

Cette femme à la beauté surnaturelle semble humaine mais il émane d'elle une étrange aura de calme et de bienveillance.

AASIMAR **FP 1/2**

PX 200

Aasimar prêtre 1

Extérieur (natif) de taille M, NB

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15 (armure +5)

pv 11 (1d8+3)

Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +5

Résistances acide 5, froid 5, électricité 5

ATTAQUE

VD 9 m (6 m en armure)

Corps à corps masse d'armes lourde, –1 (1d8–1)

Distance arbalète légère, +0 (1d8/19–20)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive (5/jour, 1d6, DD 12) ; repousser la mort (1d4+1, 6/jour) ; toucher du Bien (6/jour)

Pouvoirs magiques (NLS 1er)

1/jour — *lumière du jour*

Sorts préparés (NLS 1er)

1er — *bénédiction, injonction* (DD 14), *protection contre le Mal*D

0 (à volonté) — *assistance divine, détection de la magie, stabilisation*

D sort de domaine ; **Domaines** Bien, Guérison

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 10, **Con** 14, **Int** 13, **Sag** 17, **Cha** 14

BBA +0, **BMO** –1, **DMD** 9

Dons Renvoi des morts-vivants

Compétences Connaissances (religion) +5, Diplomatie +8, Premiers secours +7 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Diplomatie, +2 en Perception

Langues céleste, commun, draconique

ÉCOLOGIE

Environnement terre ferme

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–6)

Trésor équipement de PNJ (armure d'écaille, masse d'armes lourde, arbalète légère avec 10 carreaux, autres trésors)

Les aasimars sont des humains dont bon nombre d'ancêtres étaient des créatures célestes ou des Extérieurs d'alignement Bon. Ils ne sont pas forcément bons eux-mêmes, mais leurs tendances naturelles les poussent vers cet alignement. On les trouve souvent au sein des clergés d'alignement bon et des organisations liées à des créatures célestes. L'héritage céleste peut rester invisible pendant plusieurs générations puis apparaître tout à coup chez l'enfant de deux parents apparemment humains. La plupart des sociétés considèrent la naissance d'un aasimar comme un bon présage. En dehors de quelques traits qui révèlent leur héritage inhabituel, les aasimars ressemblent à des humains. Les traits caractéristiques des aasimars sont : des cheveux qui brillent comme du métal, des yeux ou une peau de couleur inhabituelle et même parfois des auras visibles légèrement dorées et brillantes.

Les aasimars en tant que PJ

Les aasimars ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Leurs traits raciaux sont les suivants.

+2 Charisme, +2 Sagesse. Les aasimars sont dotés d'une intuition puissante, d'une confiance en soi importante et d'une personnalité attrayante.

Compétents. Les aasimars reçoivent un bonus racial de +2 à leurs tests de Diplomatie et de Perception.

Pouvoir magique. Les aasimars peuvent utiliser *lumière du jour* une fois par jour comme un pouvoir magique dont le NLS est égal à leur niveau de classe.

Résistance céleste. Les aasimars bénéficient de résistances à l'acide, à l'électricité et au froid de 5 points chacune.

Vision dans le noir. Les aasimars peuvent voir dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Vitesse normale. La vitesse de déplacement de base des aasimars est de 9 mètres.

Langues. Les aasimars parlent automatiquement le céleste et le commun. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : draconique, elfe, gnome, halfelin, nain, sylvestre.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Aboleth

Quatre tentacules garnissent les flancs de cette créature pisciforme à trois yeux dont le corps vert est couvert d'un mucus brillant.

ABOLETH **FP 7**

PX 3 200

Aberration (aquatique) de taille TG, LM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +14

Aura nuage de mucus (1,50 m)

DÉFENSE

CA 20, contact 9, pris au dépourvu 19 (Dex +1, naturelle +11, taille –2)

pv 84 (8d8+48)

Réf +5, **Vig** +8, **Vol** +11

ATTAQUE

VD 3 m, nage 18 m

Corps à corps 4 tentacules, +10 (1d6+5 et mucus)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Pouvoirs magiques (NLS 16e)

À volonté — *image prédéterminée* (DD 18), *image programmée* (DD 19), *lueurs hypnotiques* (DD 15), *mirage* (DD 18), *mur illusoire* (DD 17), *projection d'image* (DD 20), *voile* (DD 19)

3/jour — *domination universelle* (DD 22)

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 12, **Con** 22, **Int** 15, **Sag** 17, **Cha** 17

BBA +6, **BMO** +13, **DMD** 24 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (tentacule), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +13, Bluff +11, Connaissances (un domaine au choix) +13, Intimidation +14, Perception +14, Natation +24

Langues aboleth, aklo, aquatique, commun des profondeurs

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique

Organisation sociale solitaire, couple, portée (3–6) ou banc (7–19)

Trésor double

CAPACITÉS SPÉCIALES

Mucus (Ext). Une créature touchée par un tentacule d'aboleth doit effectuer un jet de Vigueur de DD 20. En cas d'échec, sa peau et sa chair se transforment en une membrane translucide et gluante en 1d4 rounds. La nouvelle « peau » de la créature est souple et tendre, ce qui réduit sa Constitution de 4 points. Si la créature ne garde pas sa « peau » suffisamment humide, celle-ci sèche rapidement et la créature subit 1d12 points de dégâts toutes les 10 minutes. Une *guérison des maladies* ou un effet similaire peut rendre son état normal à une créature affectée mais les créatures immunisées contre les maladies ne le sont pas contre cet effet. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Nuage de mucus (Ext). Lorsqu'elles se trouvent dans l'eau, les aboleths s'entourent d'un nuage de mucus transparent. Chaque round, toutes les créatures adjacentes doivent effectuer un jet de Vigueur de DD 20. En cas d'échec, elles perdent leur aptitude à respirer de l'air mais peuvent respirer sous l'eau pendant 3 heures. Si une créature affectée rentre à nouveau en contact avec un nuage de mucus d'aboleth et rate son jet de sauvegarde, la durée de 3 heures se renouvelle. Le DD dépend de la Constitution.

Comme l'indique leur apparence horrible et primitive, les créatures hermaphrodites que sont les aboleths figurent parmi les plus anciennes formes de vie du monde : elles étaient déjà anciennes lorsque les dieux ont commencé à s'intéresser au plan Matériel. Elles ont toujours mené une existence à l'écart des autres formes de vie mortelles tout en complotant sans cesse. Leurs vastes empires recouvraient autrefois le monde et, aujourd'hui encore, elles considèrent la plupart des autres formes de vie comme des esclaves ou comme de la nourriture (parfois les deux). Les dieux leur inspirent du dédain et elles se considèrent comme les véritables maîtres de la création. Un aboleth mesure 7,50 mètres de long et pèse 3 250 kg.

Les aboleths continuent à vivre dans les profondeurs obscures de la mer, au sein de cités sinistres au style architectural dérangeant et cyclopéen. Là, d'innombrables esclaves arrachés à toutes les nations (terrestres comme aquatiques) les servent. Les esclaves qui ont besoin d'air pour respirer sont retenus prisonniers à la fois par magie et par le besoin vital de renouveler leur capacité à respirer sous l'eau grâce aux sécrétions de leurs maîtres aboleths. Les aboleths solitaires sont le plus souvent des éclaireurs à la recherche de nouveaux esclaves pour ces cités cachées.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Aigle

Ce magnifique oiseau de proie est couvert de plumes sombres sauf au sommet de la tête, où elles sont d'une blancheur éclatante.

AIGLE **FP 1/2**

PX 200

Animal de taille P, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +1, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 3 m, vol 24 m (moyenne)

Corps à corps 2 serres, +3 (1d4), morsure, +3 (1d4)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** –1, **DMD** 11

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +10, Vol +8 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

Ces prédateurs, qui figurent parmi les rapaces les plus magnifiques, attrapent les poissons qui nagent dans les rivières et les lacs, fondent sur les rongeurs et les petits mammifères qui vivent dans les prairies en haute altitude et s'emparent parfois de jeunes caprins qui pensaient être bien en sécurité en haut des falaises rocheuses.

Comme tous les oiseaux de proie, les aigles possèdent des serres puissantes et des becs crochus parfait pour déchirer les chairs. Leur vue aiguisée leur permet de repérer les proies lointaines et ils chassent généralement en faisant de larges cercles au-dessus du sol.

Les aigles construisent de grands nids au sommet des arbres les plus grands ou sur les roches escarpées des falaises abruptes. Au cours de la saison de la reproduction, ils pondent deux œufs mais généralement un seul aiglon survit, car le plus fort des deux tue et dévore l'autre.

Les aigles pèsent entre 4 et 7,50 kg et possèdent une envergure pouvant aller jusqu'à 2,10 mètres chez certaines espèces.

Aigle géant

Les plumes brunes et dorées de cet immense aigle brillent dans la lumière. Son bec acéré et ses serres incurvées sont jaune foncé.

AIGLE GÉANT **FP 3**

PX 800

Créature magique de taille G, NB

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +3, taille –1)

pv 26 (4d10+4)

Réf +7, **Vig** +5, **Vol** +3

Capacités défensives esquive totale

ATTAQUE

VD 3 m, vol 24 m (moyenne)

Corps à corps 2 griffes, +7 (1d8+4), morsure, +7 (1d6+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 15, **Cha** 11

BBA +4, **BMO** +9, **DMD** 22

Dons Attaque en vol, Vigilance

Compétences Perception +15, Psychologie +4, Vol +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Langues aérien (ne peut pas parler)

ÉCOLOGIE

Environnement montagne tempérée

Organisation sociale solitaire, couple, ou aire (3–12)

Trésor aucun

Un aigle géant moyen mesure à peu près 4,50 mètres, possède une envergure d'ailes allant jusqu'à 9 mètres et ressemble en tout point à une version géante de son cousin de taille normale. Il pèse 250 kg.

Illustration par Dean Spencer

Les aigles géants sont plus que de simples animaux : ils possèdent une intelligence supérieure et se considèrent comme les gardiens et les protecteurs de leur territoire montagneux. Ils développent des amitiés durables avec ceux qui les respectent eux et leurs domaines.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Âme-en-peine

Ce fantôme n'est guère plus qu'une silhouette sombre avec deux minuscules points de lumière vacillante à la place d'yeux.

ÂME-EN-PEINE **FP 5**

PX 1 600

Mort-vivant (intangible) de taille M, LM

Init +7 ; **Sens** perception de la vie, vision dans le noir 18 m ; Perception +10

Aura aura surnaturelle (9 m)

DÉFENSE

CA 18, contact 18, pris au dépourvu 14 (Dex +3, parade +5)

pv 47 (5d8+25)

Réf +4, **Vig** +6, **Vol** +6

Capacités défensives intangible, résistance à la canalisation +2 ; **Immunités** traits des morts-vivants

Faiblesses impuissant sous la lumière du soleil

ATTAQUE

VD vol 18 m (bonne)

Corps à corps contact intangible, +6 (1d6 énergie négative et diminution permanente 1d6 Con)

Attaques spéciales création de rejetons

CARACTÉRISTIQUES

For —, **Dex** 16, **Con** —, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 21

BBA +3, **BMO** +6, **DMD** 16

Dons Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (plans) +7, Diplomatie +10, Discrétion +11, Intimidation +13, Perception +10, Psychologie +10, Vol +7

Langues commun, infernal

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–6) ou meute (7–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura surnaturelle (Sur). Les animaux ne s'approchent pas à moins de 9 m des âmes-en-peine, à moins que leur maître ne réussisse un test de Dressage, d'Équitation ou d'empathie sauvage de DD 25.

Création de rejetons (Sur). Lorsqu'une âme-en-peine tue un humanoïde, ce dernier devient lui-même une âme-en-peine au bout de 1d4 rounds. Les rejetons ainsi créés sont moins puissants que les âmes-en-peine normales : ils subissent un malus de –2 sur tous les lancers et tests utilisant un d20, reçoivent 2 points de vie de moins par DV et leur toucher n'inflige qu'une réduction permanente de 1d2 points de Constitution. Les rejetons sont sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a créés et restent ses esclaves jusqu'à ce que celle-ci meure. À ce moment-là, les malus disparaissent et ils deviennent de véritables âmes-en-peine libres d'agir à leur guise. Ils ne possèdent aucune des capacités qu'ils avaient de leur vivant.

Impuissant sous la lumière du soleil (Ext). Les âmes-en-peine touchées par la lumière du soleil ne peuvent pas attaquer et sont chancelantes.

Perception de la vie (Sur). Les âmes-en-peine peuvent repérer et localiser les créatures vivantes dans un rayon de 18 m comme si elles possédaient la capacité de vision aveugle.

Réduction permanente de Constitution (Sur). Les créatures touchées par une attaque de contact d'âme-en-peine doivent réussir un jet de Vigueur de DD 17 pour ne pas subir une réduction permanente de 1d6 points de Constitution. Chaque attaque de contact réussie permet à l'âme-en-peine de gagner 5 points de vie temporaires. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Les âmes-en-peine sont des créatures mortes-vivantes issues du mal et des ténèbres. Elles détestent la lumière et les choses vivantes car elles ont quasiment perdu toute connexion avec leur ancienne vie.

Âmes-en-peine effroyables

Les âmes-en-peine qui existent suffisamment longtemps et absorbent assez d'énergie vitale subissent une transformation maléfique et deviennent des créatures appelées âmes-en-peine effroyables. Ce changement augmente leur taille et leur force. Le toucher intangible des âmes-en-peine effroyables inflige 2d6 points de dégâts d'énergie négative et une réduction permanente de 1d8 points de Constitution. Vous pouvez créer une âme-en-peine effroyable en appliquant les archétypes simples « évolué » et « géant » ou en faisant progresser une âme-en-peine normale jusqu'à 16 DV.

Illustration par Imaginary Friends

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ange

Les anges sont une race de créatures célestes, c'est-à-dire de créatures vivant sur les plans d'alignement Bon.

Les anges peuvent posséder n'importe quel alignement bon. Les anges loyaux proviennent du Paradis, les anges neutres du Nirvana et les anges chaotiques, de l'Élysée. Cependant, la plupart des anges servent une divinité d'alignement Bon et séjournent dans son royaume. De nombreux mortels supposent que les anges ne mentent jamais, ne trichent jamais et ne volent jamais, qu'ils se comportent toujours de manière impeccablement honorable et qu'ils sont les créatures célestes les plus dignes de confiance et les meilleurs diplomates. Même si cela est vrai de manière générale, des exceptions existent, tout particulièrement chez les anges qui servent des dieux appréciant la plaisanterie ou des entités chaotiques.

Les tout premiers anges, les plus puissants, existaient bien avant les races mortelles : ils étaient l'une des premières créations des dieux du Bien. Ceux qui sont encore vivants aujourd'hui figurent parmi les créatures non divines les plus puissantes du multivers. Les dieux créent encore de temps en temps de nouveaux anges, mais la majorité des anges récents étaient des mortels d'alignement Bon dont l'âme s'est transformée en une forme supérieure en atteignant sa destination parmi les plans. Bien souvent, la véritable apparence d'un ange ressemble au mortel qu'il était, tout en étant plus grande, plus brillante et plus puissante. Ce lien entre les âmes des mortels bons et les anges est connu. De nombreuses religions mortelles supposent que les croyants qui se sont bien comportés se transformeront en anges dans l'après-vie. D'autres véhiculent un message plus confus en confondant certains mortels célèbres (des saints ou des martyrs) avec d'anciens anges aux noms similaires ou en suggérant que les anges adoptent l'apparence d'humains pour accomplir des exploits en tant que mortels avant de retourner vers les cieux une fois leur tâche achevée.

Tous les anges sont extraordinairement beaux, même si leur apparence exacte varie d'un individu à l'autre. Leur capacité naturelle à changer de forme leur permet d'apparaître devant les mortels en tant qu'homme ou femme, en fonction de leurs préférences personnelles et de la volonté de leur dieu. Comme ce sont des entités spirituelles incarnées dans une forme physique plutôt que des êtres de chair nés d'autres créatures, leur sexe est variable : certains anges prennent toujours l'apparence d'un homme, d'autres toujours celle d'une femme, certains utilisent l'une comme l'autre, et d'autres encore préfèrent adopter une apparence androgyne ou asexuée.

Techniquement, le mot « ange » désigne plusieurs types d'anges humanoïdes : les solars, les planétars et les dévas (dont le type le plus commun est déva astral, bien que d'autres types de dévas existent également). La plupart des mortels utilisent ce terme dans un sens plus large, pour désigner n'importe quelle créature céleste, qu'il s'agisse d'un ange, d'un archon gardien, d'un azata à l'apparence féerique, d'un agathion bestial ou d'une autre créature des plans du Bien. Les anges ne le prennent pas mal : ils ont des choses bien plus importantes à faire que de se mêler de la nomenclature utilisée par les mortels.

Les anges déchus

Plusieurs religions parlent d'anges qui se sont rebellés contre leur créateur ou laissés gagner par la corruption et le Mal. Seuls les anges dotés d'une fierté démesurée ou d'une faible volonté succombent à ce destin heureusement rare, mais malheureusement possible. Une fois exilés hors des royaumes du Bien et poursuivis par leurs anciens frères, les anges déchus deviennent des proies faciles pour les fiélons. Ils perdent un peu de la grâce et de la lumière qui caractérisent leurs pairs immaculés mais on dit qu'ils possèdent une sorte de beauté tragique. Parfois, un ange déchu suffisamment fort et malin rejoint les légions de l'Enfer et se transforme en diable ou devient un démon des Abysses, puis il se forge une place dans cet horrible royaume ou se met au service d'un démon plus puissant.

Les anges parlent le céleste, le draconique et l'infernal mais peuvent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur capacité de langage universel. Tous les anges possèdent certains traits en commun, comme indiqué à la page 311 de ce livre. La plupart d'entre eux jouissent également de capacités qui viennent s'ajouter à ces traits et dépendent du rôle que leur divinité leur a assigné. Par exemple, un ange chargé de surveiller des volcans pourra posséder le sous-type du Feu et le protecteur d'une cité enfouie sous la mer pourrait être aquatique, amphibie et capable d'utiliser ses ailes pour nager.

Les chœurs angéliques

Alors qu'il existe des équivalents maléfiques et cruels pour toutes les autres races du Bien, les légions de fiélons ne comportent aucun analogue évident chez la race des anges. De nombreux érudits se sont penchés sur les raisons de cette étrange absence de symétrie entre les Extérieurs du Bien et du Mal. La plupart ont conclu qu'il s'agissait simplement d'un exemple pratique de la tendance naturelle du Bien à ne pas se préoccuper des divergences mineures d'alignement pour le bien de tous, mais la véritable raison ne sera peut-être jamais connue.

Comme les anges peuvent appartenir à n'importe quel alignement bon, ils incarnent les besoins et les désirs des trois principales races d'Extérieurs bons. Quelques anges partagent leur énergie entre ces trois races, mais la plupart d'entre eux préfèrent celle qui correspond à leur alignement. Même si l'apparence véritable des anges ne dépend pas de leur alignement, certains d'entre eux utilisent leur capacité de changement de forme pour ressembler plutôt à un archon, à un agathion ou à un azata en fonction de la situation et de leur personnalité.

Les anges se répartissent en une hiérarchie connue sous le nom de Triade des chœurs. Les dévas sont les anges les plus nombreux et se déclinent en un grand nombre de spécialités (les dévas astraux présentés plus loin étant simplement les plus connus). Les dévas du troisième chœur possèdent chacun deux ailes. Le second chœur se compose exclusivement de planétars à quatre ailes, puis viennent enfin les solars à six ailes, qui sont les dirigeants de la race des anges, les plus grands et les plus puissants d'entre eux pouvant même s'opposer directement à la volonté d'un demi-dieu si cela s'avère nécessaire.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ange, déva astral

Cette grande créature humanoïde possède de longues ailes et émet une douce brillance qui fait qu'il est difficile de poser le regard sur elle.

DÉVA ASTRAL **FP 14**

PX 38 400

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille M, NB

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +26

Aura aura de protection

DÉFENSE

CA 29, contact 14, pris au dépourvu 25
(Dex +4, naturelle +15 ; parade +4 contre le Mal)

pv 172 (15d10+90)

Réf +13, **Vig** +16, **Vol** +11 ; +4 contre le poison, +4 (résistance) contre le Mal

Capacités défensives esquive instinctive ; **Immunités** acide, froid, pétrification ; **RD** 10/Mal ; **Résistances** électricité 10, feu 10 ; **RM** 25

ATTAQUE

VD 15 m, vol 30 m (bonne)

Corps à corps *marteau de guerre de destruction* +2, +26/+21/+16 (1d8+14/×3 et étourdissement) ou coup, +23 (1d8+12)

Pouvoirs magiques (NLS 13e)

À volonté — *aide*, *aura sacrée* (DD 24), *changement de plan* (DD 23), *châtiment sacré* (DD 20), *délivrance des malédictions*, *détection du Mal*, *détection du mensonge* (DD 20), *dissipation de la magie*, *flamme éternelle*, *guérison des maladies*, *invisibilité* (sur lui-même uniquement), *parole sacrée* (DD 23), *regain d'assurance*, *rejet du Mal* (DD 21)

7/jour — *détection de l'invisibilité*, *soins légers*

1/jour — *barrière de lames* (DD 22), *guérison suprême*

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 19, **Con** 21, **Int** 18, **Sag** 18, **Cha** 23

BBA +15, **BMO** +23, DMD 37

Dons Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +22, Artisanat (un au choix) +22, Connaissances (plans) +22, Connaissances (religion) +19, Diplomatie +24, Discrétion +22, Intimidation +24, Perception +26, Psychologie +26, Vol +26

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

Particularités changement de forme (*modification d'apparence*)

ÉCOLOGIE

Environnement tous les plans du Bien

Organisation sociale solitaire, couple, ou escouade (3–6)

Trésor double (*marteau de guerre +2 de destruction*)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Esquive instinctive (Ext). Cette capacité fonctionne comme l'aptitude de roublard de même nom. Si un déva obtient à nouveau cette capacité en gagnant un niveau de classe, il acquiert alors l'aptitude d'esquive instinctive supérieure.

Étourdissement (Sur). Si, au cours d'un round, un déva astral blesse la même créature deux fois avec son marteau de guerre, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur de DD 25 pour ne pas être étourdie pendant 1d6 rounds. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Force.

Les dévas astraux sont les messagers des dieux du Bien. Ils protègent ceux qui voyagent entre les plans et conseillent les mortels les plus puissants tout en les incitant à rejoindre la cause du Bien. Ils ressemblent généralement aux humains (exception faite de leurs ailes) mais certains d'entre eux possèdent l'apparence d'autres races humanoïdes ou, plus rarement, une forme encore plus inhabituelle. Ils mesurent 2,30 mètres de hauteur et pèsent 125 kg.

La plupart des dévas astraux sont créés par les divinités à partir des âmes des mortels d'alignement Bon mais certaines âmes se transforment spontanément en dévas astraux sans intervention divine. Les talents et les capacités des dévas en font d'excellents éclaireurs et des agents d'élite pour les armées célestes. Ils transportent souvent de longs parchemins ondulant sur lesquels sont consignés les messages et les jugements des dieux. Les parchemins des dévas astraux contiennent aussi des fragments de prophéties et des indices au sujet des grands événements du futur, ce qui explique pourquoi les dévas sont prêts à aller très loin pour protéger leur contenu et pourquoi ils ne laissent personne d'autre les lire, pas même d'autres dévas astraux.

Illustration par Alex Shim

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ange, planétar

Ce grand humanoïde musclé et chauve possède une peau couleur d'émeraude et deux paires d'ailes aux plumes brillantes.

PLANETAR **FP 16**

PX 76 800

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille G, NB

Init +8 ; **Sens** *détection des collets et des fosses*, *détection du Mal*, vision dans le noir 18 m, *vision lucide*, vision nocturne ; Perception +27

Aura aura de protection

DÉFENSE

CA 32, contact 13, pris au dépourvu 28 (Dex +4, naturelle +19, taille –1, parade +4 contre le Mal)

pv 229 (17d10+136) ; régénération 10 (armes et effets du Mal)

Réf +11, **Vig** +19, **Vol** +19 ; +4 contre le poison, +4 (résistance) contre le Mal

Immunités acide, froid, pétrification ; **RD** 10/Mal ; **Résistances** électricité 10, feu 10 ; **RM** 27

ATTAQUE

VD 9 m, vol 27 m (bonne)

Corps à corps *épée à deux mains sainte* +3, +27/+22/+17 (3d6+15/19–20) ou coup, +24 (2d8+12)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Pouvoirs magiques (NLS 16e)

Constant — *détection des collets et des fosses*, *détection du Mal*, *détection du mensonge* (DD 20), *vision lucide*

À volonté — *châtiment sacré* (DD 21), *communication avec les morts* (DD 20), *délivrance des malédictions*, *dissipation de la magie*, *flamme éternelle*, *guérison des maladies*, *invisibilité* (sur lui-même uniquement), *regain d'assurance* (DD 18), *restauration partielle*

3/jour — *barrière de lames* (DD 21), *colonne de feu* (DD 22), *mot de pouvoir étourdissant*, *rappel à la vie*, *vagues de fatigue*

1/jour — *charme-monstre de groupe* (DD 25), *restauration suprême*, *tremblement de terre* (DD 25), *vagues d'épuisement*

Sorts préparés (NLS 16e)

8e — *tempête de feu* (DD 25),*tremblement de terre* (DD 25)

7e — *parole sacrée* (DD 24), *régénération* (2)

6e — *bannissement* (DD 23), *dissipation suprême*, *guérison suprême*, *soins modérés de groupe* (DD 23)

5e — *annulation d'enchantement*, *changement de plan* (DD 22), *force du colosse*, *rejet du Mal* (2, DD 22)

4e — *convocation de monstres IV*, *neutralisation du poison* (DD 21), *protection contre la mort*, *renvoi* (DD 21)

3e — *convocation de monstres III*, *lumière du jour*, *mur de vent*, *négation de l'invisibilité*, *soins importants* (2)

2e — *arme alignée* (2), *endurance de l'ours* (2), *soins modérés* (2), *splendeur de l'aigle*

1er — *bénédiction* (2), *bouclier de la foi*, *soins légers* (4)

0 (à volonté) — *détection de la magie*, *purification de nourriture et d'eau*, *stabilisation*, *stimulant*

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 19, **Con** 24, **Int** 22, **Sag** 25, **Cha** 24

BBA +17, **BMO** +26, DMD 40

Dons Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de la destruction, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +24, Artisanat (un au choix) +26, Connaissances (histoire) +23, Connaissances (plans) +26, Connaissances (religion) +26, Diplomatie +27, Discrétion +20, Intimidation +27, Perception +27, Premiers secours +24, Psychologie +27, Vol +26

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

Particularités changement de forme (*modification d'apparence*)

ÉCOLOGIE

Environnement tous les plans du Bien

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor double (*épée à deux mains +3 sainte*)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sorts. Les planétars lancent des sorts divins comme des prêtres de niveau 16. Ils n'ont pas accès aux domaines ni aux autres capacités des prêtres.

Les planétars sont les généraux des armées célestes. Un planétar typique mesure 2,70 mètres et pèse 250 kg. La préoccupation principale des planétars est le combat et la destruction du Mal. Même s'ils comprennent la notion de diplomatie, les planétars préfèrent mener une charge contre une armée de fiélons plutôt que de négocier la paix.

Illustration par Alex Shim

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ange, solar

Ce gigantesque humanoïde possède des yeux brillants comme des topazes, une peau couleur de métal et trois paires d'ailes blanches.

SOLAR **FP 23**

PX 819 200

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille G, NB

Init +9 ; **Sens** *détection des collets et des fosses*, *détection du Mal*, vision dans le noir 18 m, *vision lucide*, vision nocturne ; Perception +33

Aura aura de protection

DÉFENSE

CA 44, contact 11, pris au dépourvu 42 (armure +14, Dex +1, esquive +1, naturelle +19, taille –1 ; parade +4 contre le Mal)

pv 363 (22d10+242) ; régénération 15 (artefacts, effets et sort du Mal)

Réf +14, **Vig** +25, **Vol** +23 ; +4 contre le poison, +4 (résistance) contre le Mal

Immunités acide, froid, pétrification ; **RD** 15/épique et Mal ; **Résistances** électricité 10, feu 10 ; **RM** 34

ATTAQUE

VD 15 m, vol 45 m (bonne) ; 12 m, vol 30 (bonne) en armure

Corps à corps *épée à deux mains dansante +5*, +35/+30/+25/+20 (3d6+18) ou coup, +30 (2d8+13)

Distance *arc long composite +5* [For +9], +31/+26/+21/+16 (2d6+14 et flèche *mortelle*)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Pouvoirs magiques (NLS 20e)

Constant — *détection des collets et des fosses*, *détection du Mal*, *détection du mensonge* (DD 21), *vision lucide*

À volonté — *aide*, *ancre dimensionnelle*, *animation d'objets*, *châtiment sacré* (DD 21), *communication avec les morts* (DD 20), *communion*, *convocation de monstres VII*, *délivrance des malédictions*, *dissipation suprême*, *emprisonnement* (DD 26), *flamme éternelle*, *guérison des maladies*, *invisibilité* (sur lui-même uniquement), *regain d'assurance*, *résistance aux énergies destructives*, *restauration partielle*, *vagues de fatigue*

3/jour — *barrière de lames* (DD 23), *charme-monstre de groupe* (DD 25), *guérison suprême*, *permanence*, *résurrection*, *tremblement de terre* (DD 25), *vagues d'épuisement*

1/jour — *mot de pouvoir aveuglant*, *mot de pouvoir étourdissant*, *mot de pouvoir mortel*, *rayons prismatiques* (DD 24), *restauration suprême*, *souhait*

Sorts préparés (NLS 20e)

9e — *guérison suprême de groupe*, *miracle*, *passage dans l'éther*, *tempête vengeresse* (DD 27)

8e — *aura sacrée* (2) (DD 26), *soins intensifs de groupe* (2), *tempête de feu* (DD 26)

7e — *décret* (DD 25), *destruction* (DD 25), *forme éthérée*, *parole sacrée* (DD 25), *régénération*

6e — *annihilation de mort-vivant* (DD 24), *bannissement* (DD 24), *festin des héros*, *mot de rappel*, *soins modérés de groupe*

5e — *annulation d'enchantement*, *changement de plan* (DD 23), *force du colosse*, *rejet du Mal* (DD 23), *souffle de vie*, *symbole de sommeil* (DD 23)

4e — *neutralisation du poison* (2, DD 22), *protection contre la mort*, *renvoi* (DD 22), *soins intensifs* (3)

3e — *cercle magique contre le Mal*, *lumière du jour*, *mur de vent*, *négation de l'invisibilité*, *prière*, *protection contre les énergies destructives*, *soins importants*

2e — *arme alignée*, *consécration*, *endurance de l'ours*, *force de taureau*, *soins modérés* (2), *splendeur de l'aigle*

1er — *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *bouclier entropique*, *faveur divine*, *soins légers* (3)

0 (à volonté) — *détection de la magie*, *purification de nourriture et d'eau*, *stabilisation*, *stimulant*

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 20, **Con** 30, **Int** 23, **Sag** 27, **Cha** 25

BBA +22, **BMO** +32, **DMD** 47

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de la destruction, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine, Viser, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +31, Artisanat (un au choix) +31, Connaissances (histoire) +31, Connaissances (nature) +31, Connaissances (plans) +31, Connaissances (religion) +31, Diplomatie +32, Discrétion +21, Perception +33, Psychologie +33, Survie +31, Vol +32

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

Particularités changement de forme (*modification d'apparence*)

ÉCOLOGIE

Environnement tous les plans du Bien

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor double (*harnois +5*, *épée à deux mains +5 dansante*, *arc long composite +5* [**For** +9])

CAPACITÉS SPÉCIALES

Flèche tueuse (Sur). L'arc d'un solar ne nécessite aucune munition : il crée automatiquement un *flèche tueuse* (dont le solar choisit le type) dès qu'il est bandé.

Sorts. Les solars lancent des sorts divins comme des prêtres de niveau 20. Ils n'ont pas accès aux domaines ni aux autres capacités des prêtres.

Les solars sont les plus puissants des anges, ceux qui servent aux côtés des divinités ou qui se chargent des causes concernant un monde ou un plan entier. La plupart ressemblent à des humains mais certains possèdent un physique plus proche des autres races humanoïdes ou une forme encore plus inhabituelle. Ils mesurent 2,70 mètres et pèsent à peu près 250 kg. Ils ont une voix forte, habituée à donner des ordres impossibles à ignorer. Leur peau est généralement argentée ou dorée.

Les solars ont la chance d'être dotés d'une panoplie de pouvoirs magiques et de sorts rivalisant avec ceux des prêtres les plus puissants. Ils sont capables de vaincre les plus terribles créatures maléfiques en combat singulier. Au sein des hordes célestes, ils font office de maîtres-pisteurs. On prétend que les meilleurs pourraient même suivre le trajet d'un diantrefosse volant à travers le plan Astral un jour après son passage. Certains solars endossent le rôle de tueurs de monstres et chassent les fiélons et les morts-vivants puissants tels que les dévoreurs, les guenaudes noires, les ténébreux ou les diantrefosses. Ils vont même jusqu'à pénétrer dans les plans du Mal ou le plan d'Énergie négative pour détruire ces créatures à la source, avant qu'elles ne puissent causer du tort aux mortels.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Quelques rares et vénérables solars ont mené ce genre de quête jusqu'à son terme et sont désormais célèbres pour avoir détruit et traqué jusqu'à l'extinction une race de créatures effroyables.

Les solars endossent parfois le rôle de gardiens, le plus souvent pour protéger des concepts surnaturels ou des objets ou créatures de grande importance. Il existe un monde où un groupe de solars patrouille les conduits d'énergie solaire pour débusquer les races maléfiques qui tenteraient d'étouffer la lumière et d'établir des ténèbres éternelles (les drows par exemple). Dans un autre monde, sept solars montent la garde auprès de sept chaînes mystiques servant à emprisonner des dieux maléfiques au sein d'un demi-plan. Dans un autre encore, un solar brandissant une épée enflammée protège le paradis originel des mortels et empêche toute créature d'y pénétrer.

Dans les mondes où les dieux ne peuvent pas prendre forme physique, ceux-ci envoient des solars jouer le rôle de prophètes ou de gourous (ils prétendent souvent être de simples mortels) afin de fonder des cultes qui se développeront ensuite en véritables religions. Dans les mondes opprimés par le Mal, les solars prennent secrètement le rôle de prêtres porteurs d'espoir pour les démunis ou se laissent parfois martyriser pour permettre à leur essence sacrée de se répandre dans le cœur de futurs héros.

Les solars ne sont pas des dieux mais leur puissance est proche de celle des demi-dieux. Ils conseillent souvent les divinités les plus jeunes ou les plus faibles. Dans certains cultes polythéistes, les mortels vénèrent un ou plusieurs solars en tant qu'aspects ou serviteurs (voire égaux) des véritables dieux (mais cela ne se produit jamais sans l'approbation des dieux) ou considèrent que certains solars bien connus sont les descendants, les consorts, les amants ou les époux des dieux (ce qui est d'ailleurs parfois vrai).

Contrairement aux autres anges, la plupart des solars sont créés à partir d'un amalgame d'âmes d'alignement bon et d'énergie divine pure dans le but de servir directement les dieux. Cependant, ils sont de plus en plus nombreux à avoir été « promus » à partir de créatures inférieures comme les planétars ou les dévas. Quelques rares âmes puissantes d'alignement Bon réalisent aussi une ascension qui les mène directement au statut de solars. Les solars les plus anciens existaient avant l'arrivée des mortels et faisaient partie des premières créations divines. Ces étranges solars sont des parangons de leur race, qui n'ont que très peu d'interactions directes avec les mortels. Ils s'intéressent plutôt à la protection ou à la destruction de concepts abstraits tels que la gravité, la matière noire, l'entropie ou le Mal primitif.

Les solars qui séjournent longtemps sur le plan Matériel (surtout ceux qui se font passer pour des mortels) sont parfois à l'origine de lignées de demi-célestes ou d'aasimars dans les familles mortelles. Cela peut résulter en des aventures romantiques ou simplement de la proximité entre les mortels et leur énergie céleste. Ils n'ont que très rarement de descendance et, lorsque cela se produit, c'est toujours une mère humaine qui porte l'enfant : même si les solars peuvent prendre l'apparence des deux sexes, les dieux ne leur ont pas donné la capacité d'enfanter. C'est souvent cette restriction fondamentale qui explique qu'un solar recherche une amante mortelle. Mais comme les autres solars voient d'un mauvais œil le fait de mettre enceinte une mortelle, rares sont les pères solars qui interviennent dans le destin de leur amante ou de leur enfant. Ils préfèrent éviter d'amener la honte sur eux ou sur ceux dont ils ont la charge. Ce qu'i n'empêche pas ces solars de surveiller leur progéniture à distance et, en cas de danger, de ressentir parfois le désir d'intercéder et de venir en aide à l'un de leurs enfants (ce qu'ils font bien souvent de manière subtile et détournée).

Tous les anges respectent la puissance et la sagesse des solars. Ces puissants anges travaillent généralement seuls, mais ils prennent parfois le commandement de plusieurs armées menées par des planétars et font office de grands maréchaux de guerre lors des gigantesques incursions contre les légions de l'Enfer ou les hordes des Abysses.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Anguille électrique

Ce poisson serpentin de 1,80 mètre de long se déplace lentement. Son corps émet de temps en temps d'étranges crépitements.

ANGUILLE ÉLECTRIQUE **FP 2**

PX 600

Animal de taille P, N

Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +2, taille +1)

pv 17 (2d8+8)

Réf +5, **Vig** +7, **Vol** +0

Résistances électricité 10

ATTAQUE

VD 1,50 m, nage 9 m

Corps à corps morsure, +3 (1d6+1) et queue, –2 (contact, 1d6 électricité)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 19, **Int** 1, **Sag** 10, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +1, **DMD** 13 (croc-en-jambe impossible)

Dons Science de l'initiative

Compétences Discrétion +10, Évasion +10, Natation +9, Perception +4

Modificateurs raciaux +8 Évasion

ÉCOLOGIE

Environnement eau douce avec un climat chaud

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Électricité (Ext). Une anguille électrique peut produire une puissante décharge électrique qu'elle inflige via sa queue en effectuant une attaque de contact. En cas de coup critique, la victime doit réussir un jet de Vigueur de DD 15 pour ne pas être étourdie pendant 1d4 rounds. Le DD dépend de la Constitution.

Illustration par Dean Spencer

L'anguille électrique est un poisson étrange qui respire de l'air plutôt que de l'eau. Mais sa capacité la plus étonnante est sans doute celle qui lui permet de créer de puissantes décharges d'électricité. Une anguille électrique mesure 1,80 mètre et pèse 22,5 kg.

L'anguille électrique comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille P ; **Vitesse** 1,50 m, nage 9 m ; **Attaque** morsure (1d6) ; **Caractéristiques** For 12, Dex 14, Con 18, Int 1, Sag 10, Cha 6 ; **Particularités** amphibie, résistance à l'électricité 5, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. CA armure naturelle +2 ; **Caractéristiques** Dex +2, Con +2 ; **Particularités** électricité (1d6), résistance à l'électricité 10.

Anguille, murène géante

Cette anguille de 5 m glisse dans l'eau avec une grâce surnaturelle. Sa gueule renferme une seconde paire de mâchoires.

MURÈNE GÉANTE **FP 5**

PX 1 600

Animal (aquatique) de taille G, N

Init +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +7

DÉFENSE

CA 19, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +2, naturelle +8, taille –1)

pv 52 (7d8+21)

Réf +9, **Vig** +8, **Vol** +3

ATTAQUE

VD nage 9 m

Corps à corps morsure, +11 (2d6+9 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales double morsure

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 14, **Con** 16, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +5, **BMO** +12 (+16 lutte), **DMD** 24

Dons Arme de prédilection (morsure), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Discrétion)

Compétences Discrétion +8, Évasion +10, Natation +14, Perception +7 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Évasion

ÉCOLOGIE

Environnement océans chauds

Organisation sociale solitaire, couple, ou nid (3–6)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Double morsure (Ext). Si une murène géante commence son tour en ayant déjà agrippé un adversaire, elle lui inflige automatiquement des dégâts de morsure (2d6+9). Les murènes géantes possèdent, à l'intérieur de leur gorge, une seconde paire de mâchoires qui les aident à avaler leur nourriture et qui leur permet de faire une attaque de morsure (attaque secondaire +11, 1d6+4) contre les ennemis qu'elles ont déjà agrippés.

La murène est un prédateur féroce capable de retenir une dans ses formidables mâchoires tout en y découpant des bouchées à l'aide des mâchoires plus petites que renferme sa gorge.

La murène géante comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **CA** armure naturelle +5 ; **Vitesse** nage 9 m ; **Attaque** morsure (1d8) ; **Caractéristiques** For 14, Dex 16, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 8 ; **Particularités** étreinte, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** morsure (2d6) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4 ; **Particularités** double morsure.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Animal de troupeau, auroch

Cet immense taureau à cornes à la peau noire et sale possède un tempérament agressif. Ses cornes sont larges et pointues.

AUROCH **FP 2**

PX 600

Animal de taille G, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 13, contact 9, pris au dépourvu 13 (naturelle +4, taille –1)

pv 22 (3d8+9)

Réf +3, **Vig** +6, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps cornes, +7 (1d8+9)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales débandade, piétinement (2d6+9, DD 17)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 4

BBA +2, **BMO** +9, **DMD** 19 (23 contre crocs-en-jambe)

Dons Endurance, Talent (Perception)

Compétences Perception +9

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–30)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Débandade (Ext). Une débandade se produit lorsqu'au moins trois créatures possédant cette capacité effectuent une attaque de piétinement à côté les unes des autres. Au cours d'une débandade, les créatures peuvent piétiner des créatures appartenant à la même catégorie de taille qu'elles ou à une catégorie inférieure et le DD du jet de sauvegarde contre le piétinement augmente de +2.

L'auroch (ou aurochs) est un grand animal qui vit en troupeaux et ressemble à un bovin domestiqué.

L'auroch comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 12 m ; **CA** armure naturelle +1 ; **Attaque** cornes (1d6) ; **Caractéristiques** For 14, Dex 12, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** cornes (1d8) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4 ; **Particularités** débandade, piétinement.

Animal de troupeau, bison

Cette créature possède de petites cornes dirigées vers le haut, un manteau de poils longs et une large bosse sur le dos.

BISON **FP 4**

PX 1 200

Animal de taille G, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 17, contact 9, pris au dépourvu 17 (naturelle +8, taille –1)

pv 42 (5d8+20)

Réf +4, **Vig** +8, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps cornes, +10 (2d6+12)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales débandade (voir l'auroch), piétinement (2d6+12, DD 20)

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 4

BBA +3, **BMO** +12, **DMD** 22 (26 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance , Endurance, Science de la bousculade

Compétences Perception +8

ÉCOLOGIE

Environnement plaines froides ou tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–30)

Trésor aucun

Les bisons sont de grands animaux vivant en troupeaux. Ils peuvent atteindre une longueur de 3,60 mètres et une hauteur de 2,10 mètres aux épaules. Un bison moyen pèse 1 100 kg. Les caractéristiques du bison peuvent être utilisées pour pratiquement tous les autres grands animaux vivant en troupeaux, comme les buffles.

Les bisons s'effraient beaucoup moins facilement que leurs cousins domestiqués et se montrent beaucoup plus agressifs lorsqu'il s'agit de protéger le troupeau ou les jeunes. Les taureaux adultes sont particulièrement agressifs au cours de la saison de reproduction, allant jusqu'à s'entre-tuer pour conquérir certaines femelles. Après la saison de la reproduction, les troupeaux se séparent généralement en groupes plus petits en prévision de l'arrivée des veaux. Les compagnons animaux bisons sont identiques aux compagnons animaux aurochs.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ankheg

Ce monstre enfouisseur insectoïde avance sur six pattes. Une bave verdâtre et acide coule entre ses mandibules qui s'entrechoquent.

ANKHEG **FP 3**

PX 800

Créature magique de taille G, N

Init +0 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 16, contact 9, pris au dépourvu 16 (naturelle +7, taille –1)

pv 28 (3d10+12)

Réf +3, **Vig** +6, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m, creusement 6 m

Corps à corps morsure, +5 (2d6+4 et 1d4 acide et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales crachat d'acide

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 1, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +3, **BMO** +7 (+11 lutte), **DMD** 17 (25 contre crocs-en-jambe)

Dons Robustesse, Talent (Perception)

Compétences Escalade +8, Perception +8

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées ou chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou nid (3–6)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Crachat d'acide (Ext). Une fois toutes les 6 heures, un ankheg peut cracher une ligne d'acide de 9 mètres de longueur. Les créatures touchées subissent 4d4 points de dégâts d'acide (la moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 14). L'ankheg doit alors attendre 6 heures avant de pouvoir utiliser cette attaque à nouveau et, pendant cette période d'attente, sa morsure n'inflige pas de dégâts d'acide supplémentaires. C'est pour cela que les ankhegs utilisent cette capacité uniquement lorsqu'ils sont désespérés ou contrariés (généralement lorsqu'ils ont perdu plus de la moitié de leurs points de vie ou qu'ils ont été incapables d'agripper leur adversaire). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Les ankhegs sont un fléau qui s'abat bien trop souvent sur les régions rurales. Ces monstres enfouisseurs de la taille d'un cheval évitent généralement les zones à forte densité de population comme les villes, mais leur goût prononcé pour le bétail et la chair d'humanoïde ne leur permet pas non plus de rester dans les étendues sauvages et inhabitées. Les fermes rurales constituent leur milieu naturel de prédilection car ils peuvent se déplacer facilement dans le sol relativement meuble qu'on y trouve. Certains récits parlent d'ankhegs encore plus grands qui vivraient dans les déserts isolés et qui se nourriraient principalement de scorpions géants et de chameaux et ils ne rentreraient que rarement en contact avec la civilisation tant ces endroits sont reculés. (Un ankheg du désert est un ankheg évolué de taille TG).

En combat, les ankhegs préfèrent attaquer à l'aide de leur mandibules. Lorsqu'ils ont affaire à plusieurs adversaires, ils agrippent généralement une cible à leur portée puis tentent de battre en retraite vers un endroit sûr en creusant dans le sol. Les créatures emportées sous terre ne risquent pas de suffoquer même si la respiration y est difficile (l'ankheg lui aussi a besoin de respirer et ses tunnels sont relativement poreux). Cependant, elles sont bien souvent dévorées vivantes avant que leurs alliés ne puissent les sauver.

Les ankhegs creusent à l'aide de leurs pattes et de leurs mandibules, ce qui leur permet de se déplacer étonnamment vite à travers les sols meubles, le sable, les gravillons et les matériaux similaires (ils ne peuvent toutefois pas creuser dans la roche). En plus de l'acide, ils peuvent également déverser par la bouche une sécrétion plus épaisse et moins caustique qui leur permet de renforcer les parois de leurs tunnels. Les ankhegs qui façonnent des tunnels permanents doivent se déplacer à la moitié de leur vitesse de creusement. Les tunnels d'ankhegs mesurent généralement 3 mètres en hauteur et en largeur, possèdent une section approximativement circulaire et s'étendent sur une longueur variant entre 18 mètres et 45 mètres (1d10+5 fois 1,50 m). Les ankhegs se rassemblent souvent en groupes dans un même territoire et façonnent des réseaux complexes de tunnels qui serpentent sous les terres agricoles, provoquant parfois des affaissements de terrain lorsqu'ils sont trop nombreux à creuser en même temps.

Les ankhegs ressemblent à des vermines géantes mais sont en fait beaucoup plus intelligents qu'une araignée moyenne. Avec suffisamment de temps et un entraîneur doué, ils peuvent être dressés pour servir de montures ou d'animaux de trait. Même « domestiqués », les ankhegs ont tendance à cracher de l'acide lorsqu'ils sont effrayés ou surpris, ce qui reste dangereux dans les régions à forte population. Cela n'empêche pas les races les plus sauvages comme les hobgobelins, les troglodytes et plus particulièrement les orques de les utiliser comme protecteurs ou comme animaux familiers.

Illustration par Matt Cavotta

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Araignée de phase

L'étrange visage humanoïde de cette gigantesque araignée monstrueuse est entouré d'une épaisse crinière de fourrure.

ARAIGNÉE DE PHASE **FP 5**

PX 1 600

Créature magique de taille G, N

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +3, naturelle +5, taille –1)

pv 51 (6d10+18)

Réf +8, **Vig** +8, **Vol** +3

Capacités défensives forme éthérée

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +10 (2d6+7 et poison et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales embuscade depuis l'Éthéré

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 17, **Con** 16, **Int** 7, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +6, **BMO** +12 (+16 lutte), **DMD** 25 (37 contre crocs-en-jambe)

Dons Pouvoir renforcé (poison), Science de l'initiative, Talent (Discrétion)

Compétences Escalade +18, Perception +6, Discrétion +7

Langues aklo

ÉCOLOGIE

Environnement collines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–6)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Embuscade depuis l'Éthéré (Ext). Lorsqu'une araignée de phase surprend des ennemis situés sur le plan Matériel (si elle commence le combat en glissant du plan Éthéré vers le plan Matériel), elle peut effectuer un round entier d'actions au cours du round de surprise.

Forme éthérée (Sur). Les araignées de phase peuvent glisser du plan Éthéré vers le plan Matériel par une action libre. Elles peuvent glisser du plan Matériel vers le plan Éthéré par une action de mouvement (ou au cours d'une action de mouvement). À part cela, cette capacité est identique au sort de *forme éthérée* (NLS 15).

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 18 ; *fréquence* 1/round pendant 8 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les araignées de phase sont des prédateurs voraces originaires du plan Éthéré et dont le terrain de chasse est le plan Matériel. Lorsqu'une araignée de phase repère une proie, elle se glisse dans le plan Éthéré pour préparer une embuscade. Si la victime est seule, l'araignée retourne sur le plan Matériel, la mord, puis bat en retraite vers le plan Éthéré en attendant que le poison fasse effet. Lorsqu'elle affronte plusieurs adversaires, elle pratique une tactique similaire. Elle utilise cette manœuvre chaque fois qu'au début d'un round, un de ses ennemis se trouve à sa portée. Si ce n'est pas le cas, elle reste éthérée et se déplace pour préparer une attaque contre une nouvelle cible. En général, l'araignée de phase ne vient pas attaquer sur le plan Matériel si elle ne dispose pas d'une action de mouvement pour pouvoir ensuite s'échapper vers le plan Éthéré, à moins qu'elle ne se sente suffisamment en sécurité pour passer un round entier sur le plan Matériel.

Les araignées de phase sont les ennemis naturels d'une autre espèce vivant sur le plan Éthéré, les xills. La guerre sanglante qui oppose ces deux races dure depuis longtemps, et rien ne laisse penser qu'elle pourrait se terminer dans un avenir proche. Si les araignées de phase disposaient d'un physique moins effrayant et moins étrange, elles pourraient trouver auprès des autres races les alliés dont elles ont besoin pour vaincre les sinistres xills, mais leur apparence monstrueuse et leur appétit souvent incontrôlable ne facilitent pas les tentatives diplomatiques.

Sur le plan Éthéré, les araignées de phase peuvent manipuler l'éther brut un peu comme les araignées normales peuvent manipuler les toiles. Des nids vastes et complexes faits d'éther semi-solide flottent paresseusement au gré des courants du plan Éthéré, chacun d'eux abritant de nombreuses araignées de phase. Ces créatures apprécient la compagnie de leurs sœurs, mais elles ne possèdent pas vraiment de notion de familles. Une araignée de phase est tout à fait capable de se défendre par elle-mêmes dès sa naissance, et ses parents, ainsi que ses sœurs, la traitent comme n'importe quelle autre araignée de phase.

Une araignée de phase moyenne mesure 2,40 mètres de longueur et pèse approximativement 350 kg.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Araignée géante

Sans faire un bruit, une araignée aussi grande qu'un homme émerge du tunnel de toile qu'elle a tissé.

ARAIGNÉE GÉANTE **FP 1**

PX 400

Vermine de taille M, N

Init +3 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11 (armure +1, Dex +3)

pv 16 (3d8+3)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps morsure, +2 (1d6 et poison)

Attaques spéciales toile (+5 à distance, DD 12, 2 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 15 (27 contre crocs-en-jambe)

Compétences Discrétion +7 (+11 sur une toile), Escalade +16, Perception +4 (+8 sur une toile) ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion (+8 sur une toile), +16 en Escalade, +4 en Perception (+8 sur une toile)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou colonie (3–8)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 For ; *guérison* 1 réussite.

Le profil présenté ci-dessus correspond à une araignée tisserande. Les araignées chasseresses perdent la capacité de toile mais gagnent un bonus racial de +8 aux tests d'Acrobaties. Toutes les araignées géantes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux DD des poisons.

Il existe d'autres espèces d'araignées (voir ci-dessous).

Espèce	FP	Taille	DV
Araignée écarlate	1/4	TP	1d8
Araignée-crabe géante	1/2	P	2d8
Veuve noire géante	3	G	5d8
Araignée ogre	5	TG	7d8
Tarentule géante	8	Gig	10d8
Araignée goliath	11	Col	14d8

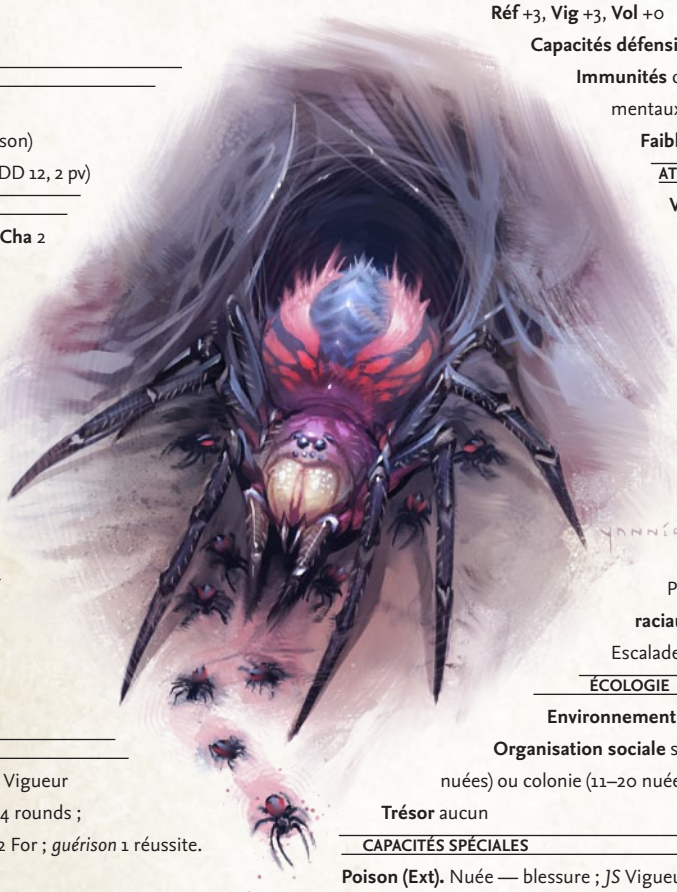


Illustration par Kieran Yanner

Araignées, nuée

Une horrible masse grouillante faite de pattes et de mandibules émerge soudainement des ténèbres.

NUÉE D'ARAIGNÉES **FP 1**

PX 400

Vermine (nuée) de taille Min, N

Init +3 ; **Sens** perception des vibrations 9 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 17, pris au dépourvu 14 (Dex +3, taille +4)

pv 9 (2d8)

Réf +3, **Vig** +3, **Vol** +0

Capacités défensives traits des nuées ; **Immunités** dégâts des armes, effets mentaux

Faiblesses traits des nuées

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m

Corps à corps nuée (1d6 et poison et distraction)

Espace 3 m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales distraction (DD 11)

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 17, **Con** 10, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +1, **BMO** —, **DMD** —

Compétences Escalade +11, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception ; Escalade dépend de la Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, masse (3–6 nuées) ou colonie (11–20 nuées)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Nuée — blessure ; *JS* Vigueur DD 11 ; *fréquence* 1/round pendant 2 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 For ; *guérison* 1 réussite. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Un tapis d'araignées est un spectacle à donner des frissons, tout particulièrement quand chacune des araignées qui compose la nuée fait la taille d'une pièce d'or et possède des mandibules tranchants capables de découper la chair avec une facilité effrayante. Une nuée d'araignées est une masse d'arachnoïdes, une colonie tellement nombreuse qu'elle ne doit plus se contenter d'en-cas minuscules mais peut venir à bout de proies de très grande taille. Les nuées d'araignées peuvent tisser des toiles mais celles-ci ne leur permettent pas d'attraper de grandes proies. Elles s'en servent donc plus pour construire leur repaire que pour chasser leurs repas.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Archon

Les archons sont une race d'Extérieurs originaire du Paradis. Ces créatures de la Loi et du Bien ont pour devoir la protection de ce plan et de tous ceux qui sont innocents et dénués d'intentions maléfiques. Ce sont les ennemis naturels des diables, des daémons et des démons. La plupart d'entre eux ont survécu à plusieurs invasions de leur plan par des fiélons des plans inférieurs.

Les créatures natives du Paradis se forment à partir du sol et des nuages de ce royaume divin. Leur fabrication résulte des processus métaphysiques de la montagne Sacrée, de la foi des mortels au cœur bon et de la transformation d'esprits vertueux. Au début de sa vie, l'archon prend la forme d'un archon lumineux ou d'un esprit serviteur mineur avant de gagner en puissance et en prestige en aidant la cause du Bien. Des mentors bienveillants et des capitaines issus des ordres divins guident l'esprit. Ils l'incitent et l'aident à suivre ses désirs de voir la paix, l'honnêteté et la justice répandues à travers tous les mondes, tout spécialement sur le plan Matériel. C'est pour cela que des archons de tout type endossent souvent le rôle de chevaliers errants et traversent divers mondes et royaumes tout en contribuant aux bonnes œuvres et en promouvant les actes de courage. Ces Extérieurs vertueux préfèrent inciter les créatures mortelles à agir avec honneur et intégrité plutôt que de réparer eux-mêmes les torts qu'elles ont causés. Selon eux, c'est en aidant les créatures à faire les bons choix et à se libérer des contraintes du Mal qu'on sert au mieux la cause de la vertu. Cela permet de résister plus facilement aux futures tentations et de planter les graines qui aboutiront à une renaissance spirituelle. Lorsqu'ils entrent en contact avec des humains, la plupart des archons se contentent de les influencer de manière subtile. Ils aiment tout particulièrement réconforter et apaiser ceux qui ignorent complètement leur présence.

Les actions du Paradis sont bien moins subtiles lorsqu'il s'agit de combattre les hordes des plans inférieurs. Des armées d'archons combattent férocement les monstruosités de l'Enfer, d'Abaddon ou des Abysses sur les champs de bataille extraplanaires ou le plan Matériel. Ces affrontements peuvent prendre la forme de vastes armées qui se combattent pour conquérir une place-forte planaire ou d'archons solitaires qui se dévoilent dans les mondes des mortels pour déjouer les machinations d'envahisseurs fiélons. Dans ces cas-là, les archons préfèrent généralement affronter leurs ennemis face à face lorsque c'est possible. Mais, s'ils sont en nette infériorité numérique, ils font tout leur possible pour augmenter leurs chances de réussite (le plus souvent en employant des tactiques de guérilla ou en utilisant la magie pour affaiblir leurs ennemis à distance avant de les attaquer au corps à corps). Comme ils peuvent se téléporter à volonté, il leur est facile de disparaître pour revenir plus tard, avec des renforts, lorsque leurs ennemis s'y attendent le moins. Ces combattants de la Loi font preuve d'honneur, même envers leurs ennemis, mais ils ne sont pas naïfs ni dénués de passion. Rares sont les créatures du multivers qui osent affronter la colère du Paradis.

Les archons sont des champions du Bien mais ils n'ont que peu de patience pour ceux qui ne respectent pas à la lettre les traditions ou les règles de bonne conduite. Ils s'opposeront naturellement à une dictature cruelle mais considéreront que la rébellion et les émeutes ne sont pas la bonne manière de la combattre. Ce n'est pas parce qu'on se bat pour la paix et le Bien qu'on peut faire fi de la justice et de la loi pour autant, l'anarchie causant pour eux bien souvent davantage de tort et de désordre, intentionnellement ou non. Les lois du Paradis existent pour minimiser les dommages collatéraux et les souffrances indésirables. Même si le respect de ces lois mène souvent à des campagnes plus longues, les archons affirment que cela permet de faire de la victoire un triomphe durable. Le fort attachement aux traditions et aux lois dont font preuve les archons les met souvent en opposition avec les créatures d'alignement Chaotique Bon, tout particulièrement les azatas. Selon les archons, les azatas sont par nature capricieux et impatients et, en attaquant un ennemi rapidement et sans prendre la peine de réfléchir aux conséquences, il est possible de faire plus de mal que de bien. Toutefois, même si les archons ne peuvent pas s'empêcher de s'opposer à l'aspect chaotique des azatas, ils n'y prennent aucun plaisir et font tout leur possible pour minimiser la durée de ces conflits. Malheureusement, les archons savent que les azatas, capricieux et fort émotifs, ont la rancœur tenace, c'est pour cela que de nombreux archons pensent qu'ils ont tout intérêt à être concis, succincts et fermes dans leurs relations avec les azatas.

Les archons parlent le céleste, le draconique et l'infernal mais peuvent communiquer avec quasiment toutes les créatures grâce à leur capacité de langage universel. La liste complète des traits des archons est présentée en page 312. Plusieurs archons bénéficient de capacités supplémentaires qui s'ajoutent à ces traits et correspondent au rôle qu'ils tiennent dans les armées du Paradis.

Les seigneurs empyréens archons

Parmi les seigneurs empyréens (les héros du Bien et les dirigeants des royaumes sacrés), on retrouve plusieurs archons puissants. Ces créatures uniques ont évolué au-delà des catégories standard d'archons et répandent la paix, la vertu et l'ordre en réalisant des actions subtiles ou prenant la tête d'armées divines. Ils combattent tous ceux qui cherchent à corrompre ce qui est juste. Voici quelques-uns des seigneurs empyréens archons les plus vénérés :

Astéria de l'Ordre sans fin
Cocidius le Gardien des faucons
Duellona la Vierge guerrière
Erlang Shen, Celui-qui-voit-tout
Hors le Soleil gelé
Inanna la Princesse du Ciel
Lugus aux trois visages
Ogoun de feu et de fer
Oro, la Flamme dans le Ciel
Radigos le Bienfaiteur
Shéave, le Seigneur orphelin
Svarozic, le Visage de flammes
Tanit, le Gardien de la vie
Tahmineh, la Mère blessée

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Archon canin

L'apparence soignée de cet humanoïde à tête de chien et l'épée bien polie qu'il tient indiquent qu'il est plus qu'un simple monstre.

ARCHON CANIN **FP 4**

PX 1 200

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M, LB

Init +4 ; **Sens** *détection du Mal*, odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +10

Aura aura de menace (DD 16), *cercle magique contre le Mal*

DÉFENSE

CA 19, contact 10, pris au dépourvu 19 (naturelle +9 ; parade +2 contre le Mal)

pv 39 (6d10+6)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +5 ; +4 contre le poison, +2 (résistance) contre le Mal

Immunités électricité, pétrification ; **RD** 10/Mal ; **RM** 15

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +8 (1d8+3), coup, +8 (1d4+1) ou épée à deux mains de maître, +9/+4 (2d6+3), morsure +3 (1d8+2)

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

Constant— *cercle magique contre le Mal, détection du Mal*

À volonté — *aide, flamme éternelle, téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement), *message*

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 10, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +6, **BMO** +8, **DMD** 18

Dons Attaque en puissance, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +13, Intimidation +10, Perception +10, Psychologie +10, Survie +14 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +4 en Survie

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

Particularités changement de forme (*forme bestiale II*)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Paradis)

Organisation sociale solitaire, couple, ou escouade (3–5)

Trésor standard (épée à deux mains de maître, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Changement de forme (Sur). Un archon canin peut prendre n'importe quelle forme canine de taille P et G, comme s'il utilisait *forme bestiale II*. Une fois sous forme canine, l'archon perd ses attaques de morsure, de coup et d'épée à deux mains, mais il acquiert l'attaque de morsure de la forme choisie. Dans ce contexte, on désigne par « forme canine » toute créature ressemblant à un chien ou à un loup et appartenant au type animal.

Les archons canins ont l'apparence d'humains musclés dotés d'une tête canine semblable à celle d'un loup ou d'un chien au port altier. Au combat, ces archons bien entraînés préfèrent utiliser leur épée à deux mains, même s'ils savent tout aussi bien manier leurs armes naturelles. Les archons canins détestent tuer des mortels et préfèrent les désarmer ou les mettre hors d'état de nuire lorsque c'est possible, même s'il s'agit d'individus maléfiques. Ils n'éprouvent aucune pitié à l'égard des fiélons ou des ennemis pour lesquels il n'y a aucun espoir de rédemption.

Les archons canins sont des soldats et des vigies disciplinés. Les divinités d'alignement Bon les envoient parfois surveiller des lieux ou des individus spécifiques qui présentent un certain intérêt pour elles. Prenant la forme de chiens errants inoffensifs et amicaux, ces défenseurs secrets peuvent suivre leur protégé ou monter la garde discrètement pendant plusieurs années.

Au sein des armées du Paradis, des archons canins paladins exceptionnellement puissants atteignent le rang de capitaine ou chevalier et mènent leurs pairs au combat. Ils dirigent des attaques contre des places-fortes tenues par des fiélons, capturent des forteresses démoniaques ou encore libèrent les prisonniers des guenaudes noires collectionneuses d'âmes. À cause de ces missions, les archons canins sont sans doute les archons qu'on rencontre le plus souvent dans les plans inférieurs. De temps en temps, le voyageur perdu dans ces royaumes croise le chemin d'une meute de loups rapides qui se révèle être un groupe d'archons canins disposés à lui venir en aide. Quel que soit l'ordre auquel ils appartiennent, les archons canins vouent tous une haine particulièrement puissante envers tous les fiélons canins. Ils se montrent sans pitié et font tout leur possible pour détruire les barghests, les chiens hurleurs, les glabrezus et les autres fiélons d'apparence similaire.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Archon lumineux

Une lumière chaude et apaisante émane de cet orbe brillant qui se déplace en silence et avec une grâce surnaturelle.

ARCHON LUMINEUX **FP 2**

PX 600

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille P, LB

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +4

Aura aura de menace (DD 13)

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 15 (naturelle +4, taille +1 ; +2 [parade] contre le Mal)

pv 13 (2d10+2)

Réf +3, **Vig** +4, **Vol** +0 ; +4 contre le poison, +2 (résistance) contre le Mal

RD 10/Mal ; **Immunités** électricité, pétrification

ATTAQUE

VD vol 18 m (parfaite)

Distance 2 rayons lumineux, +3 (contact à distance, 1d6)

Pouvoirs magiques (NLS 3e):

À volonté — *aide*, *détection du Mal*, *flamme éternelle*, *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 10

BBA +2, **BMO** –4, **DMD** 6

Dons Science de l'initiative

Compétences Connaissances (plans) +3, Diplomatie +5, Perception +4, Psychologie +5, Vol +14

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

Particularités gestalt

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Paradis)

Organisation sociale solitaire, couple, ou escouade (3–6)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Gestalt (Sur). Par une action complexe, un groupe de 9 archons lumineux peut fusionner en une unique entité de taille G plus puissante que la somme des membres qui la composent. Ce gestalt ressemble à un tourbillon de lucioles dansantes et possède tous les pouvoirs et toutes les capacités d'un élémentaire d'air de taille G ainsi que les suivantes : 2 rayons de lumière (2d6) ; RD 5/Mal et magie ; sous-type des archons, du Bien et de la Loi ; traits des archons (aura de menace DD 16). Les archons peuvent conserver cette forme pendant 2d4 rounds. Lorsque les archons lumineux qui composent le gestalt se séparent, les points de vie restant sont divisés en parts égales entre eux. Si le gestalt avait moins de 9 points de vie, certains des archons qui le composent meurent lors de la séparation.

Rayon de lumière (Ext). Un archon lumineux peut lancer des rayons de lumière qui blessent ses ennemis. Ces rayons ont une portée maximale de 9 mètres. Cette attaque ignore toutes les réductions de dégâts, quel que soit leur type.

Les archons lumineux sont des êtres amicaux et curieux toujours disposés à converser avec d'autres créatures et à leur venir en aide. Leur corps se résume à un simple globe de pureté spirituelle et de lumière pâle. Ils peuvent interagir avec ce qui les entoure grâce à la force de leur volonté mais cela se révèle insuffisant pour la majorité des tâches physiques. Leurs talents naturels en font des éclaireurs exceptionnels (du moins dans les zones où les lumières étranges ne sortent pas de l'ordinaire), de bons messagers et des combattants efficaces lorsqu'ils parviennent à surprendre leurs ennemis et à attaquer en groupe. Même s'ils semblent fragiles, leur nature les protège contre la plupart des attaques sauf les plus viles.

Les archons lumineux brillent constamment, généralement avec une luminosité équivalente à une torche. Ils contrôlent parfaitement la couleur de la lumière qu'ils projettent et prennent grand plaisir à changer de teinte ou de luminosité pour accompagner de la musique ou pour amuser d'autres créatures. La plupart des archons lumineux parlent d'une voix légère qui semble résonner et ressemble à un murmure ou à un pépiement rapide. De temps en temps, la lumière qu'ils émettent varie au rythme des mots ou des intonations et ponctue leur discours d'étincelles brillantes ou de pulsations douces. Il leur suffit d'une action rapide pour réduire leur luminosité au niveau d'une bougie pendant 1 round. C'est seulement quand ils meurent que leur lumière disparaît complètement. Comme les archons lumineux ne dorment pas et ne mangent pas, ils font d'excellentes vigies. Dans de nombreuses communautés des royaumes célestes, l'éclairage public est assuré non pas par des méthodes naturelles ou magiques mais bien par des archons lumineux, qui font également office de sentinelles déguisées constamment à l'affût d'intrus maléfiques.

Les archons lumineux, petits mais rapides et zélés, jouent le rôle de troupes de support dans les armées célestes. Des groupes d'archons lumineux attaquent les adversaires faibles ou se téléportent pour prendre leur ennemi en tenaille, empêcher les renforts d'arriver ou couper toute voie de retraite. Ces archons miniatures travaillent bien en groupe et savent que l'union fait la force. Lorsque la situation l'exige, ou en désespoir de cause, ils se rassemblent en une entité collective afin de mieux contrôler leur environnement. Les archons lumineux particulièrement courageux peuvent être promus en archons plus puissants mais la plupart d'entre eux sont satisfaits de leur statut.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Archon messager

Cette magnifique créature élancée à la peau couleur de marbre possède de puissantes ailes blanches et irradie une aura de sérénité.

ARCHON MESSAGER **FP 14**

PX 38 400

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M, LB

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +22

Aura aura de menace (DD 22), *cercle magique contre le Mal*

DÉFENSE

CA 27, contact 13, pris au dépourvu 24
(Dex +3, naturelle +14, +2 [parade] contre le Mal)

pv 175 (14d10+98)

Réf +9, **Vig** +16, **Vol** +14 ; +4 contre le poison, +2 (résistance) contre le Mal

RD 10/Mal ; **Immunités** électricité, pétrification ; **RM** 25

ATTAQUE

VD 12 m, vol 27 m (bonne)

Corps à corps *épée à deux mains* +4, +23/+18/+13 (2d6+11/19-20)

Attaques spéciales trompe

Pouvoirs magiques (NLS 14e)
Constant — *cercle magique contre le Mal*
À volonté — *aide*, *détection du Mal*, *flamme éternelle*, *message*, *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

Sorts préparés (NLS 14e)
7e — *soins importants de groupe* (2)
6e — *bannissement* (DD 21), *guérison suprême* (2)
5e — *changement de plan* (DD 20), *rappel à la vie*, *rejet du Mal* (DD 20), *soins légers de groupe*
4e — *immunité contre les sorts*, *neutralisation du poison* (DD 19), *puissance divine*, *renvoi* (DD 19)
3e — *lumière du jour*, *négation de l'invisibilité*, *panoplie magique*, *protection contre les énergies destructives*, *soins importants*
2e — *consécration*, *force de taureau*, *restauration partielle* (2), *sagesse du hibou*, *soins modérés* (2)
1er — *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *sanctuaire* (DD 16), *soins légers* (3)
0 (à volonté) — *détection de la magie*, *purification de nourriture et d'eau*, *stabilisation*, *stimulant*

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 17, **Con** 25, **Int** 16, **Sag** 20, **Cha** 17

BBA +14, **BMO** +19, **DMD** 32

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Persuasif, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (religion) +20, Diplomatie +24, Discrétion +20, Dressage +20, Évasion +17, Perception +22, Psychologie +24, Représentation (instruments à vent) +20, Vol +24

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Paradis)

Organisation sociale solitaire, couple, ou escouade (3–5)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sorts. Les archons messagers lancent des sorts divins comme des prêtres de niveau 20. Ils n'ont pas accès aux domaines ni aux autres capacités des prêtres.

Trompe (Sur). Toutes les créatures autres que des archons situées dans un rayon de 30 mètres autour de l'endroit où résonne la trompe doivent réussir un jet de Vigueur de DD 19 pour éviter d'être paralysées pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme. L'archon peut également ordonner à sa trompe de se transformer en *épée à deux mains* +4 par une action libre. Hors des mains de l'archon, ce n'est cependant qu'un bout de métal inutile.

Les archons messagers transportent les messages des divinités d'alignement Bon et des puissantes créatures célestes. Ils composent également l'avant-garde des armées divines et rassemblent les légions du Paradis en cas de guerre. Lorsque des dieux d'alignement Loyal Bon éprouvent le besoin de communiquer directement avec un groupe de mortels, un archon messager est souvent envoyé comme intermédiaire. Les archons messagers parlent d'une voix claire et mélodieuse. Leurs yeux blancs et dépourvus de pupilles peuvent paraître étranges.

Tous les archons messagers transportent une trompe ou une corne magique et brillante. Ils en tirent des sons magnifiques et l'utilisent pour appeler d'autres archons, paralyser leurs ennemis ou défendre les vertueux. Ils décorent généralement leur trompe avec l'étendard de leur seigneur.

Illustration par Alex Shim

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Attrape-mouches géant

Ce gigantesque et horrible amas d'épines et de tiges comporte des parties mobiles qui se terminent par des mâchoires vertes acérées.

ATTRAPE-MOUCHES GÉANT FP 10

PX 9 600

Plante de taille TG, N

Init +8 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 22, contact 12, pris au dépourvu 18 (Dex +4, naturelle +10, taille –2)

pv 149 (13d8+91)

Réf +8, **Vig** +17, **Vol** +5

Immunités effets mentaux, étourdissement, métamorphose, paralysie, poison, sommeil ; **Résistances** acide 20

ATTAQUE

VD 3 m

Corps à corps 4 morsures, +15 (1d8+7 et étreinte)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales enveloppement

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 18, **Con** 25, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +9, **BMO** +18 (+22 lutte), **DMD** 32 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Enchaînement, Frappe décisive, Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Vigueur surhumaine

Compétences Discrétion +9 (+17 dans les broussailles), Perception +10 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion dans les broussailles

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire, couple, ou bosquet (3–6)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Enveloppement (Ext). Si, au début du tour de l'attrape-mouches géant, une créature d'au moins deux catégories de taille de moins que lui est agrippé dans une de ses gueules, il peut refermer ses mâchoires tout autour d'elle en effectuant un nouveau test de manœuvre de combat (comme s'il tentait d'immobiliser sa victime). En cas de réussite, la proie, qui se retrouve enveloppée, subit 1d8+7 points de dégâts et 2d6 points de dégâts d'acide à cause des enzymes digestives qui remplissent peu à peu la cavité. Comme l'espace où la créature enveloppée se retrouve est hermétiquement fermé, elle risque de suffoquer. L'enveloppement est un cas particulier de l'immobilisation en lutte : on peut s'en libérer de la même manière qu'on s'extrait d'une immobilisation en lutte mais, comme la créature enveloppée est intégralement enfermée à l'intérieur des mâchoires de la plante, elle ne peut pas être la cible d'effets ou d'attaques qui requièrent une ligne de visée ou une ligne d'effet. Lorsqu'un attrape-mouches géant agrippe ou enveloppe un ennemi, il ne peut pas attaquer d'autres cibles avec l'attaque de morsure correspondante mais ne subit aucune autre pénalité.

Cette plante robuste pousse dans les régions où le sol est peu fertile mais la faune abondante. C'est un dangereux prédateur, une version gigantesque de sa cousine beaucoup plus petite et plus courante. Alors que les attrape-mouches de taille normale assurent leur croissance en dévorant des insectes, les attrape-mouches géants font de même avec les animaux, les humanoïdes et toutes les autres créatures assez imprudentes pour s'en approcher. Les légendes locales donnent à cette plante des noms tels que attrape-hommes, mâchoires féroces, feuilles de dragon, mords-vache et gosier vert, mais les aventuriers la connaissent comme l'attrape-mouches géant.

Comme les proies des attrape-mouches géants sont généralement beaucoup plus intelligentes que des insectes, cette plante gigantesque a dû se transformer en un chasseur beaucoup plus agressif que sa cousine. Elle peut se traîner lentement sur le sol en agitant ses racines comme s'il s'agissait de tentacules afin de se gagner un terrain de chasse plus peuplé, et elle parvient assez bien à se fondre dans la végétation environnante. Les mâchoires et les tiges d'un attrape-mouches géant se déplacent très rapidement : elles fondent sur ceux qui passent à leur portée et les mordent avec la vitesse de l'éclair. La plante elle-même possède une petite étincelle d'intelligence : elle peut prendre des décisions tactiques limitées et, par exemple, savoir quand cesser d'attaquer un ennemi trop puissant.

La plupart des attrape-mouches géants possèdent quatre paires de mâchoires mais certains peuvent n'en avoir qu'une alors que chez d'autres, on en trouve huit ou plus encore. En règle générale, vous devrez ajouter 2 DV à l'attrape-mouches géant et augmenter son bonus d'armure naturelle de +1 pour chaque attaque de morsure supplémentaire que vous lui donnez. Vous devrez accroître son FP de +1 chaque fois que vous améliorez ses attaques et ses DV de la sorte. Si vous ajoutez plus de 3 ou 4 morsures (et donc plus de 6 ou 8 DV), consultez la Table 1-1 de la page 292 pour vous assurer que son FP reste adéquat.

Les tiges d'un attrape-mouches géant mesurent 6 mètres de long mais restent généralement enroulées assez près de la masse centrale. Les mâchoires d'un attrape-mouches adulte mesurent 2,10 mètres de largeur. Un attrape-mouches géant pèse 4 500 kg.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Azata

Les azatas forment une race de créatures célestes natives du plan de l'Élysée, un plan dominé par la quête de la liberté et de la bonté. Les azatas sont les champions de ces causes, de grands bardes, des chevaliers et des explorateurs qui parcourent les plans à la recherche de bonnes gens à qui apporter leur aide. On les décrit souvent comme des elfes ou des fées célestes, mais ils adoptent généralement des formes étranges et inhumaines, voire occultes ou élémentaires. La plupart d'entre eux portent des titres de chevaliers ou de noblesse tels que duc, comtesse ou prince, qui semblent être héréditaires et pourraient peut-être provenir d'une monarchie céleste abandonnée et oubliée depuis longtemps. Les azatas ne se servent pas de ces titres pour exercer une influence sur leurs pairs mais seulement pour s'identifier et peut-être pour se rendre importants. Ce sont des ennemis mortels du Mal, acharnés, sans peur et intelligents.

Les trois types d'azatas les plus connus peuvent tous voler, ce qui n'est pas étonnant car ils ne restent jamais au même endroit très longtemps et préfèrent le frisson du voyage et de la découverte au confort sédentaire. La plupart des communautés d'azatas ne sont guère plus que des rassemblements éphémères de tentes autour d'un point de repère. Les azatas s'y regroupent pour échanger des nouvelles, des histoires et organiser quelques duels amicaux avant de replier leurs bagages quelques jours plus tard. Ces communautés temporaires sont hautes en couleurs et animées d'une ambiance de fête. Même les azatas qui se rencontrent se comportent très rapidement comme s'ils étaient de vieux amis. Rares sont ceux qui peuvent prédire où et quand une communauté d'azatas va apparaître mais certains groupes ou familles d'azatas se rassemblent régulièrement pour tenir des festivals ou des réunions. Ces regroupements se déroulent généralement dans des moments revêtant une signification mystique (comme le soir d'une équinoxe lunaire ou à l'occasion d'événements moins prévisibles comme le mariage de deux devins) mais toujours à un endroit immaculé ou près d'une merveille de la nature. Tous les azatas savent de manière innée où et quand aura lieu le rassemblement le plus proche (dans le temps ou dans l'espace) et tous y sont les bienvenus, même si leur présence n'est jamais certaine ni même requise. Cela ne signifie pas pour autant qu'il n'existe aucune communauté d'azatas plus permanente : les chants des chœurs d'azatas résonnent sans cesse dans les hauts lieux de l'Élysée.

Les azatas, que leurs stoïques et casaniers cousins archons considèrent comme frivoles, sont mus par un désir naturel de croisade et se lassent rapidement lorsqu'ils sont contraints de rester trop longtemps au même endroit. Cette caractéristique les rend également peu enclins à accepter de servir un mortel pendant une longue période de temps : ils préféreront arriver sur place, faire le boulot puis repartir vers une autre quête ou un autre défi. Les azatas cherchent à propager la cause de la liberté et de la joie mais ils réalisent qu'ils ne peuvent pas imposer ces vertus à travers tout le multivers. Sans ténèbres, il ne peut y avoir de lumière et, sans conflit, il ne peut y avoir de victoire. C'est parce qu'ils comprennent cela que ces créatures célestes restent à l'écart de la plupart des conflits mortels. Dans ces situations, ils préfèrent tenir le rôle de conseillers plutôt que celui de champions et laisser les mortels d'alignement Bon en retirer toute la gloire. Par contre, quand les forces du Mal agissent ouvertement et envahissent le monde des mortels, les azatas sont prompts à se rassembler pour protéger ce royaume et venir en aide à ceux qui ne sont pas capables de se défendre seuls.

Les azatas travaillent généralement en groupe mais leurs fortes personnalités et leur sens développé de la liberté individuelle les conduisent souvent à des désaccords sur la meilleure manière de régler une situation particulière. Même si chacun des groupes en désaccord vise avant tout le bien de tous, ces disputes peuvent devenir des rancœurs tenaces. Les azatas convaincus d'avoir raison se retranchent parfois dans une sorte d'exil qu'ils s'infligent puis abandonnent le soutien de leurs pairs afin de pouvoir lancer leur propre croisade contre les cruautés du multivers.

La plupart des azatas proviennent directement de la beauté sauvage de l'Élysée et ont été créés et nourris par l'afflux d'âmes mortelles d'alignement Bon. Comme la majorité des autres Extérieurs, ils ne peuvent pas se reproduire à la manière des mortel mais flirtent souvent avec les plus charmants et les plus affables d'entre eux. Dans leur quête permanente de sentiments tels que l'amour, la joie ou la camaraderie, les azatas badinent fréquemment aussi avec d'autres membres de leur race. Pour autant, ils se sentent rarement liés à leur amant (et encore moins de manière exclusive), quelle que soit sa race.

Les azatas parlent le céleste, le draconique et l'infernal mais ils peuvent communiquer avec quasiment toutes les créatures grâce à leur capacité de langage universel. Référez-vous à la page 312 pour plus de détails sur cette capacité et sur les autres traits des azatas.

Les seigneurs empyréens azatas

Parmi les seigneurs empyréens, les champions divins des plans supérieurs, on trouve plusieurs azatas uniques et puissants. Certains de ces êtres célestes contrôlent de grands royaumes et de vastes légions de suivants, alors que d'autres sont des voyageurs solitaires et des héros cherchant seulement à mettre leur intelligence, leur sagesse et leurs talents au service de la joie et de la liberté. Voici quelques-uns des seigneurs empyréens azatas les plus connus et les plus vénérés à travers les plans :

- Atonga de la Mer et des chants
- Aizen Myo-o la Sagesse rouge
- Cernunnos le Seigneur cerf
- Connla, le Fils du lévrier
- L'Oublié, qui n'a aucune attache même dans les mémoires
- Itzamna, Celui-qui-observe-depuis-les-nuages
- Lada, la Dame de la danse
- Maahes, la Bête gardienne
- Muyingwa, le Lanceur de semences
- Ibéji, les Jumeaux
- Ogma, le Champion
- Tsukuyomi, le Prince de la lune
- Qetesh, l'Amante sacrée
- Vikramaditya, le Roi sage et valeureux

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Azata, Bralani

La chevelure argentée de cet archer d'apparence elfique plein d'assurance vole au vent et des couleurs vives s'agitent dans ses yeux.

BRALANI **FP 6**

PX 2 400

Extérieur (azata, Bien, Chaos, extraplanaire, métamorphe) de taille M, CB

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 20, contact 14, pris au dépourvu 16 (Dex +4, naturelle +6)

pv 66 (7d10+28)

Réf +9, **Vig** +9, **Vol** +6

Immunités électricité, pétrification ; **RD** 10/fer froid ou Mal ;

Résistances feu 10, froid 10 ; **RM** 17

ATTAQUE

VD 12 m, vol 30 m (parfaite)

Corps à corps *cimeterre* +1, +13/+8 (1d6+8/18–20) ou coup +12 (1d6+7)

Distance *arc long composite* +1, +12/+7 (1d8+6/×3)

Attaques spéciales souffle du tourbillon

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

À volonté — *bourrasque* (DD 14), *charme-personne* (DD 13), *flou*, *image miroir*, *mur de vent*

2/jour — *éclair* (DD 15), *soins importants*

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 18, **Con** 19, **Int** 13, **Sag** 14, **Cha** 15

BBA +7, **BMO** +12, **DMD** 26

Dons Combat en aveugle, Science de l'initiative, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Bluff +12, Discrétion +14, Dressage +12, Équitation +14, Perception +15, Psychologie +12, Vol +22

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

Particularités forme venteuse

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Élysée)

Organisation sociale solitaire, couple, ou escouade (3–6)

Trésor double (*cimeterre* +1, *arc long composite* +1 [**For** +5])

CAPACITÉS SPÉCIALES

Forme venteuse (Sur). Par une action simple, le bralani peut transformer son corps humanoïde en un corps constitué de vent et de brumes et vice versa. Lorsqu'il est sous forme humanoïde, il ne peut pas voler ni utiliser sa capacité de souffle du tourbillon. Sous forme de vent, il se comporte comme s'il était affecté par un sort de *vent divin*. Il peut porter des attaques de coup et utiliser ses pouvoirs magiques quelle que soit la forme adoptée. Un bralani conserve la forme qu'il a choisie jusqu'à ce qu'il décide de passer à l'autre. Ce changement de forme ne peut pas être dissipé et, une fois mort, le bralani conserve la forme qu'il avait adoptée en dernier (les deux formes sont considérées comme ses « vraies » formes). Un sort de *vision lucide* montre les deux formes simultanément.

Souffle du tourbillon (Sur). Lorsqu'il est sous forme de vent, le bralani peut projeter un souffle de vent cinglant qui inflige 3d6 points de dégâts sur une ligne de 6 mètres de longueur (un jet de Réflexes de DD 17 permet de diviser les dégâts par deux). Le DD dépend de la Constitution.

Les bralanis figurent parmi les azatas les plus féroces et les plus sauvages. Ils ne vivent que pour le moment présent et recherchent sans cesse l'occasion de mettre leurs talents martiaux à l'épreuve. Ils peuvent prendre l'apparence d'elfes ou se transformer en tourbillons de poussières, de neige ou de sable. Dans les royaumes mortels, on les confond souvent avec les djinns. Ils apprécient fortement les climats violents, pas pour leur aspect destructeur mais pour leur intensité et leur énergie. De nombreuses histoires dépeignent des bralanis riant aux éclats tout en voyageant à l'intérieur de puissantes tempêtes.

Les bralanis n'ont pas besoin de manger, mais ils aiment le faire. La plupart d'entre eux préfèrent la nourriture elfique, les plats humains relevés et le vin épicé. Les similarités qu'ils partagent avec les élémentaires et les fées les poussent parfois à tenir le rôle d'intermédiaires entre les mortels et ces autres créatures, mais ils préfèrent organiser des trêves temporaires qui permettent à ces différents groupes de mener eux-mêmes leurs négociations en terrain neutre. Lorsqu'ils agissent comme médiateurs (et chaque fois qu'ils en ont l'occasion), les bralanis proposent souvent des compétitions ou des matchs amicaux pour mettre un terme aux disputes. Ils aiment mettre sur pied des défis et des concours complexes qui testent à la fois les capacités physiques et mentales des mortels.

Illustration par Alex Shim

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Azata, ghaéle

Une lumière divine émane des yeux de cette élégante sentinelle en armure dont la lame ouvragée crépite d'énergie.

GHAÉLE **FP 13**

PX 25 600

Extérieur (azata, Bien, Chaos, extraplanaire, métamorphe) de taille M, CB

Init +5 ; **Sens** *détection de l'invisibilité*, *détection du Mal*, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +20

Aura *aura sacrée*

DÉFENSE

CA 28, contact 16, pris au dépourvu 26 (parade +4, Dex +1, esquive +1, naturelle +12)

pv 136 (13d10+65)

Réf +11, **Vig** +17, **Vol** +16

Immunités électricité, pétrification ; **RD** 10/fer froid et Mal ; **Résistances** feu 10, froid 10 ; **RM** 25

ATTAQUE

VD 15 m, vol 45 m (parfaite)

Corps à corps *épée à deux mains sainte* +2, +22/+17/+12 (2d6+12)

Distance 2 rayons lumineux, +14 (contact, 2d12)

Attaques spéciales regard

Pouvoirs magiques (NLS 13e)

Constant — *aura sacrée* (DD 21), *détection de l'invisibilité*, *détection du Mal*

À volonté — *aide*, *charme-monstre* (DD 17), *déguisement*, *détection de pensées* (DD 15), *dissipation de la magie*, *flamme éternelle*, *image accomplie* (DD 16), *immobilisation de monstre* (DD 18), *invisibilité suprême* (sur lui-même uniquement), *lumières dansantes*, *soins légers*, *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

3/jour — *globe d'invulnérabilité renforcée*

1/jour — *éclair multiple* (DD 19), *mur de force*, *rayons prismatiques* (DD 20)

Sorts préparés (NLS 13e)

7e — *parole sacrée* (DD 21)

6e — *bannissement* (DD 20), *guérison suprême* (DD 20)

5e — *colonne de feu* (DD 19), *rappel à la vie*, *vision lucide*

4e — *protection contre la mort*, *puissance divine*, *renvoi* (2) (DD 18), *restauration*

3e — *lumière brûlante* (2), *soins importants* (3)

2e — *aide*, *arme alignée*, *endurance de l'ours*, *restauration partielle* (2)

1er — *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *brume de dissimulation*, *faveur divine*, *injonction* (DD 15)

0 (à volonté) — *détection de la magie*, *purification de nourriture et d'eau*, *stabilisation*, *stimulant*

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 12, **Con** 20, **Int** 16, **Sag** 19, **Cha** 17

BBA +13, **BMO** +20, **DMD** 31

Dons Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

Compétences Connaissances (nature) +16, Connaissances (plans) +19, Diplomatie +19, Discrétion +17, Dressage +19, Évasion +17, Perception +20, Psychologie +20, Vol +25

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

Particularités forme lumineuse

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Élysée)

Organisation sociale solitaire, couple, ou escouade (3–6)

Trésor triple (*épée sainte à deux mains* +2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Forme lumineuse (Sur). Par une action simple, un ghaéle peut transformer son corps humanoïde en un corps constitué de lumière et vice versa. Sous forme solide, il ne peut ni voler ni utiliser de rayon de lumière. Sous forme de lumière, il peut voler et gagne la particularité « intangible ». Il peut également attaquer à l'aide de rayons de lumière et utiliser ses pouvoirs magiques mais il ne peut pas porter d'attaques physiques ni lancer de sorts. Cette capacité fonctionne par ailleurs comme la forme venteuse des bralanis.

Rayon de lumière (Ext). Les rayons de lumière d'un ghaéle ont une portée de 100 mètres. Cette attaque ignore toutes les formes de réductions de dégâts.

Regard (Sur). Lorsqu'un ghaéle est sous forme humanoïde, son regard tue les créatures maléfiques possédant 5 DV ou moins (portée 18 mètres, Volonté DD 18 annule, secoué pendant 2d10 rounds en cas de jet de sauvegarde réussi). Les créatures qui ne sont pas maléfiques et les créatures maléfiques de plus de 5 DV doivent réussir un jet de Volonté de DD 18 pour éviter d'être secouées pendant 2d10 rounds. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisées contre le regard du ghaéle en question pendant les 24 heures qui suivent. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le DD dépend du Charisme.

Sorts. Les ghaéles lancent des sorts divins comme des prêtres de niveau 13. Ils n'ont pas accès aux domaines ni aux autres capacités des prêtres.

Les Ghaéles sont les plus chevaleresques des azatas. Ce sont des chasseurs redoutables face à des proies telles que les fiélons, les dragons ou les morts-vivants. La plupart des ghaéles ont l'apparence d'humains ou d'elfes magnifiés et sourient facilement. Ils attaquent tout aussi aisément ceux qu'ils considèrent maléfiques.

Illustration par Alex Shim

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Azata, lillende

La partie supérieure du corps de cette créature ressemble à une séduisante elfe ailée et sa partie inférieure à un serpent.

LILLENDE **FP 7**

PX 3 200

Extérieur (azata, Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G, CB

Init +3 ; **Sens** vision nocturne, vision dans le noir 18 m ; Perception +13

DÉFENSE

CA 20, contact 12, pris au dépourvu 17 (Dex +3, naturelle +8, taille –1)

pv 73 (7d10+35)

Réf +10, **Vig** +7, **Vol** +10

Immunités électricité, pétrification, poison ; **Résistances** feu 10, froid 10

ATTAQUE

VD 9 m, vol 21 m (moyenne)

Corps à corps *épée longue* +1, +12/+7 (2d6+8/19–20), coup de queue, +6 (2d6+2 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction (2d6+5), représentations bardiques (20 rounds/jour)

Pouvoirs magiques (NLS 7e)

3/jour — *déblocage*, *lumière*, *ténèbres*, *terrain hallucinatoire* (DD 18)

1/jour — *charme-personne* (DD 15), *communication avec les animaux*, *communication avec les plantes*

Sorts connus (NLS 7e)

3e (2/jour) —*charme-monstre* (DD 17), *soins importants*

2e (4/jour) — *cacophonie* (DD 16), *immobilisation de personne* (DD 16), *invisibilité*, *suggestion* (DD 16)

1er (5/jour) — *charme-personne* (DD 15), *identification*, *soins légers*, *sommeil* (DD 15)

0 (à volonté) — *berceuse* (DD 14), *détection de la magie*, *hébétement* (DD 14), *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 17, **Con** 21, **Int** 14, **Sag** 16, **Cha** 19

BBA +7, **BMO** +13, **DMD** 26 (croc-en-jambe impossible)

Dons Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vol stationnaire, Volonté de fer

Compétences Bluff +14, Connaissances (nature) +9, Diplomatie +14, Perception +13, Psychologie +13, Représentation (instruments à cordes) +16, Survie +14, Vol +11 ; **Modificateurs raciaux** +4 Survie

Langues céleste, draconique, infernal ; langage universel

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Élysée)

Organisation sociale solitaire, couple, ou chœur (3–6)

Trésor standard (*épée longue* +1, harpe de maître)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Représentations bardiques. Les lillendes possèdent les mêmes capacités de représentation qu'un barde de niveau 7, ce qui leur donne accès aux formes suivantes : contre-chant, fascination, inspiration talentueuse, inspiration vaillante et *suggestion*.

Sorts. Les lillendes lancent des sorts comme des bardes de niveau 7 et préfèrent les sorts d'enchantement et de soin.

Chez les azatas, les lillendes font office de conteurs et de chroniqueurs. Elles collectent le savoir et consignent les histoires sous la forme de poèmes et de chants épiques. Elles sont généralement pacifiques mais elles réagissent rapidement lorsqu'elles considèrent qu'un danger menace un objet d'art rare ou un artiste talentueux. La queue d'une lillende mesure approximativement 6 mètres et une lillende pèse en moyenne 1 900 kg.

Les lillendes n'ont pas besoin de se nourrir comme les mortels, car elles tirent leur énergie de la joie procurée par la musique, l'art et les spectacles. Elles apprécient également les étendues sauvages préservées et, dans les royaumes mortels, elles recherchent les endroits qui leur rappellent la beauté de leur plan d'origine. On retrouve ces muses dans les légendes de nombreuses races, lesquelles racontent comment des lillendes ont contribué au développement des talents d'un prodige ou à la création d'une œuvre d'art remarquable. Certaines de ces histoires sont vraies : toutes les lillendes ont leurs œuvres, leurs créations ou leurs artistes préférés et elles visitent souvent le plan Matériel pour s'en régaler ou pour s'assurer qu'ils sont à l'abri du danger. Lorsque les lillendes doivent défendre ces beautés qui leur sont chères, elles se révèlent être des ennemis passionnés qui renforcent la puissance de leurs proches alliés ou écrasent les philistins à l'aide de leur magnifique mais dangereuse queue serpentine.

Illustration par Alex Sivim

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Babélien

Cet horrible amas d'yeux, de bouches et de chairs regarde dans toutes les directions alors que ses gueules jacassent sans cesse.

BABÉLIEN **FP 5**

PX 1 600

Aberration de taille M, N

Init +3 ; **Sens** vision à 360°, vision dans le noir 18 m ; Perception +12

DÉFENSE

CA 19, contact 13, pris au dépourvu 16 (Dex +3, naturelle +6)

pv 46 (4d8+28)

Réf +4, **Vig** +8, **Vol** +5

Capacités défensives créature informe ; **Immunités** coups critiques, dégâts de précision ; **RD** 5/contondant

ATTAQUE

VD 3 m, nage 6 m

Corps à corps 6 morsures, +7 (1d4 et étreinte)

Attaques spéciales absorption de sang, charabia, crachat (+6, contact à distance), enveloppement (6d4 et affaiblissement temporaire de -2 en Con, CA 13, 4 pv), manipulation du sol

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 17, **Con** 24, **Int** 4, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +3, **BMO** +3 (+7 lutte), **DMD** 16 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en finesse

Compétences Perception +12, Natation +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Language aklo

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sang (Ext). Un babélien qui agrippe une créature accroche plusieurs de ses gueules à celle-ci lorsqu'elle réussit son test de lutte. Chaque round où la prise est maintenue, les gueules infligent automatiquement 1d4 points de dégâts de morsure ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution dû à l'absorption de sang.

Agripper l'adversaire (Ext). Le babelien peut agripper un adversaire de taille M ou inférieure.

Charabia (Sur). Par une action libre, un babélien peut produire une cacophonie de sons perturbante. Toutes les créatures autres que des babéliens situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 pour ne pas être confuses pendant 1 round. Il s'agit d'un effet d'aliénation mentale et de coercition. En cas de réussite du jet de sauvegarde, la victime ne peut plus être affectée par le charabia du même babélien au cours de 24 heures qui suivent. Le DD dépend de la Constitution.

Crachat (Ext). Chaque round, un babélien peut utiliser une action libre pour projeter un crachat acide sur une cible située à 9 mètres ou moins. En cas d'attaque réussie, la cible est aveuglée pendant 1d4 rounds, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur de DD 18. Le DD dépend de la Constitution.

Créature informe (Ext). Le corps d'un babélien est malléable et n'a pas de forme précise. Le babélien est immunisé contre les dégâts de précision (comme les attaques sournoises) et les coups critiques. Il peut emprunter des passages aussi étroits que le quart de l'espace qu'il occupe sans avoir à se serrer et, en se serrant, il peut traverser des conduits faisant le huitième de son espace.

Enveloppement (Ext). Cette capacité fonctionne comme celle d'engloutissement, avec les modifications suivantes. Une créature enveloppée est emprisonnée au sein du corps du babélien, où plusieurs de ses gueules continuent de la mordre et d'absorber son sang. Un babélien ne peut envelopper plus d'une créature à la fois et celle-ci doit être de même taille que lui ou d'une taille inférieure. Si la créature enveloppée se libère en découpant un chemin (la réduction de dégâts du babélien continue de s'appliquer), le babélien referme simplement l'ouverture en changeant de forme et il peut à nouveau utiliser son attaque d'enveloppement.

Manipulation du sol (Sur). Par une action simple utilisable à volonté, un babélien peut ramollir la pierre et la terre sous son corps et les transformer en boue. Le sol reste boueux pendant 1 minute après le départ du babélien. Il peut traverser les zones ramollies facilement mais les autres créatures les considèrent comme un terrain difficile.

Vision à 360° (Ext). Un babélien peut regarder dans toutes les directions en même temps. Il est impossible de le prendre en tenaille.

Dégoûtant. Abominable. Vorace. Ce sont les seuls qualificatifs qui conviennent au babélien. Cette vile créature hante les grottes souterraines, les égouts et les cauchemars et ne remplit aucun rôle d'un point de vue sociétal, écologique ou religieux (si ce n'est celui de rendre fous ceux qui les écoutent). Certains érudits pensent que les babéliens sont des variantes affaiblies des très dangereux shoggoths alors que d'autres supposent qu'il s'agit d'une punition qu'un être puissant ou un dieu aurait infligée à ceux qui l'auraient offensé.

Illustration par Matt Dixon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Barghest

Ce monstre canin grogne et avance sur quatre pattes. Ses longs membres antérieurs ressemblent plus à des mains qu'à des pattes.

BARGHEST **FP 4**

PX 1 200

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) de taille M, LM

Init +6 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +11

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +5)

pv 45 (6d10+12)

Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +7

RD 5/magie

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morsure, +10 (1d6+4), 2 griffes, +10 (1d4+4)

Attaques spéciales ingestion

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

À volonté — *clignotement*, *détection faussée*, *lévitation*

1/jour — *charme-monstre* (DD 16), *désespoir foudroyant* (DD 16), *porte dimensionnelle*

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 14

BBA +6, **BMO** +10, **DMD** 22 (24 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Compétences Acrobaties +11, Bluff +11, Diplomatie +11, Discrétion +11, Intimidation +11, Perception +11, Psychologie +11, Survie +11

Langues gobelin, infernal, worg

Particularités changement de forme (gobelin ou loup, *métamorphose*)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire ou culte (1 + tribu de gobelins)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ingestion de cadavres (Sur). Une fois par mois, un barghest peut dévorer le cadavre d'un humanoïde non maléfique. Cela lui prend une action complexe et lui donne un point de croissance (PC). Il applique un bonus égal à son nombre de PC aux jets d'attaque, aux tests de manœuvres de combat, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Son nombre de points de vie maximum augmente également de 5 points chaque fois qu'il gagne un PC. Son FP et le NLS de ses pouvoirs magiques augmentent de +1 par tranche de 2 PC gagnés. Lorsqu'un barghest acquiert 4 PC, il se transforme en barghest noble : il perd ses PC et ses bonus mais adopte les valeurs présentées sous l'en-tête « barghest noble ».

Les odieux barghests qui, dit-on, sont des fiélons apparentés aux races gobelinoïdes, viennent sur le plan Matériel pour se nourrir. Ils accroissent leur puissance en consommant le corps des innocents, jusqu'à ce qu'ils se transforment en barghests nobles et partent à la recherche d'une tribu de gobelins ou d'autres créatures à diriger.

BARGHEST NOBLE **FP 7**

PX 3 200

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) de taille G, LM

Init +6 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 18 (Dex +2, naturelle +9, taille –1)

pv 85 (9d10+36)

Réf +10, **Vig** +9, **Vol** +10

RD 10/magie

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +14 (1d8+6), 2 griffes, +14 (1d6+6)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

À volonté — *clignotement*, *détection faussée*, *lévitation*, *sphère d'invisibilité*

1/jour — *agrandissement de groupe*, *charme-monstre* (DD 16), *désespoir foudroyant* (DD 16), *force de taureau de groupe*, *porte dimensionnelle*

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 15, **Con** 19, **Int** 18, **Sag** 18, **Cha** 18

BBA +9, **BMO** +16, **DMD** 28 (32 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaques réflexes, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Compétences Acrobaties +14, Bluff +16, Diplomatie +16, Discrétion +10, Escalade +15, Intimidation +16, Natation +15, Perception +16, Psychologie +16, Survie +16

Langues gobelin, infernal, worg

Particularités changement de forme (goblin ou loup, *métamorphose*)

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Basidirond

Cette plante a de longues vrilles vertes, une calotte en forme de cloche inversée et quatre pieds semblables à des pattes d'araignée.

BASIDIROND **FP 5**

PX 1 600

Plante de taille M, N

Init +1 ; **Sens** perception des vibrations, vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 18, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +1, naturelle +7)

pv 52 (7d8+21)

Réf +3, **Vig** +8, **Vol** +2

Immunités froid, traits des plantes

Faiblesses léthargie dans le froid

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps coup, +10 (1d8+7 et spores)

Attaques spéciales nuage hallucinatoire, spores

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 1

BBA +5, **BMO** +10, **DMD** 21 (25 contre crocs-en-jambe)

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain (sauf régions froides)

Organisation sociale solitaire, couple, ou bosquet (3–8)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Léthargie dans le froid (Ext). Les basidironds sont immunisés contre les dégâts de froid, mais toute exposition à un effet de froid les ralentit pendant 1d4 rounds au cours desquels ils ne peuvent utiliser ni leur nuage hallucinatoire ni leurs spores.

Nuage hallucinatoire (Ext). Par une action simple utilisable une fois chaque minute, un basidirond peut libérer un nuage de spores invisibles dans un rayon de 6 mètres. Toutes les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Vigueur de DD 16 ou être affectées par de puissantes hallucinations qui persistent tant qu'elles restent dans le nuage et 1d4 rounds de plus après qu'elles l'aient quitté. Elles doivent effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round passé dans la zone affectée. Le nuage hallucinatoire persiste pendant 5 rounds avant de se dissiper (par vent fort, il se disperse immédiatement). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution. Pour déterminer l'hallucination dont une victime affectée souffre, lancez 1d6 chaque round et consultez la table suivante.

d6	Hallucination
1	Vous vous enfoncez dans des sables mouvants ! Vous tombez à terre et passez un round à agiter les bras et les jambes comme si vous tentiez de nager.
2	Attaqué par une nuée d'araignées ! Vous employez une action complexe pour frapper le sol avec votre arme.
3	Un des objets que vous tenez s'est transformé en serpent ! Vous le laissez tomber et vous vous en éloignez à vitesse maximale pendant 1 round.
4	Vous étouffez ! Vous restez sur place, retenez votre respiration et agrippez votre gorge pendant 1 round.
5	Vous avez été réduit au 1/10e de votre taille ! Vous restez entièrement immobile pendant 1 round pour que les monstres ne vous repèrent pas.
6	Vous êtes en train de fondre ! Vous agrippez différentes parties de votre corps pour tenter de les empêcher de tomber et ne faites rien d'autre pendant 1 round.

Spores (Ext). Lorsque l'attaque de coup d'un basidirond touche une créature, cette dernière est recouverte de spores. Elle doit réussir un jet de Vigueur de DD 16 pour éviter que ceux-ci ne s'enracinent dans sa chair et plus particulièrement dans ses poumons. Le DD dépend de la Constitution. *Spores de basidirond :* maladie — blessure ; *JS* Vigueur DD 16 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite.

Le basidirond est un étrange et dangereux monstre végétal fongique qui se repaît de liquides riches en minéraux, qu'il s'agisse d'eau ruisselant sur des parois rocheuses ou de sang frais. Certains habitants des grottes, les plus rusés, utilisent un basidirond comme gardien pour leur repaire en s'assurant qu'il reçoive un apport constant d'humidité nourrissante. Ils doivent toutefois prendre soin de rester à l'écart du terrain de chasse de la plante pour ne pas devenir eux-mêmes ses victimes.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Basilic

Ce monstre reptilien trapu possède huit pattes, une crête osseuse sur le dos et des yeux qui brillent d'une pâle lueur verte.

BASILIC **FP 5**

PX 1 600

Créature magique de taille M, N

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 17, contact 9, pris au dépourvu 17 (Dex –1, naturelle +8)

pv 52 (7d10+14)

Réf +4, **Vig** +9, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps morsure, +10 (1d8+4)

Attaques spéciales regard

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 8, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 11

BBA +7, **BMO** +10, **DMD** 19 (31 contre crocs-en-jambe)

Dons Combat en aveugle, Talent (Perception), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Discrétion +10, Perception +10 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou colonie (3–6)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Regard (Ext). Pétrification permanente (comme le sort de *pétrification*), portée 9 mètres, Vigueur DD 15 annule. Si une créature pétrifiée par cet effet est enduite (pas seulement éclaboussée) de sang de basilic frais (prélevé au plus tard une heure après la mort du basilic), elle se retransforme immédiatement en chair. Un basilic contient assez de sang pour enduire 1d3 créatures de taille M. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Le basilic, qu'on appelle souvent le « roi des serpents », n'est pas du tout un serpent mais plutôt un reptile à huit pattes doté d'un mauvais caractère et de la capacité de pétrifier ses ennemis d'un seul regard. Selon la croyance populaire, les premiers basilics, comme les premières cockatrices, seraient sortis d'œufs pondus par des serpents et couvés par des coqs, mais rien dans leur physiologie ne vient confirmer cette idée.

On trouve des basilics dans à peu près n'importe quel environnement, de la forêt au désert. Leur peau copie et reflète généralement le décor où ils vivent : un basilic du désert sera de couleur brune ou hâlée alors qu'un basilic vivant dans la forêt aura une teinte vert clair. Les basilics s'établissent dans des grottes, des terriers ou des lieux couverts et décorent souvent leur repaire de statues d'individus et d'animaux aux détails très précis (il s'agit des restes pétrifiés des infortunés qui ont eu la malchance de croiser leur chemin).

Les basilics peuvent consommer les créatures qu'ils ont pétrifiées : l'acide qui bouillonne dans leur estomac leur permet de dissoudre la pierre et d'en extraire des éléments nutritifs. Il s'agit cependant d'un procédé lent et peu efficace qui les rend paresseux et léthargiques. C'est pour cela que les basilics ne chassent que rarement et qu'ils ne poursuivent quasiment jamais les proies qui ont évité leur regard. Ils comptent plutôt sur leur discrétion et sur l'élément de surprise pour assurer leur sécurité et leur subsistance. Lorsqu'ils ne sont pas tapis à attendre les petits mammifères, les oiseaux et les reptiles qui constituent leur régime habituel, les basilics passent leur temps à dormir dans leur repaire. Ceux qui sont suffisamment courageux pour capturer un basilic ou pour cacher leur trésor près de l'un d'entre eux découvrent que leur nature en fait de très bons protecteurs ou chiens de garde.

Un basilic adulte mesure 4 mètres de long, dont 2 bons mètres de queue, et pèse 150 kg. Certaines espèces possèdent de petites cornes incurvées au-dessus du nez ou de petites crêtes formant des couronnes d'excroissances osseuses au sommet de leur crâne. En temps normal, les basilics sont des créatures solitaires qui ne se rassemblent que pour procréer et pondre des œufs mais, dans les régions particulièrement dangereuses, ils se regroupent parfois pour se protéger mutuellement et attaquer les intrus.

Pour des raisons inconnues, les belettes et les furets sont immunisés contre le regard des basilics et profitent parfois de leur absence pour s'introduire dans leur repaire et dévorer leurs nouveaux-nés. Selon certaines légendes, le sang de basilic peut transmuter la pierre en une autre matière, mais ces récits proviennent sans doute de témoins ayant assisté à la restauration magique de créatures ou de membres pétrifiés et ayant mal interprété ce qu'ils avaient vu.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Bébilith

Cette araignée bleu nuit de la taille d'un éléphant se dresse sur ses six pattes arrière et lève ses griffes dentelées et acérées devant elle.

BÉBILITH **FP 10**

PX 9 600

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG, CM

Init +5 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 22, contact 9, pris au dépourvu 21 (Dex +1, naturelle +13, taille –2)

pv 150 (12d10+84)

Réf +11, **Vig** +15, **Vol** +7

RD 10/Bien

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +19 (2d6+9 et putréfaction) et 2 griffes, +19 (2d4+9/19–20)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales arracher l'armure, coup pénétrant, toile (attaque à distance +11, DD 23, 12 pv)

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

À volonté — *changement de plan* (le bébilith uniquement)

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 12, **Con** 24, **Int** 11, **Sag** 13, **Cha** 13

BBA +12, **BMO** +23, **DMD** 34 (46 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +16, Discrétion +16, Escalade +32, Perception +16, Psychologie +16, Survie +16 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion

Langues abyssal (ne sait pas parler) ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire ou groupe (2–6)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Arracher l'armure (Ext). Si les deux attaques de griffe du bébilith touchent le même adversaire le monstre peut, par une action libre, tenter d'arracher l'armure et le bouclier de sa cible en effectuant un test de manœuvre de combat. En cas de réussite, l'armure et le bouclier de celle-ci tombent au sol. L'armure perd la moitié de ses points de vie et gagne l'état préjudiciable « brisé » si la cible rate un jet de Réflexes contre un DD de 25. Ce DD dépend de la Force.

Coup pénétrant (Sur). Les armes naturelles des bébiliths fonctionnent comme des armes magiques d'alignement Chaotique lorsqu'il s'agit de déterminer si elles ignorent les réductions de dégâts. Contre les créatures appartenant au sous-type des démons, elles fonctionnent comme des armes en fer froid d'alignement Bon.

Putréfaction (Sur). La morsure d'un bébilith flétrit et affaiblit la peau de manière horrible, la faisant fondre et pourrir. Ce terrible effet commence lors du round où la créature est mordue et se prolongent les 4 rounds suivant (pour un total de 5 rounds de flétrissement). Chaque round, la cible doit réussir un jet de Vigueur de DD 23 pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution. Si elle réussit deux jets de sauvegarde consécutifs, elle se libère de cet effet. Un sort de *guérison suprême* peut également mettre un terme à cet effet. Le DD dépend de la Constitution.

Les Abysses est un endroit horrible mais, même dans ce royaume cauchemardesque, il existe des prédateurs et des bêtes sauvages qui s'attaquent aux hordes démoniaques. Le plus connu d'entre eux est le bébilith, une créature que l'évolution a façonné en chasseur et tueur de démons.

Les bébiliths sont bien plus intelligents que les vermines que leur apparence évoque. Heureusement, ces dangereux Extérieurs ne s'intéressent qu'à la chasse aux démons car, s'il leur prenait l'idée de conquérir des terres ou d'étendre leurs empires, leur capacité à *changer de plan* en ferait un terrible fléau. Comme les autres Extérieurs, les bébiliths n'éprouvent pas le besoin biologique de se nourrir. Ils apprécient cependant les sensations qu'ils ressentent lorsqu'ils dévorent de la chair de démon.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

BÉHIR

Ce reptile serpentin de couleur bleue possède de nombreuses pattes et une tête effrayante ornée de deux grandes cornes en spirales.

BÉHIR **FP 8**

PX 4 800

Créature magique de taille TG, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 21, contact 9, pris au dépourvu 20 (Dex +1, naturelle +12, taille –2)

pv 105 (10d10+50)

Réf +8, **Vig** +12, **Vol** +5

Immunités électricité

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +15 (2d6+9 et étreinte)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction (2d6+9), engloutissement (2d8+9 contondant, CA 16, 10 pv), pattes arrière (6 griffes +14, 1d4+6), souffle (ligne de 6 m, 7d6 électricité, Réflexes DD 20 pour demi-dégâts, 1 fois tous les 1d4 rounds)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 12, **Con** 21, **Int** 7, **Sag** 14, **Cha** 12

BBA +10, **BMO** +18 (+22 lutte), **DMD** 29 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Vigilance

Compétences Discrétion +5, Escalade +14, Perception +8

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement collines et déserts chauds

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor double

CAPACITÉS SPÉCIALES

Étreinte (Ext). La capacité d'étreinte du béhir fonctionne contre les créatures de n'importe quelle taille. Il peut utiliser sa capacité de constriction au cours du round où il agrippe son adversaire. Par la suite, lors de n'importe quel round où il maintient sa prise, il peut griffer sa victime avec ses pattes arrière ou choisir de l'engloutir.

Les béhirs sont des créatures capricieuses et avares. Ils passent le plus clair de leur temps à parcourir les collines ensablées et les falaises désertiques où ils ont élu domicile et à s'en prendre à toutes les créatures qui osent mettre le pied sur leur terrain de chasse. Ils gardent leurs six paires de pattes griffues et puissantes repliées contre leurs flancs et les étendent uniquement pour agripper les ennemis qu'ils combattent, pour se propulser en avant en une sorte de galop terrifiant ou bien encore pour escalader les falaises abruptes où ils ont établi leur repaire.

Un béhir moyen mesure 12 mètres de long et pèse 2 000 kg. En plus des deux cornes qui ornent leur tête, de nombreux béhirs possèdent des épines décoratives disposées à intervalles réguliers le long de leur crête dorsale.

Ces créatures brutales défendent férocement leur territoire et ne sont pas pour autant stupides ni forcément maléfiques, même si leurs tendances à penser avant tout à elles et à considérer comme leur tout ce qu'elles peuvent apercevoir depuis leurs repaires haut perchés les mènent souvent à des conflits avec les autres races. Les négociateurs les plus courageux disposés à s'approcher suffisamment des béhirs pour leur proposer une offre parviennent souvent à les soudoyer ou à les raisonner. Mais, pour contrecarrer les tendances naturelles des béhirs à attaquer d'abord puis à poser des questions ensuite (ou à ne pas en poser du tout), ceux qui cherchent à passer un marché avec eux doivent leur donner de bonnes raisons d'écouter et leur faire, sans tarder, une offre qui les impressionnera.

On suppose souvent que les béhirs et les dragons bleus sont liés mais la nature exacte de ce lien est inconnue. La plupart des dragons nient d'ailleurs qu'il existe, et ils considèrent les béhirs comme des créatures d'intelligence inférieure, une attitude hautaine qui suscite la colère de béhirs par ailleurs très irascibles. Même si les dragons ne le font pas délibérément, cette attitude suffit à instiller chez de nombreux béhirs une profonde rancœur à leur égard, au point que les béhirs n'hésitent pas une seconde avant d'attaquer tous les dragons qui pénètrent sur leur territoire.

Illustration par Jason Engle

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Bourbiérin

Deux yeux globuleux dominent la tête de crapaud de cette créature à la peau verte recouverte de verrues et de protubérances.

BOURBIÉRIN **FP 2**

PX 600

Humanoïde (bourbiérin) de taille M, CM

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 9, pris au dépourvu 14 (armure +2, Dex –1, naturelle +3)

pv 22 (3d8+9)

Réf +0, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 6 m, nage 9 m

Corps à corps morgenstern, +5 (1d8+3), langue, –1 (contact, langue gluante)

Attaques spéciales coassement terrifiant

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 9, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 10

BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 13

Dons Arme de prédilection (morgenstern), Robustesse

Compétences Acrobaties +2 (+14 saut), Discrétion –1 (+7 dans les marais), Natation +10 ; **Modificateurs raciaux** +16 en Acrobaties pour sauter, +8 en Discrétion dans les marais, +4 en Perception

Langues bourbiérin

Particularités déplacement facilité (marais), retenir son souffle

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire, couple, ou armée (3–12)

Trésor équipement de PNJ (armure de cuir, morgenstern, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coassement terrifiant (Sur). Une fois par heure, chaque bourbiérin peut utiliser une action simple pour pousser un puissant et terrifiant coassement. Toutes les créatures (autres que des bourbiérins) situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 pour ne pas être secouées pendant 1d4 rounds. Celles qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par le coassement du bourbiérin en question pendant les 24 heures qui suivent. Les créatures qui étaient déjà secouées deviennent effrayées pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme et inclut un bonus racial de +2.

Déplacement facilité (marais) (Ext). Les bourbiérins peuvent traverser tous les terrains naturels difficiles à leur vitesse normale pour autant qu'ils se trouvent dans un marais. Les terrains modifiés par magie ont cependant leur effet normal.

Langue gluante (Ext). Lorsqu'une créature a été touchée par l'attaque de langue du bourbiérin, elle ne peut plus s'éloigner de plus de 3 mètres de lui et elle subit une pénalité de –2 à la CA tant que la langue du bourbiérin reste attachée (ces pénalités ne se cumulent pas si plusieurs langues sont attachées). La victime peut détacher la langue en réussissant un test de Force opposé (par une action simple) ou en lui infligeant 2 points de dégâts de type tranchant (la langue a une CA de 11 et les dégâts infligés ne sont pas appliqués au bourbiérin). Le bourbiérin non plus ne peut pas s'éloigner de plus de 3 mètres de la victime mais il peut détacher sa langue par une action libre. Contrairement aux grenouilles géantes, les bourbiérins ne peuvent pas utiliser leur langue pour attirer la victime vers eux.

Retenir son souffle (Ext). Un bourbiérin peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer ou de suffoquer.

Les bourbiérins ressemblent à des hommes-crapauds ou à des hommes-grenouilles dotés de mains et de pieds palmés, de grands yeux et de bouches démesurément larges. Ces créatures s'installent près des grandes rivières ou dans les profondeurs des marais. Elles construisent de petits villages composés de monticules de boue sur les rives des fleuves. Les bourbiérins naissent sous forme de têtards dans des étangs de reproduction puis grandissent jusqu'à atteindre 90 cm de longueur avant de développer des bras et des jambes et de pouvoir vivre sur terre. Arrivés à ce stade, les jeunes bourbiérins doivent chasser et tuer un humanoïde pour être acceptés dans le clan. Ceux qui échouent sont exilés. En vieillissant, les bourbiérins continuent de grandir et se décolorent peu à peu. Les bourbiérins exceptionnellement âgés possèdent une peau entièrement blanche et sont très corpulents. Certains de ces individus font partie de la caste des prêtres-rois et mènent une vie de plaisirs macabres à la tête de leur clan.

Les bourbiérins se tiennent souvent voûtés. Ils mesurent 1,50 mètre et pèsent près de 100 kg. Ils peuvent vivre pendant 50 ans mais les rudesses de la vie dans les marais et les combats intestins réduisent souvent leur espérance de vie.

Illustration par Iker Serdar Yildiz

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Bulette

La créature couverte de plaques protectrices ouvre sa gueule garnie de dents acérées et un aileron dorsal se dresse entre ses épaules.

BULETTE **FP 7**

PX 3 200

Créature magique de taille TG, N

Init +6 ; **Sens** odorat, perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 22, contact 10, pris au dépourvu 20 (Dex +2, naturelle +12, taille –2)

pv 84 (8d10+40)

Réf +8, **Vig** +11, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 12 m, creusement 6 m

Corps à corps morsure, +13 (2d8+9/19–20) et 2 griffes, +12 (2d6+6)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales bondissement, morsure violente

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 15, **Con** 20, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +8, **BMO** +16, **DMD** 28 (32 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Science de l'initiative, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +9 (+17 pour sauter), Perception +11 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties pour sauter

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Bondissement (Ext). Les bulettes peuvent effectuer une forme spéciale d'attaque de bond lorsqu'elles se lancent au combat. Au cours d'une charge, une bulette peut effectuer un test d'Acrobaties de DD 20 pour sauter en l'air et atterrir à côté de ses ennemis. Si le test réussit, elle peut enchaîner avec quatre attaques de griffes contre les ennemis à sa portée, mais elle ne peut pas utiliser son attaque de morsure.

Morsure violente (Ext). La morsure des bulettes est particulièrement puissante. Les dégâts qu'elle inflige bénéficient de 1,5 fois son modificateur de Force et sa zone de critique possible est 19–20.

Créées par un mage inconnu il y a des millénaires de cela, les bulettes se sont reproduites naturellement et sont devenues l'un des prédateurs les plus féroces des régions vallonnées. Elles se déplacent rapidement à travers la terre en avançant juste sous la surface, leur robuste aileron traçant parfois un sillage distinctif. Elles se propulsent ensuite hors de la roche et du sol pour déchiqueter leurs victimes sans montrer le moindre remord. C'est ce qui leur a valu le surnom de « requins de terre ».

Ces créatures réputées pour leur agressivité attaquent des proies plus grandes qu'elles sans se préoccuper de leur propre sécurité. Ce sont des créatures solitaires, qui se regroupent en couples uniquement pour la procréation et passent la plupart de leur temps à surveiller leur territoire (qui peut atteindre 100 km²), à chasser du gibier et à attaquer les intrus avec une rage à faire trembler les collines.

L'appareil digestif des bulettes est la perfection incarnée. Leurs puissantes mâchoires et leur acide gastrique leur permettent de consommer des os, des armures et même des objets magiques. À défaut d'autre type de nourriture, elles peuvent grignoter des objets inanimés. Cependant, pour une raison inconnue, les bulettes refusent de consommer de la viande d'elfe. Certains considèrent cette particularité comme une preuve que l'origine des bulettes serait liée à la magie elfique. Les bulettes ne dévorent généralement pas de nains non plus, mais cela ne les empêche pas d'attaquer à vue les membres de ces deux races. Les halfelins, par contre, semblent figurer parmi les mets préférés des bulettes. Aucun halfelin un tant soit peu sensé ne s'aventurera sur le territoire d'une bulette sans prendre de nombreuses précautions.

Les bulettes sont des combattants rusés qui utilisent leur impressionnante agilité pour surprendre leurs ennemis. Une de leurs tactiques favorites consiste à charger puis à se lancer dans les airs afin de retomber sur leur proie, toutes griffes dehors. On prétend que la chair située derrière leur épine dorsale est particulièrement tendre. Ceux qui sont prêts à attendre qu'elles la soulèvent (dans l'excitation d'un combat ou d'une accouplement) et qui sont capables de survivre jusqu'à ce moment peuvent les tuer en un coup s'ils visent cette partie de leur corps. Mais la plupart de ceux qui ont affronté un requin de terre sont d'accord sur un point : la meilleure manière de survivre à une bulette, c'est tout simplement de l'éviter.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Calmar

Ce calmar rouge et effilé traverse les flots à grande vitesse. Au-dessus de ses tentacules, deux grands yeux scrutent les environs.

CALMAR **FP 1**

PX 400

Animal (aquatique) de taille M, N

Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +7

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 13 (3d8)

Réf +7, **Vig** +3, **Vol** +2

Defensive Ability nuage d'encre (1,50 m de rayon)

ATTAQUE

VD nage 18 m, propulsion 72 m

Corps à corps morsure, +4 (1d3+2), tentacules, +2 (1d4+1 et étreinte)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +4 (+8 lutte), **DMD** 16

Dons Attaques multiples[B], Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Natation +10, Perception +7

ÉCOLOGIE

Environnement océans

Organisation sociale solitaire, couple, ou banc (3–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nuage d'encre (Ext). Par une action libre utilisable une fois par minute, un calmar peut projeter un nuage d'encre de 1,50 mètre de rayon lorsqu'il se trouve dans l'eau. Ce nuage offre un camouflage total et reste efficace pendant 1 minute.

Propulsion (Ext). Un calmar peut utiliser une action complexe pour se propulser en ligne droite. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les calmars sont des prédateurs agressifs qui ne connaissent que rarement la peur et n'hésitent pas à s'attaquer à des proies plus grandes qu'eux.

Le calmar comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. **Taille** M ; **Vitesse** nage 18 m, propulsion 72 m ; **CA** armure naturelle +1 ; **Attaque** tentacules (1d4 et étreinte), morsure (1d3) ; **Caractéristiques** For 14, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 2 ; **Particularités** nuage d'encre, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. **Caractéristiques** For +2, Con +2.

Calmar géant

Les tentacules de ce calmar gigantesque aux yeux aussi grands que des boucliers s'agitent avec une vitesse impressionnante.

CALMAR GÉANT **FP 9**

PX 6 400

Animal (aquatique) de taille TG, N

Init +7 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +22

DÉFENSE

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +3, naturelle +9, taille –2)

pv 102 (12d8+48)

Réf +13, **Vig** +14, **Vol** +5

Defensive Ability nuage d'encre (6 m de rayon)

ATTAQUE

VD nage 18 m, propulsion 78 m

Corps à corps morsure, +14 (2d6+7), 2 bras, +14 (1d6+7), tentacules, +12 (4d6+3/19-20 et étreinte)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m (9 m pour les bras/tentacules)

Attaques spéciales constriction (4d6+10)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 17, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 2

BBA +9, **BMO** +18 (+22 lutte), **DMD** 31

Dons Attaques multiples[B], Attaques réflexes, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule), Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Natation +15, Perception +22

ÉCOLOGIE

Environnement océans

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

Le calmar géant est une créature de légendes capable de dévorer des humains. La faim pousse parfois ces créatures à quitter les profondeurs où elles séjournent pour se rendre à la surface de l'océan, où elles voient tout ce qu'elles croisent comme des proies potentielles. Un calmar géant mesure 14 mètres de long et pèse 750 kg.

Illustration par Kieran Yanner

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Centaure

Le haut du corps de cette créature ressemble à un combattant aguerri à la peau bronzée et le bas, à un destrier au poil luisant.

CENTAURE **FP 3**

PX 800

Humanoïde monstrueux de taille G, N

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 18
(armure +6, bouclier +2, Dex +2, naturelle +1, taille –1)

pv 30 (4d10+8)

Réf +6, **Vig** +3, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 15 m, (12 m avec armure)

Corps à corps épée longue, +5 (1d8+2/19–20), 2 sabots, +0 (1d6+1)

Distance lance, +5 (1d8+2/×3)

Espace 3 m, **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 11, **Sag** 14, **Cha** 12

BBA +4, **BMO** +7, **DMD** 19 (23 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (nature) +4, Diplomatie +5, Intimidation +6, Perception +7, Survie +9

Langues commun, elfique, sylvestre

Particularités armes de taille inférieure

ÉCOLOGIE

Environnement forêts et plaines tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–10), tribu (11–30 et 3 chasseurs de niveau 3 et 1 chef de niveau 6)

Trésor standard (cuirasse, écu en acier, épée longue, lance, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armes de taille inférieure (Ext). Même si les centaures sont des créatures de taille G, la partie supérieure de leur corps correspond aux dimensions d'un humanoïde de taille M. Ils manient donc les armes comme s'ils appartenaient à la catégorie de taille directement inférieure à la leur (taille M dans la plupart des cas).

Les centaures sont des chasseurs légendaires et des combattants talentueux mi-homme mi-cheval. Ces créatures stoïques qu'on rencontre généralement en bordure des zones civilisées ont des apparences variées : leur peau possède la même coloration que celle des humains qui vivent près d'eux mais semble toujours bien bronzée, et la partie inférieure de leur corps, quant à elle, arbore les même teintes que les robes des chevaux de la région. La pilosité et les yeux des centaures tirent plutôt vers les couleurs sombres et ils ont tendance à avoir des traits assez burinés. Leur corpulence est généralement adaptée à la taille des chevaux auxquels ils empruntent la partie inférieure de leur corps. Ainsi, un centaure moyen mesure plus de 2,10 mètres de hauteur et pèse au moins 1 000 kg, mais il existe de nombreuses variations selon les régions, allant des coursiers sveltes qui parcourent les plaines jusqu'aux robustes chasseurs qui habitent les montagnes. Les centaures vivent généralement une soixantaine d'années.

Les centaures sont une race ancienne qui commence à peine à accepter le monde moderne. Ils se montrent distants envers les autres races et s'affrontent même parfois entre eux. L'essentiel des centaures vit encore en tribus circulant à travers de vastes plaines ou à l'orée des forêts mystérieuses mais certains d'entre eux ont abandonné les traditions isolationnistes de leurs ancêtres et se sont intégrés dans les cités les plus cosmopolites du monde. Ces centaures hors-normes sont généralement considérés comme des parias et rejetés par leurs propres tribus. Quitter les siens est donc une décision lourde de conséquences. Quelques rares tribus dirigées par des chefs progressifs ont établi des relations commerciales ou des alliances avec d'autres communautés d'humanoïdes, le plus souvent des elfes mais parfois des gnomes et, plus rarement, des humains ou des nains. De nombreuses races restent cependant méfiantes à l'égard des créatures, principalement à cause des légendes qui évoquent la férocité avec laquelle ces hommes-bêtes défendent leur territoire et à cause des rencontres violentes qui opposent régulièrement les centaures aux colons entêtés ou aux habitants des nations expansionnistes.

Illustration par Peter Bergting

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Chauve-souris sanguinaire

En dépliant ses ailes membraneuses, cette chauve-souris poilue atteint une envergure plus grande que deux hommes bras tendus.

CHAUVE-SOURIS SANGUINAIRE FP 2

PX 600

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** perception aveugle 12 m ; **Perception** +12

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille –1)

pv 22 (4d8+4)

Réf +6, **Vig** +5, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 6 m, vol 12 m (bonne)

Corps à corps morsure, +5 (1d8+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 6

BBA +3, **BMO** +7, **DMD** 19

Dons Discret, Vigilance

Compétences Discrétion +4, Perception +12, Vol +9 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception avec la perception aveugle

ÉCOLOGIE

Environnement climats tempérés ou tropicaux

Organisation sociale solitaire, couple, ou colonie (3–8)

Trésor fortuit

Les chauves-souris sanguinaires établissent généralement leur repaire dans des régions désolées. Elles se reposent dans des grottes ou dans des lieux isolés pendant la journée puis s'envolent à la recherche de proies pendant la nuit. Ces immenses créatures possèdent une envergure moyenne de 4,50 mètres et pèsent approximativement 100 kg.

Les chauves-souris sanguinaires forment rarement des groupes de plus de huit individus et optent le plus souvent pour une vie solitaire. Pour se nourrir, elles s'attaquent au bétail ou aux troupeaux errants.

La chauve-souris sanguinaire comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. **Taille** M ; **Vitesse** 6 m, vol 12 m (bonne) ; **CA** armure naturelle +0 ; **Attaque** morsure (1d6) ; **Caractéristiques** For 9, Dex 17, Con 9, Int 2, Sag 14, Cha 6 ; **Particularités** perception aveugle 12 m.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** morsure (1d8) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4.

Illustration par Andrew Hou

Chauves-souris, nuée

Des centaines de petits cris aigus remplissent l'air et une masse compacte de chauves-souris carnivores assoiffées de sang apparaît.

NUÉE DE CHAUVES-SOURIS FP 2

PX 600

Animal (nuée) de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** perception aveugle 6 m, vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 14 (Dex +2, taille +4)

pv 13 (3d8)

Réf +7, **Vig** +3, **Vol** +3

Capacités défensives traits des nuées ; **Immunités** dégâts des armes

ATTAQUE

VD 1,50 m, vol 12 m (bonne)

Corps à corps nuée (1d6)

Espace 3 m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales distraction (DD 11), hémorragie

CARACTÉRISTIQUES

For 3, **Dex** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 4

BBA +2, **BMO** —, **DMD** —

Dons Réflexes surhumains, Talent (Perception)

Compétences Perception +15, Vol +12 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception avec la perception aveugle

Particularités traits des nuées

ÉCOLOGIE

Environnement climats tempérés ou tropicaux

Organisation sociale solitaire, couple, vol (3–6 nuées) ou colonie (11–20 nuées)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Hémorragie (Ext). Les créatures vivantes blessées par une nuée de chauves-souris continuent de saigner par la suite et perdent 1 pv par round. Cette quantité n'augmente, pas même si elles sont blessées à nouveau. On peut arrêter l'hémorragie avec un test de Premiers secours de DD 10, un sort de soin ou un autre effet magique de guérison.

Les nuées de chauves-souris élisent domicile dans des grottes assez vastes, des ruines et parfois même dans les égouts des villes. En fait partout où elles peuvent trouver des ténèbres pour s'abriter pendant le jour et suffisamment de nourriture pour s'alimenter pendant la nuit. Elles ne sortent de leur repaire qu'à l'aube ou au crépuscule, ou encore lorsque quelque chose ou quelqu'un les a effrayées ou contraintes à partir.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Cheval

Ce fier cheval traverse la plaine herbeuse dans un galop gracieux alors que le vent agite la barde qui le protège.

CHEVAL **FP 1**

PX 400

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 9 (Dex +2, taille –1)

pv 15 (2d8+6)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps 2 sabots, –2 (1d4+1)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 7

BBA +1, **BMO** +5, **DMD** 17 (21 contre crocs-en-jambe)

Dons Course[B], Endurance

Compétences Perception +6

Particularités docile

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–30)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Docile (Ext). À moins d'avoir été entraînés pour le combat (voir la compétence de Dressage à la page 96 du *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder JdR*), les chevaux considèrent leurs attaques de sabots comme des attaques secondaires.

Les chevaux mesurent entre 1,50 mètre et 1,80 mètre de hauteur aux épaules et pèsent entre 500 kg et 750 kg.

Le profil ci-dessus convient pour un cheval de selle moyen (appelé parfois « cheval léger »). Certains chevaux plus grands et plus costauds sont élevés pour le labeur, pour tirer des charrues ou des carrosses. Ces « chevaux lourds » utilisent les mêmes valeurs mais reçoivent les ajustements suivants :

Cheval lourd. Un cheval lourd gagne l'archétype simple « évolué ». En plus de cela, il reçoit également une attaque de morsure qui inflige 1d4 points de dégâts et ses attaques de sabots infligent désormais 1d6 points de dégâts. Les chevaux lourds, comme les chevaux légers, peuvent être entraînés pour le combat grâce à la compétence de Dressage.

Cheval, poney

Ce petit cheval trapu vous observe de ses grands yeux curieux, puis il tend son museau comme s'il s'attendait à recevoir une gâterie.

PONEY **FP 1/2**

PX 200

Animal de taille M, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (Dex +1)

pv 13 (2d8+4)

Réf +4, **Vig** +5, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 sabots, –3 (1d3)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 4

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 13 (17 contre crocs-en-jambe)

Dons Course[B], Endurance

Compétences Perception +5

Particularités docile (voir ci-contre)

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–30)

Trésor aucun

Les poneys sont des petits chevaux qui conviennent mieux aux halfelins, aux gnomes et aux nains mais qui font également de bons animaux domestiques pour les humains. Ils mesurent entre 90 cm et 1,20 mètre de hauteur et pèsent quelque 300 kg.

Les charges jusqu'à 50 kg sont considérées comme des charges légères pour les poneys. Jusqu'à 100 kg, il s'agit d'une charge intermédiaire. Les charges lourdes, elles, vont jusqu'à 150 kg. Un poney peut tirer jusqu'à 750 kg.

Le profil présenté ci-dessus convient à un poney moyen. Il existe des poneys plus robustes dotés de l'archétype simple « évolué », mais ils sont assez rares et, contrairement aux chevaux, on ne les appelle généralement pas « poneys lourds ». À l'instar des chevaux, les poneys peuvent être entraînés pour le combat grâce à la compétence de Dressage, afin de servir de destriers aux halfelins, aux gnomes et aux races de petite taille.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Chien

La faim transparaît dans les yeux brun foncé de ce petit chien à la fourrure éparse.

CHIEN **FP 1/3**

PX 135

Animal de taille P, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +1, taille +1)

pv 6 (1d8+2)

Réf +3, **Vig** +4, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +2 (1d4+1)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 13, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 11 (15 contre crocs-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +1 (+9 pour sauter), Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties pour sauter, +4 en Survie pour pister à l'odorat

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–12)

Trésor aucun

Le profil présenté ci-dessus convient pour tous les petits chiens pesant entre 10 et 25 kg. On peut également l'utiliser pour d'autres canidés sauvages de petite taille comme les chacals, les chiens sauvages et les coyotes.

À l'état sauvage, les chiens sont des créatures vicieuses prêtes à tout pour défendre leur territoire. Mais il y a plus dangereux encore que les meutes de chiens sauvages : le chien enragé. On sait que la rage affecte souvent les animaux tels que les chauves-souris, les belettes et les rats mais le chien est peut-être le plus célèbre de tous les porteurs de rage, à cause de la terrible transformation qui affecte ces animaux de compagnie habituellement amicaux lorsqu'ils en sont atteints.

Une créature enragée peut transmettre la rage en mordant une victime. Son FP augmente de +1 (ou d'une catégorie de FP si celui-ci est inférieur à 1).

RAGE

Type maladie, blessure ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 14

Temps d'incubation 2d6 semaines ; **Fréquence** 1/jour

Effet affaiblissement temporaire de 1 point de Con et de 1d3 points de Sag (sans faire passer la Sagesse en-dessous de 1) ; **Guérison** 2 réussites consécutives

Chien de selle

Ce chien robuste est équipé d'une petite selle. Un grondement menaçant remonte depuis le fond de sa gorge.

CHIEN DE SELLE **FP 1**

PX 400

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 13 (2d8+4)

Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +3 (1d6+3 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 15 (19 contre crocs-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +6 (+14 pour sauter), Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties pour sauter, +4 en Survie pour pister à l'odorat

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–12)

Trésor aucun

Parmi les chiens plus grands (que les races de taille P comme les halfelins et les gnomes appellent chiens de selle), on trouve des espèces plus robustes comme les huskys, les mastiffs et les lévriers. Un chien de selle peut combattre tout en portant un cavalier mais ce dernier ne peut pas attaquer en même temps que sa monture, à moins de réussir un test d'Équitation de DD 10.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Chien gobelin

Les yeux globuleux de ce canin glabre, son nez plat et ses dents saillantes font ressembler son visage à celui d'un énorme rat.

CHIEN GOBELIN **FP 1**

PX 400

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 9 (1d8+5)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +1

Immunités maladie

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps morsure, +2 (1d6+3 et réaction allergique)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +0, **BMO** +2, **DMD** 14

Dons Robustesse

Compétences Discrétion +6

ÉCOLOGIE

Environnement forêts, marais ou souterrain, climat tempéré

Organisation sociale solitaire ou meute (2–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Réaction allergique (Ext). Les peaux mortes des chiens gobelins produisent de fortes irritations chez toutes les créatures qui n'appartiennent pas au sous-type « gobelinoïdes ». Chaque fois qu'une créature non gobelinoïde est mordue par un chien gobelin ou qu'elle attaque un chien gobelin à l'aide d'une arme naturelle, à mains nues ou encore qu'elle entre en contact avec un chien gobelin pour toute autre raison (en tentant de l'agripper ou de le monter par exemple), il doit effectuer un jet de Vigueur de DD 12 pour éviter de ressentir de fortes démangeaisons. En cas d'échec, la victime subit un malus de –2 à la Dextérité et au Charisme pendant 1 jour (en cas de réactions allergiques multiples, les effets ne se cumulent pas). Les démangeaisons cessent immédiatement si elle reçoit un sort de *guérison des maladies* ou un soin magique. Il s'agit d'un effet de type « maladie ». Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Les chiens gobelins sont des créatures laides, puantes, veules et colériques, détestées tant par les hommes que par les animaux. Ce n'est donc pas étonnant que les gobelins se sentent proches de ces monstruosités dégoûtantes rejetées par tous. La gale qui affecte tous les chiens gobelins les pousse à se gratter sans cesse et les nombreuses peaux mortes qui se détachent de leur épiderme n'aident pas à les rendre plus appréciés. Même les chiens gobelins en bonne santé paraissent maladifs et affamés.

Contrairement à ce que leur nom indique, les chiens gobelins appartiennent en fait à une espèce de rongeurs devenus monstrueusement grands. C'est leurs longues jambes et leur propension à chasser et à se déplacer en meutes qu'ils doivent leur nom, une appellation que de nombreux gobelins n'apprécient pas d'ailleurs, tant cela les énerve de considérer que leurs montures préférées puissent avoir quoi que ce soit en commun avec les vrais chiens. Mais les gobelins restent des goblins… ce qui explique pourquoi ils ne se sont pas donné la peine de trouver un autre nom pour ces créatures ! Peut-être ne se rendent-ils tout simplement pas compte qu'ils pourraient le faire.

Tout contact avec la peau imberbe et malade d'un chien gobelin déclenche de l'urticaire chez les autres créatures, une affliction connue sous le nom « d'érythème gobelin ». Les gobelinoïdes semblent immunisées à cette gêne et aiment garder des chiens gobelins comme gardiens et montures.

Malgré leurs problèmes de peau, les chiens gobelins se montrent très résistants aux maladies. Leur nourriture préférée est la charogne, et, plus elle est « mûre », mieux c'est. Si les repaires des gobelins ne sont pas plus crasseux qu'ils ne le sont déjà, c'est uniquement parce qu'ils laissent leurs chiens gobelins s'y promener librement. Ces animaux constamment affamés dévorent tout ce qu'ils parviennent à mastiquer et que d'autres palais au goût plus fin ont abandonné.

Un chien gobelin mesure 1,50 mètre de long mais ne pèse que 37,5 kg.

Le chien gobelin comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille P ; **Vitesse** 15 m ; **Attaque** morsure (1d4) ; **Caractéristiques** For 11, Dex 16, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 8 ; **Particularités** réaction allergique, odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. Taille M ; **CA** armure naturelle +1 ; **Attaque** morsure (1d6) ; **Caractéristiques** For +4, Dex –2, Con +4.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Chien hurleur

Une étrange aura de menace et de cruauté semble émaner de ce chien émacié et complètement glabre.

CHIEN HURLEUR **FP 3**

PX 800

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M, NM

Init +6 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +9

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +3)

pv 30 (4d10+8)

Réf +6, **Vig** +3, **Vol** +6

RD 5/argent

ATTAQUE

VD 12 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps morsure, +7 (2d6+4 et morsure sinistre et croc-en-jambe)

Attaques spéciales aboiement

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 6, **Sag** 14, **Cha** 10

BBA +4, **BMO** +7, **DMD** 19 (23 contre crocs-en-jambe)

Dons Science de l'initiative, Talent (Vol)

Compétences Discrétion +9, Perception +9, Survie +9, Vol +16

Langues abyssal ou infernal (ne sait pas parler)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (6–11)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aboiement (Sur). Lorsqu'un chien hurleur aboie ou hurle, toutes les créatures autres que des Extérieurs mauvais situées dans une étendue de 90 mètres doivent réussir un jet de Volonté de DD 12 pour ne pas être paniquées pendant 2d4 rounds. Il s'agit d'un effet mental de son et de terreur. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les créatures soumises à cet effet sont immunisées contre les aboiements du chien hurleur en question pendant 24 heures. Le DD dépend du Charisme.

Morsure sinistre (Sur). Les morsures des chiens hurleurs ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes d'alignement Mauvais. De plus, les créatures d'alignement Bon mordues par un chien hurleur doivent réussir un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être secouées pendant 1 round. Si la victime mordue est déjà affectée par un effet de terreur (les conséquences de l'aboiement du chien hurleur par exemple), elle n'est pas seulement secouée mais complètement terrassée par la peur, incapable de faire quoi que ce soit si ce n'est se recroqueviller sur elle-même pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le DD dépend de la Constitution.

Vol (Sur). Les chiens hurleurs peuvent activer ou désactiver leur capacité de vol par une action libre.

Les chiens hurleurs sont des Extérieurs maléfiques qui aiment chasser les proies intelligentes. Filant à travers le ciel nocturne, ils traquent impitoyablement les proies qu'ils se sont choisies et les harassent en poussant de lugubres hurlements. Les chiens hurleurs ne chassent que la nuit. Ils craignent le soleil et ne sortent jamais le jour, même si leur vie en dépend. Un chien hurleur mesure 1,20 mètre de hauteur aux épaules et pèse quelque 200 kg.

Les chiens hurleurs ne collectent pas de trésor. Ils n'ont que faire de ces bibelots. L'excitation de la chasse et le goût agréable de la peur qui oppresse leurs proies sont leurs seuls centres d'intérêts. Quand on trouve des objets de valeurs dans leurs repaires, il s'agit des restes abandonnés des proies qu'ils ont ramenées chez eux. Malgré leur apparence bestiale, les chiens hurleurs sont plutôt intelligents. Ils ne tirent toutefois guère parti de leur intellect, si ce n'est pour imaginer et mettre en pratique des plans ingénieux visant à soumettre leurs proies à des tourments et des horreurs abominables avant de les attaquer.

Les chiens hurleurs s'allient souvent avec des guenaudes noires ou d'autres types de prédateurs maléfiques. Ils haïssent les monstres canins tels que les barghests et les worgs et, si ces derniers sont moins nombreux qu'eux, ils les attaquent à vue. Ils s'associent souvent avec des démons particulièrement sauvages et servent parfois de gardes et de pisteurs aux membres de cultes démoniaques. Seuls les cultes particulièrement prospères et qui ont la faveur de leur maître démoniaque reçoivent un compagnon chien hurleur, et ils doivent prendre bien soin de conserver les bonnes grâces du démon car, s'ils lui déplaisent, les chiens hurleurs qui leur ont été offerts pourraient bien se retourner contre eux.

Illustration par Tyler Walpole

Les chiens hurleurs élisent domicile dans des repaires isolés situés dans des contrées sauvages éloignées de la civilisation. Leurs repaires se trouvent toujours sous terre, loin de la lumière du soleil qu'ils détestent. Ces chiens peuvent parcourir de grandes distances au cours de leurs chasses nocturnes et ils ramènent parfois leurs proies sur plusieurs kilomètres pour pouvoir les dévorer à leur aise dans leur antre. Il y a peu de spectacles plus effrayants que de voir un chien hurleur bondir dans le ciel en transportant un corps dans sa gueule.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Chimère

Ce monstre ailé a le corps d'un lion mais sa tête féline est flanquée de deux autres têtes : une de dragon et une de chèvre cornue.

CHIMÈRE **FP 7**

PX 3 200

Créature magique de taille G, CM

Init +5 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 19, contact 10, pris au dépourvu 18 (Dex +1, naturelle +9, taille –1)

pv 85 (9d10+36)

Réf +7, **Vig** +9, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 9 m, vol 15 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +12 (2d6+4), morsure, +12 (1d8+4), corne, +12 (1d8+4), 2 griffes, +12 (1d6+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales souffle (1 fois tous les 1d4 rounds)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 4, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +9, **BMO** +14, **DMD** 25 (29 contre crocs-en-jambe)

Dons Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Perception), Vol stationnaire, Volonté de fer

Compétences Discrétion +4 (+8 dans les fourrés ou les hautes herbes), Perception +10, Vol +2 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion dans les fourrés ou les hautes herbes, +2 en Perception

Langues draconique

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérée

Organisation sociale solitaire, couple, meute (3–6) ou vol (7–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Souffle (Sur). Les effets du souffle de la chimère dépendent de la couleur de sa tête de dragon, comme indiqué sur la table ci-dessous. Dans tous les cas, la chimère peut utiliser son souffle une fois tous les 1d4 rounds, celui-ci inflige 6d8 points de dégâts et un jet de Réflexes de DD 17 permet de réduire les dégâts de moitié. Le DD dépend de la Constitution. Pour déterminer aléatoirement la couleur de la tête de dragon et le type de souffle, lancez 1d10 et consultez la table ci-dessous.

d10	Tête (couleur)	Souffle
1–2	Blanc	cône de froid de 6 m
3–4	Bleu	ligne d'électricité de 12 m
5–6	Noir	ligne d'acide de 12 m
7–8	Rouge	cône de feu de 6 m
9–10	Vert	cône d'acide de 6 m

Les chimères sont des monstres créés par le Mal primitif. Agressives et constamment affamées, elles chassent aussi bien dans l'air que sur le sol. Elles possèdent une tête draconique qui peut ressembler à n'importe quelle espèce de dragon maléfique et qui leur permet de disposer de leur type de souffle. Leurs ailes sont généralement de la même couleur que les écailles qui recouvrent cette tête. Les chimères parlent en utilisant leurs trois voix de manière simultanée, mais elles le font rarement, et le plus souvent pour flagorner une créature plus puissante qu'elles. Une chimère mesure 1,50 mètre de hauteur aux épaules et presque 3 mètres de long. Leur poids moyen est de 350 kg.

Les chimères préfèrent la viande mais peuvent se nourrir de matières végétales si cela s'avère nécessaire (elles se montrent alors plus colériques que d'habitude lorsqu'elles y sont contraintes). Comme elles savent voler, les chimères peuvent sélectionner les proies qu'elles préfèrent lorsqu'elles survolent de vastes régions à la recherche de nourriture facile à chasser. Elles sont trop stupides et agressives pour avoir des compagnons mais certaines tribus de kobolds leur amènent parfois des offrandes. D'un autre côté, elles sont juste assez intelligentes et entêtées pour servir d'animaux de compagnie (de piètre qualité cependant) mais seules les créatures beaucoup plus puissantes qu'elles peuvent les faire obéir. Elles forment parfois une sorte de partenariat avec un humanoïde qui se montre respectueux ou une créature du même genre et acceptent alors de se laisser monter. Les meutes de chimères possèdent une structure hiérarchique similaire à celles des lions, où un mâle dominant dirige le groupe et les femelles s'occupent de la chasse. Une chimère solitaire est généralement un jeune mâle ou une femelle dont les petits ne sont pas très loin.

Illustration par Peter Bergting

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Chuul

Cette écrevisse monstrueuse à la carapace épaisse a deux petits yeux brillants et une gueule remplie de tentacules qui se tortillent.

CHUUL **FP 7**

PX 3 200

Aberration (aquatique) de taille G, CM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 22, contact 12, pris au dépourvu 19 (Dex +3, naturelle +10, taille –1)

pv 85 (10d8+40)

Réf +6, **Vig** +7, **Vol** +9

Immunités poison

ATTAQUE

VD 9 m, nage 6 m

Corps à corps 2 griffes, +14 (2d6+7 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales constriction (2d6+7), tentacules paralysants

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 16, **Con** 18, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 5

BBA +7, **BMO** +15 (+19 lutte), **DMD** 28 (32 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (griffe), Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Connaissances (nature) +8, Discrétion +9, Natation +28, Perception +19, Psychologie +9

Langues commun (parfois commun des profondeurs pour les variantes vivant souterrain)

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–6)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Tentacules paralysants (Ext). Lorsqu'un chuul a agrippé une victime dans une de ses pinces, il peut la mettre dans ses tentacules par une action de mouvement. Les tentacules agrippent la victime avec la même force que la pince mais elles n'infligent aucun dégât. Au lieu de cela, elle sécrètent une substance paralysante. Une créature arippée par les tentacules doit réussir un jet de Vigueur de DD 19 chaque round lors du tour du chuul sous peine de se retrouver paralysée pendant 6 rounds. Le DD dépend de la Constitution. Qu'elle soit paralysée ou non, tant que la victime reste agrippée par les tentacules, elle subit automatiquement 1d8+7 points de dégâts chaque round à cause des mandibules du chuul.

Les chuuls sont des prédateurs ressemblant à des crustacés recouverts d'une épaisse armure. Ils se tapissent sous la surface des étangs et des marais peu profonds, d'où ils bondissent pour attraper leurs proies dans leurs pinces chitineuses. Ils les paralysent ensuite à l'aide des tentacules qui garnissent leur gueule avant de les dévorer vivantes.

Même si les chuuls sont d'excellents nageurs, ils préfèrent attaquer les créatures qui marchent sur la terre ou peinent à traverser les étendues d'eau peu profondes. Après avoir agrippé leur victime, ils les emmènent généralement sous l'eau pour les noyer. Les hommes-lézards sont de loin leurs victimes préférées, mais les variantes de chuuls plus pâles qui vivent sous terre préfèrent les morlocks, les duergars, les drows pris au dépourvu et les infortunés voyageurs qui s'aventurent trop près de leurs rivières souterraines. Les troglodytes ne font pas partie de cette liste cependant : les chuuls leur trouvent un très mauvais goût.

Les chuuls sont dotés d'une intelligence surprenante, ce qui a conduit de nombreux sages à émettre diverses hypothèses peu concluantes sur leur origine et leurs motivations. Ils parlent un dialecte du commun caractérisé par des pépiements et de clapotements mais ils ne sont que très rarement enclins à dialoguer avec les créatures qui ne sont pas de leur race. Si les chuuls ont développé une culture qui va au-delà de la simple saison de reproduction frénétique qu'on leur connaît, les humanoïdes n'en ont pas (encore) connaissance. Ils semblent plutôt diriger entièrement leur intellect à la recherche des meilleurs endroits pour tendre une embuscade aux autres créatures intelligentes et à la décoration de leurs repaires avec des trophées prélevés sur ceux qu'ils ont tués. Les chuuls ne montrent aucun intérêt pour les outils de quelque sorte que ce soit mais il semblent avoir un besoin compulsif de conserver des souvenirs de leurs victimes.

Un chuul moyen mesure 2,40 mètres de hauteur et pèse 325 kg.

Illustration par Peter Bergting

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

COBRA DE FER

Le corps de ce petit cobra métallique est constitué de plaques de fer superposées. Ses yeux sont de minuscules points de lumière rouge.

COBRA DE FER **FP 2**

PX 600

Créature artificielle de taille P, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 18 (Dex +2, naturelle +7, taille +1)

pv 15 (1d10+10)

Réf +2, **Vig** +0, **Vol** +0

Immunités traits des créatures artificielles ; **RD** 5/— ; **RM** 13

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +3 (1d6+1 et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 15, **Con** —, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 1

BBA +1, **BMO** +1, **DMD** 13 (croc-en-jambe impossible)

Compétences Discrétion +12 ; **Modificateurs raciaux** +6 Discrétion

Particularités localisation de cible

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou nid (3–10)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Localisation de cible (Sur). Une fois par jour, le créateur d'un cobra de fer peut lui ordonner de trouver et de tuer une créature spécifique située à moins de 1,5 km. Le cobra exécute cet ordre comme s'il était guidé par un sort de *localisation suprême*. Le créateur doit avoir vu la cible ou posséder un objet provenant d'elle pour que l'ordre fonctionne.

Poison (Ext). La morsure d'un cobra de fer injecte un poison provenant d'un réservoir caché dans son corps. Comme il s'agit d'une créature artificielle, le cobra ne produit pas ce poison par un procédé naturel : son créateur doit remplir le réservoir manuellement. Le réservoir contient assez de poison pour 3 attaques de morsure réussies. Après cela, le cobra n'inflige plus que des dégâts de morsure. Il faut 5 rounds pour remplir le réservoir et cette action provoque des attaques d'opportunité. Le créateur peut remplir le réservoir avec n'importe quel poison transmissible par blessure. Il s'agit généralement de venin de vipère à tête noire mais certains créateurs ont déjà utilisé de l'acide, des substances alchimiques ou même des liquides encore plus étranges. *Venin de vipère à tête noire.* Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 11 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite.

Le cobra de fer est une créature artificielle relativement simple qui ressemble à un cobra de métal. Ces cobras servent souvent de gardes du corps ou de protecteurs de trésor mais la capacité magique qui leur permet de localiser précisément des créatures en fait également de bons assassins. Comme le réservoir à poison d'un cobra de fer peut contenir plusieurs types de venins, on peut utiliser des poisons différents selon les missions à accomplir. Certains lanceurs de sorts remplissent même ces réservoirs avec des potions, de sorte que le cobra injecte le liquide magique dans la cible qu'il mord. C'est une méthode assez dangereuse pour tirer parti des effets d'une potion, mais cela permet au maître du cobra de consacrer son round à autre chose qu'à avaler le précieux breuvage.

La plupart de ces automates serpentins sont construits en fer mais certains artisans préfèrent utiliser des matériaux plus exotiques.

Cobra d'adamantium (FP +1). Ce cobra est plus solide que les autres. Son bonus d'armure naturelle passe à +12, il gagne +5 pv par DV et une RD 10/—.

Cobra d'ébénite (FP +0). Ce cobra est plus mobile. Il gagne une vitesse de nage de 9 mètres et une vitesse d'escalade de 6 mètres.

Cobra en fer froid (FP +0). L'attaque de ce cobra est considérée en fer froid pour passer les éventuelles RD.

Cobra de mithral (FP +1). Ce cobra est beaucoup plus rapide. Sa Dextérité augmente de +4 et sa vitesse passe à 21 mètres. Il peut également porter 2 attaques de morsure par round lors d'une action d'attaque à outrance.

Construction

Le corps d'un cobra de fer est fabriqué à partir de 50 kg de matière première (du fer généralement) qu'il faut d'abord soumettre à un traitement magique.

COBRA DE FER

NLS 7e ; **Prix** 4 000 po (fer) ; 20 000 po (adamantium), 5 000 (ébénite), 8 000 po (fer froid) ou 10 000 po (mithral)

CONSTRUCTION

Conditions Création de créatures artificielles, *animation d'objets*, *localisation suprême*, *quête* ; **Compétence** Artisanat (armure), Artisanat (armes), Artisanat (menuiserie [pour les cobras d'ébénite uniquement]) ou Artisanat (travail de la forge) DD 15 ; **Coût** 2 000 po (fe) ; 10 000 po (adamantium) ; 2 500 po (ébénite) ; 4 000 po (fer froid) ; 5 000 po (mithral)

Illustration par Francis Tsai

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Cockatrice

Cet horrible volatile possède le corps d'un coq famélique, les ailes d'une chauve-souris et une longue queue couverte d'écailles.

COCKATRICE **FP 3**

PX 800

Créature magique de taille P, N

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 11 (Dex +3, esquive +1, taille +1)

pv 27 (5d10)

Réf +7, **Vig** +4, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 6 m, vol 18 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +9 (1d4–2 et pétrification)

CARACTÉRISTIQUES

For 6, **Dex** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 8

BBA +5, **BMO** +2, **DMD** 16

Dons Attaque en finesse, Esquive, Talent (Perception)

Compétences Perception +10, Vol +6

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, vol (3–5) ou nichée (6–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Pétrification (Sur). La morsure d'une cockatrice cause un durcissement et une calcification de la peau et de multiples morsures peuvent fossiliser un être vivant en une statue de pierre. Chaque fois qu'une créature est blessée par une morsure de cockatrice, elle doit réussir un jet de Vigueur de DD 12 pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité à cause de raideurs et de durcissements dans sa chair et ses os. (Cette pétrification lente ne modifie toutefois pas l'armure naturelle de la créature.) Si une morsure de cockatrice fait tomber la Dextérité de la victime à 0, celle-ci se transforme immédiatement en pierre, comme si elle avait été pétrifiée par un sort de *pétrification*. Chaque jour, la créature pétrifiée peut tenter un nouveau jet de Vigueur de DD 12 pour mettre fin à cet effet. Lorsque cela se produit, la victime se transforme à nouveau en chair et possède une Dextérité de 1 (à partir de ce moment-là, il lui est possible de regagner les points de Dextérité perdus en guérissant naturellement ou par magie). Cependant, si la créature pétrifiée rate trois jets de Vigueur consécutifs, la pétrification devient permanente. Si la pétrification est annulée par magie, les affaiblissements de Dextérité que les morsures de cockatrice ont infligés à la victime disparaissent mais ce n'est pas le cas des autres affaiblissements. Les cockatrices sont immunisées contre leur propre pouvoir de pétrification et celui des autres cockatrices mais les attaques de pétrification traditionnelles fonctionnent normalement sur elles. Le DD des jets de sauvegarde dépend de la Constitution.

Les cockatrices sont des bêtes stupides, vicieuses et repoussantes que les autres créatures évitent du fait de leur capacité magique à transformer la chair en pierre. D'après les légendes, la première cockatrice aurait émergé d'un œuf pondu par une jeune poule et couvé par un crapaud. Que cette histoire soit vraie ou pas, ces volatiles au cri perçant parviennent aujourd'hui à se reproduire de manière naturelle, ce qu'ils font dans d'horribles terriers crasseux creusés ici et là au hasard et pouvant abriter des groupes comptant jusqu'à une bonne dizaine d'individus. Ces nichées de cockatrices comportent beaucoup plus de mâles que de femelles (les mâles se distinguent par leur caroncule et leur crête). Un cockatrice moyen dépasse à peine les 60 cm de hauteur et pèse 2,5 kg.

Les cockatrices se nourrissent principalement de graines et d'insectes pétrifiés (qui servent à la fois de nutritifs et de gastrolithes une fois arrivés dans leur gésier). Elles défendent leur territoire avec férocité contre les intrus qui leur semblent menaçant. Les mâles solitaires qui partent à la recherche d'un territoire où établir un nouveau repaire croisent parfois le chemin d'humanoïdes. Ces rencontres involontaires ont souvent des conséquences désastreuses.

La capacité à transformer les autres créatures en pierre constitue la meilleure défense des cockatrices. Leurs repaires sont invariablement parsemés des restes pétrifiés de leurs ennemis. Mais, ironie du destin, les belettes et les furets (les créatures les plus susceptibles de se glisser dans les nids des cockatrices pour dévorer leurs œufs) semblent être complètement immunisés contre cet effet. Pour des raisons inconnues, les cockatrices sont à la fois terrifiées et enragées par les coqs normaux. Lorsqu'elles en croisent un, elles peuvent tout aussi bien fuir ou attaquer.

Illustration par Eric Lofgren

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Coléoptère, punaise de feu

Ce coléoptère de la taille d'un chat possède une carapace brun terne garnie de deux taches luisantes de couleur vert-jaune.

PUNAISE DE FEU **FP 1/3**

PX 135

Vermine de taille P, N

Init +0 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 12, contact 11, pris au dépourvu 12 (naturelle +1, taille +1)

pv 4 (1d8)

Réf +0, **Vig** +2, **Vol** +0

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 9 m, vol 9 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +1 (1d4)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 11, **Con** 11, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** –1, **DMD** 9 (17 contre crocs-en-jambe)

Compétences Vol –2

Particularités luminescence

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, portée (2–6) ou colonie (7–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Luminescence (Ext). Les glandes brillantes des punaises de feu illuminent les alentours dans un rayon de 3 mètres. Après la mort de la punaise, ces glandes continuent de briller pendant 1d6 jours.

Les punaises de feu vivent la nuit mais elles ne voient pas dans le noir : elles se servent de leurs glandes brillantes pour illuminer leurs environs. Les mineurs et les individus les plus excentriques utilisent souvent des punaises de feu enfermées dans une cage comme source de lumière de longue durée.

Il existe d'autres variétés de punaises de feu. Les deux variantes les plus répandues sont décrites ci-dessous.

Scarabée-flash (FP 1/2). Un scarabée-flash est une punaise de feu évoluée qui peut créer un éclair de lumière brillante une fois par heure. Cet éclair se répand en un rayonnement de 3 mètres et forcent toutes les créatures présentes dans la zone à effectuer un jet de Vigueur de DD 12 pour ne pas être éblouies pendant 1d3 rounds. Ce DD dépend de la Constitution.

Scarabée mineur (FP 1/2). Un scarabée mineur est une punaise de feu sur laquelle on a appliqué l'archétype simple « évolué ». Il possède une vitesse de creusement de 6 mètres.

Coléoptère, charançon géant

Ce coléoptère gigantesque au corps allongé lève ses énormes mandibules en signe de menace, prêt à défendre son territoire.

CHARANÇON GÉANT **FP 4**

PX 1 200

Vermine de taille G, N

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 17, contact 9, pris au dépourvu 17 (naturelle +8, taille –1)

pv 45 (7d8+14)

Réf +2, **Vig** +7, **Vol** +2

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 6 m, vol 6 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +8 (2d8+6)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales piétinement (1d6+6, DD 17)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 10, **Con** 15, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 9

BBA +5, **BMO** +10, **DMD** 20 (28 contre crocs-en-jambe)

Compétences Vol –6

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou portée (3–6)

Trésor aucun

Les charançons géants, qui frôlent les 3 mètres de longueur, deviennent vraiment dangereux lorsque, poussés par leur appétit pour le bois en décomposition, ils pénètrent dans les camps de bûcherons. Les grandes mandibules en forme de bois de cerf qu'ils utilisent pour se mesurer à leurs rivaux amoureux ou pour venir à bout de leurs ennemis, leur vaut parfois le surnom de coléoptères-cerfs.

Il existe également d'autres variétés de coléoptères géants. Les deux variantes qui suivent sont les plus courantes.

Coléoptère goliath (FP 8). Les immenses coléoptères goliaths sont des charançons de 12 DV avec la capacité de piétinement.

Scarabée géant (FP 2). Ce coléoptère géant de taille M ne possède que 2 DV mais il peut projeter de l'acide sur un cône de 3 mètres une fois par round. Ceux qui se trouvent dans cette zone doivent réussir un jet de Vigueur de DD 11 pour éviter de subir 1d4+2 points de dégâts d'acide. Le DD dépend de la Constitution.

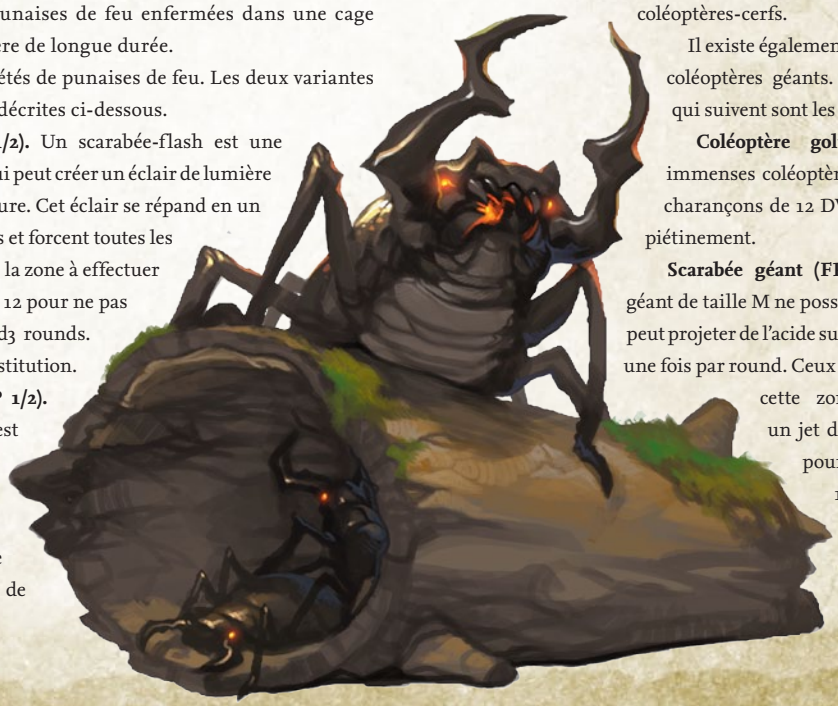


Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Couatl

Ce grand serpent possède des ailes multicolores et des yeux qui laissent transparaître une profonde compréhension des choses.

COUATL **FP 10**

PX 9 600

Extérieur (natif) de taille G, LB

Init +7 ; **Sens** *détection du Bien/du Chaos/de la Loi/du Mal*, vision dans le noir 18 m ; Perception +23

DÉFENSE

CA 22, contact 13, pris au dépourvu 18
(Dex +3, esquive +1, naturelle +9, taille –1)

pv 126 (12d10+60)

Réf +13, **Vig** +9, **Vol** +14

ATTAQUE

VD 6 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps morsure, +16 (1d8+7 et étreinte et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales constriction (1d8+7)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

Constant — *détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal*

À volonté — *changement de plan* (DD 20), *détection de pensées* (DD 15), *forme éthérée* (NLS 16e), *invisibilité*

Sorts connus (NLS 9e)

4e (4/jour) — *charme-monstre* (DD 17), *liberté de mouvement*

3e (7/jour) — *cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, état gazeux*

2e (7/jour) — *rayon ardent, silence* (DD 15), *soins modérés, splendeur de l'aigle*

1er (7/jour) — *armure de mage, brume de dissimulation, coup au but, endurance aux énergies destructives, protection contre le Chaos*

0 (à volonté) — *brume de dissimulation, destruction de mort-vivant, hébétement, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, résistance, stabilisation*

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 16, **Con** 20, **Int** 17, **Sag** 19, **Cha** 17

BBA +12, **BMO** +18 (+22 lutte), **DMD** 32 (croc-en-jambe impossible)

Dons Dispense de composantes[B], Esquive, Extension d'effets, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +18, Art de la magie +15, Bluff +9, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (religion) +12, Diplomatie +18, Perception +23, Psychologie +15, Survie +16, Utilisation d'objets magiques +18, Vol +20

Langues céleste, commun, draconique ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou vol (3–6)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 16 ; *fréquence* 1/minute pendant 10 minutes ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 For ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Sorts. Les couatls lancent des sorts comme des ensorceleurs de niveau 9 et peuvent utiliser les sorts de la liste des prêtres en plus de ceux auxquels les ensorceleurs ont accès. Lorsqu'ils lancent un sort divin, celui-ci fonctionne comme un sort profane, ce qui signifie que les couatls n'ont pas besoin de focalisateur divin lors de l'incantation.

Les couatls servent les divinités d'alignement Loyal Bon, même si certains d'entre eux agissent indépendamment de tout être supérieur. Ces créatures respectées et admirées pour leur sagesse et leur beauté tentent d'aiguiller les mortels vers le droit chemin et d'utiliser leurs pouvoirs pour combattre les êtres maléfiques (tout particulièrement ceux qui se baladent entre les plans). Certaines sociétés isolées vénèrent des couatls comme des dieux bienveillants. Si la majorité des couatls sont horrifiés à la pensée de se faire passer pour des divinités, ils ne font rien pour changer les choses car ces croyances les aident à persuader ces peuples de suivre le chemin qui mène à la paix et à la coopération avec leurs voisins. Un couatl mesure à peu près 3,60 mètres de long, a une envergure de quelque 4,50 mètres et pèse 900 kg.

En tant qu'Extérieurs natifs, les couats éprouvent le besoin de se nourrir. Leurs préférences en matière de nourriture ressemblent à celles des serpents normaux, à savoir les mammifères et les oiseaux, mais certains d'entre eux dévorent parfois des humanoïdes maléfiques. Comme ils préfèrent consacrer leur temps à œuvrer pour leurs causes plutôt qu'à chasser, les couatls apprécient les offrandes de nourriture, tout particulièrement lorsqu'il s'agit de petits sangliers ou de volailles de belle taille.

Pour remercier les aventuriers ou les groupes d'aventuriers qui lui ont rendu un service, un couatl offre parfois 1d4 plumes de couleurs vives. Si un lanceur de sorts utilise une telle plume, donnée librement, comme composante matérielle supplémentaire d'un sort d'*allié d'outreplan*, il peut invoquer le couatl en question sans devoir dépenser la quantité normalement requise d'or ou d'objets précieux, pour autant que le couatl approuve le service que le lanceur de sorts lui demande.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

CRABE GÉANT

Ce large crabe à la carapace robuste fait la taille d'un nain. Ses pinces gigantesques balaient l'air d'une manière menaçante.

CRABE GÉANT **FP 2**

PX 600

Vermine (aquatique) de taille M, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +1, naturelle +5)

pv 19 (3d8+6)

Réf +2, **Vig** +5, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 9 m, nage 6 m

Corps à corps 2 griffes, +4 (1d4+2 et étreinte)

Attaques spéciales constriction (1d4+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +4 (+8 lutte), **DMD** 15 (27 contre crocs-en-jambe)

Compétences Perception +4, Natation +10 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Particularités besoin d'eau

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique

Organisation sociale solitaire ou assemblée (2–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Besoin d'eau (Ext). Les crabes géants peuvent survivre hors de l'eau une heure par point de Constitution. Au-delà de cette limite, ils courent le risque de suffoquer, comme s'ils se noyaient.

Les crabes géants ont un comportement similaire à celui de leurs cousins de plus petite taille. Ils se nourrissent à la fois de végétaux comme des algues ou des champignons et de matière animale comme des poisons, des oiseaux de mer et même des humanoïdes imprudents. La coloration du robuste exosquelette qui protège les crabes géants varie fortement selon les espèces et évolue également en fonction de son régime alimentaire.

Il existe aussi d'autres espèces de crabes géants. Certaines sont plus petites mais la majorité atteignent des tailles bien plus grandes. Vous pouvez représenter un large éventail d'espèces de crabes géants à partir des caractéristiques données ci-dessus en modifiant leur nombre de dés de vie et leur taille (ajustez la Force, la Dextérité et la Constitution en conséquence). Les variantes les plus courantes sont reprises dans la table ci-dessous :

Espèce	FP	Taille	DV
Crabe royal	1/4	TP	1d8
Crabe de cocotier	1/2	P	1d8
Tourteau	4	G	5d8
Crabe mangeur de requins	7	TG	8d8
Grand crabe des récifs	10	Gig	11d8
Crabe naufrageur	13	Col	14d8

CRABES, NUÉE

Une masse de carapaces qui cliquettent et de pinces qui claquent sort de l'eau, portée par des milliers de pattes qui s'agitent dans le sable.

NUÉE DE CRABES **FP 4**

PX 1 200

Vermine (aquatique, nuée) de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 18, contact 16, pris au dépourvu 16 (Dex +2, naturelle +2, taille +4)

pv 38 (7d8+7)

Réf +4, **Vig** +6, **Vol** +2

Immunités dégâts des armes, effets mentaux, traits des nuées

ATTAQUE

VD 9 m, nage 6 m

Corps à corps nuée (2d6)

Espace 3 m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales distraction (DD 14)

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +5, **BMO** —, **DMD** —

Compétences Natation +10 ; **Modificateurs raciaux** utilise la Dex pour la compétence de Natation

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique

Organisation sociale solitaire, couple, ou vague (3–8 nuées)

Trésor aucun

Les nuées de crabes se composent de plus d'un millier de crabes de taille normale qui déferlent vers leur victime et arrachent ses chairs grâce à autant de pinces griffues. Certains pêcheurs prétendent que ce sont le rythme des marées et les phases de la lune qui déterminent quand les crabes se rassemblent de la sorte.

Illustration par Dean Spencer

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Crocodile

Le reptile jaillit hors de l'eau avec une vitesse étonnante, ouvre la gueule et rugit tout en agitant sa puissante queue derrière lui.

CROCODILE **FP 2**

PX 600

Animal de taille G, N

Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +4, taille –1)

pv 22 (3d8+9)

Réf +4, **Vig** +6, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 6 m, nage 9 m ; sprint

Corps à corps morsure, +5 (1d8+4 et étreinte) et coup de queue, +0 (1d12+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales tournoiement mortel (1d8+6 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +7 (+11 lutte), **DMD** 18 (22 contre crocs-en-jambe)

Dons Talent (Discrétion, Perception)

Compétences Discrétion +5 (+13 dans l'eau), Natation +12, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion dans l'eau

Particularités retenir son souffle

ÉCOLOGIE

Environnement rivières et marais chauds

Organisation sociale solitaire, couple, ou colonie (3–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Retenir son souffle (Ext). Un crocodile peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à 4 fois sa valeur de Constitution avant de courir le risque de se noyer.

Sprint (Ext). Une fois par minute pendant 1 round, un crocodile peut accroître sa vitesse de déplacement au sol jusqu'à 12 mètres.

Tournoiement mortel (Ext). Lorsqu'un crocodile a agrippé un ennemi de taille inférieure ou égale à la sienne, il peut effectuer un « tournoiement mortel » en réussissant un test de lutte. Tout en restant attaché à sa victime, il recroqueville ses pattes puis tourne rapidement sur lui-même, agitant sa prise dans tous les sens. Le crocodile inflige des dégâts de morsure et met son adversaire à terre. En cas de réussite, il maintient sa prise.

Un crocodile est un reptile primitif qui vit dans les marais ou sur les rives des rivières, un environnement qui le met en contact avec de nombreuses proies venues s'abreuver et ne se doutant pas de sa présence.

Le crocodile moyen mesure 4,20 mètres de long et pèse 700 kg mais des spécimens plus grands existent. Vous pouvez également utiliser ces caractéristiques pour les créatures similaires comme les alligators.

Crocodile sanguinaire

Ce mastodonte reptilien, un crocodile de taille monstrueuse, semble assez grand pour avaler un cheval d'une seule bouchée.

CROCODILE SANGUINAIRE **FP 9**

PX 6 400

Animal de taille Gig, N

Init +4 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 6, pris au dépourvu 21 (naturelle +15, taille –4)

pv 138 (12d8+84)

Réf +8, **Vig** +15, **Vol** +8

ATTAQUE

VD 6 m, nage 9 m ; sprint

Corps à corps morsure, +18 (3d6+13/19–20 et étreinte), coup de queue, +13 (4d8+6)

Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales engloutissement (3d6+13, CA 16, 13 pv), tournoiement mortel (3d6+19 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 37, **Dex** 10, **Con** 25, **Int** 1, **Sag** 14, **Cha** 2

BBA +9, **BMO** +26 (+30 lutte), **DMD** 36 (40 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Discrétion, Perception), Volonté de fer

Compétences Discrétion –6 (+2 dans l'eau), Natation +21, Perception +14 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion dans l'eau

Particularités retenir son souffle

ÉCOLOGIE

Environnement rivières et marais chauds

Organisation sociale solitaire, couple, ou colonie (3–6)

Trésor aucun

L'immense sarcosuchus ou crocodile sanguinaire est un prédateur énorme capable d'attraper et d'avaler des proies aussi imposantes que certains des plus grands dinosaures.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Cube gélatineux

Un squelette partiellement digéré, des pièces de monnaie et des armes brisées flottant à l'intérieur de ce cube de vase gélatineuse.

CUBE GÉLATINEUX **FP 3**

PX 800

Vase de taille G, N

Init –5 ; **Sens** vision aveugle 18 m ; Perception –5

DÉFENSE

CA 4, contact 4, pris au dépourvu 4 (Dex –5, taille –1)

pv 50 (4d8+32)

Réf –4, **Vig** +9, **Vol** –4

Immunités électricité, traits des vases

ATTAQUE

VD 4,50 m

Corps à corps coup, +2 (1d6 et 1d6 acide)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales enveloppement, paralysie

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 1, **Con** 26, **Int** —, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 9 (croc-en-jambe impossible)

Particularités transparent

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Acide (Ext). L'acide des cubes gélatineux n'attaque pas le métal ni la pierre.

Enveloppement (Ext). Même s'ils se déplacent lentement, les cubes gélatineux peuvent envelopper les créatures de taille inférieure ou égale à G qui se trouvent sur leur chemin par une action simple. Un cube gélatineux ne peut pas porter d'attaque de coup au cours d'un round où il enveloppe un ennemi. Il lui suffit d'avancer sur ses ennemis pour en envelopper autant que possible (tous ceux qui peuvent rentrer dans son espace). Les cibles peuvent en profiter pour porter une attaque d'opportunité contre le cube mais, dans ce cas-là, ils ne bénéficient pas de jet de sauvegarde. Celles qui renoncent à cette attaque d'opportunité peuvent effectuer un jet de Réflexes de DD 12 pour éviter d'être enveloppées. En cas de réussite, elles sont repoussées vers l'arrière ou sur le côté (selon leur choix) lorsque le cube s'avance. Les créatures enveloppées sont affectées par l'effet de paralysie et d'acide du cube, acquièrent l'état préjudiciable « immobilisé (en lutte) », risquent de suffoquer et sont piégées au sein du cube gélatineux jusqu'à ce qu'elles se libèrent de cet état préjudiciable. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Force.

Paralysie (Ext). Les cubes gélatineux sécrètent un mucus anesthésiant. Une cible touchée par une attaque de corps à corps ou enveloppée doit réussir un jet de Vigueur de DD 20 pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds. Si le cube tente d'envelopper un ennemi paralysé, la manœuvre réussit automatiquement. Le DD dépend de la Constitution.

Transparence (Ext). Comme les cubes gélatineux ne sont pas colorés, ils sont difficiles à repérer. Il faut réussir un test de Perception de DD 15 pour repérer un cube gélatineux immobile. Les créatures qui marchent dans un cube gélatineux qu'elles n'ont pas remarqué sont automatiquement enveloppées.

Le cube gélatineux est l'un des prédateurs les plus étranges des souterrains ou des ruines. Ces créatures dénuées d'intelligence passent leur existence à errer dans les couloirs et les cavernes sombres et à engloutir les matériaux organiques tels que les plantes, les détritus, les charognes et même les créatures vivantes. Au bout d'un moment, les matières que le cube ne peut pas digérer, comme le métal et la pierre, peuvent remplir toute sa masse, ce qui pousse le cube à excréter certains de ces détritus hors de son corps. Mais, bien souvent, les trésors et les possessions des anciennes victimes du cube gélatineux restent en lui, comme les empreintes fantomatiques de leurs dépouilles mortelles.

Les érudits pensent que ces créatures sont le résultat d'une évolution et d'une spécialisation des vases grises. Certains individus se servent de cubes gélatineux pour garder des places-fortes ou des fortifications souterraines. Ils emprisonnent ces créatures immenses dans de gigantesques caisses de métal et les font transporter (par esclaves ou par magie) jusqu'à l'endroit où elles devront monter la garde. Les cubes gélatineux permettent également de se débarrasser efficacement des détritus : une tribu qui parvient à piéger un cube gélatineux dans une fosse ou dans un autre endroit dont il ne peut pas s'échapper peut l'utiliser pour se défaire de ses déchets ou en tant que piège mortel, selon l'ingéniosité des créatures qui l'ont capturé.

Les cubes gélatineux mesurent généralement 3 mètres de côté et pèsent au moins 7 500 kg, mais des explorateurs souterrains ont affirmé avoir vu des spécimens plus grands draguer les grottes et les corridors les plus profonds. Dans les endroits où on trouve de nombreuses sources de nourriture, les cubes gélatineux peuvent survivre pendant des centaines voire des milliers d'années. Mais si un cube gélatineux ne trouve pas de matière organique pendant plus de 6 mois, il se met à rétrécir. Au bout d'un certain temps, ses parois se fissurent et un liquide visqueux (qui s'évapore rapidement) s'en écoule, jusqu'à ce que le cube gélatineux s'effondre sur lui-même et disparaisse complètement.

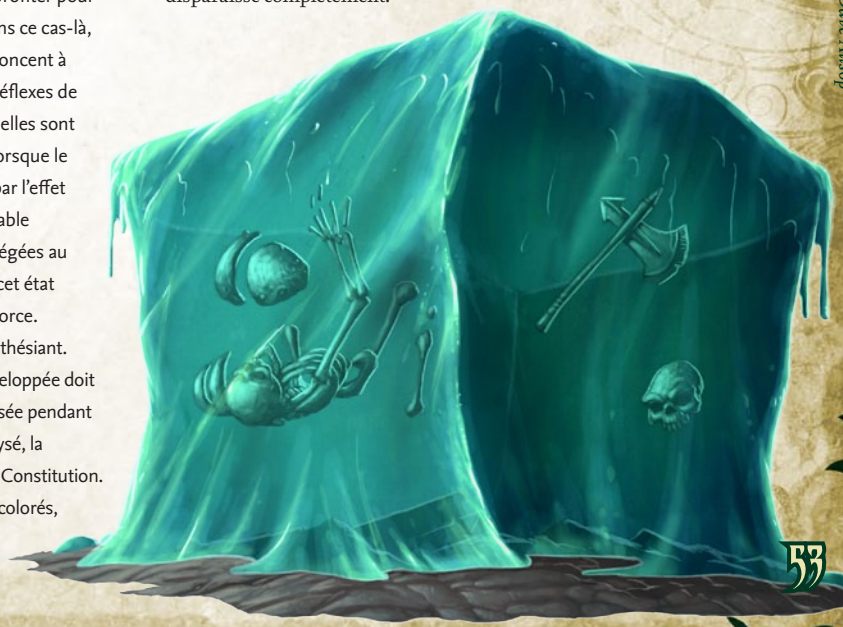


Illustration par Dave Allsop

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Cyclope

Sous l'unique œil qui orne le front de ce géant de près de trois mètres, on peut voir une large bouche aussi vaste qu'une caverne.

CYCLOPE **FP 5**

PX 1 600

Humanoïde (géant) de taille G, NM

Init –1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 19, contact 8, pris au dépourvu 19
(armure +4, Dex –1, naturelle +7, taille –1)

pv 65 (10d8+20)

Réf +2, **Vig** +9, **Vol** +4

Capacités défensives férocité

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps grande hache, +11/+6 (3d6+7/×3)

Distance arbalète lourde, +5 (2d8/19–20/×3)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 8, **Con** 15, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 8

BBA +7, **BMO** +13, **DMD** 22

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance

Compétences Intimidation +9, Perception +11, Profession (devin) +10 Psychologie +5, Survie +6 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues commun, cyclope, géant

Particularités vision instantanée

ÉCOLOGIE

Environnement climats tempérés ou tropicaux

Organisation sociale solitaire ou conclave (2–6) ou tribu (7–18)

Trésor standard (arbalète lourde de taille G, armure de peau, grande hache de taille G, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vision instantanée (Sur). Une fois par jour, par une action immédiate, un cyclope peut jeter un rapide coup d'œil dans le spectre normalement invisible des différents futurs possibles. Cette vision lui permet de choisir le résultat exact d'un lancer de dé avant que celui-ci ne soit effectué. Cette capacité ne peut affecter que les actions entreprises par le cyclope lui-même et ne peut pas être utilisée sur les jets des autres créatures.

Les cyclopes sont des êtres d'un naturel grave et solennel qui dirigeaient de vastes royaumes il y a de cela plusieurs milliers années. Aujourd'hui, leurs gloires passées sont oubliées depuis longtemps et les quelques cyclopes qui vivent encore ne s'intéressent plus guère qu'à défendre leur repaire et à trouver de quoi se nourrir. Cette dernière tâche occupe d'ailleurs la plupart de leurs pensées car ce sont leur appétit monstrueux et leur faim insatiable qui contrôlent la destinée de leur race et qui, jadis, ont sans doute causé la chute de leur empire.

Un cyclope moyen mesure 2,70 mètres et pèse 300 kg. Les cyclopes des deux sexes sont quasiment chauves avec, parfois, de maigres touffes de cheveux sombres au-dessus de leurs oreilles. Le sourcil broussailleux et expressif qui surplombe leur grand œil unique permet de déchiffrer facilement leurs attitudes.

L'histoire des cyclopes s'efface peu à peu, ne subsistant plus que dans quelques récits gravés sur les murs en ruines de cités perdues que la végétation a envahies et dont la chute remonte à bien avant l'apparition des elfes, à une époque où les dragons et les géants dirigeaient une terre où les insignifiantes races éphémères actuellement au pouvoir n'existaient pas encore. La décrépitude qui a touché leurs royaumes est telle qu'aujourd'hui les humains un tant soit peu éduqués en savent sans doute plus que la plupart des cyclopes sur les triomphes quasiment mythiques de ces âges perdus.

Certains écrits très anciens, les traditions orales des autres races de géants et les récits fragmentaires des tribus natives des jungles du sud parlent de « grands cyclopes » beaucoup plus imposants et primitifs, des créatures titanesques aux jambes velues arborant une gigantesque corne au-dessus de leur œil inquisiteur. On pense que les anciens cyclopes considéraient ces créatures comme leurs dirigeants, ou alors comme de simples bêtes de combat. Certains cyclopes modernes les honorent comme d'insaisissables dieux vivants de la destruction.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dauphin

Ce mammifère aquatique aux formes aérodynamiques a des yeux brillants et une bouche souriante remplie de centaines de dents.

DAUPHIN **FP 1/2**

PX 200

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** vision aveugle 36 m, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 11 (2d8+2)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +1

ATTAQUE

VD nage 24 m

Corps à corps coup, +3 (1d4+1)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 14

Dons Attaque en finesse

Compétences Natation +13, Perception +9 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Particularités retenir son souffle

ÉCOLOGIE

Environnement océans

Organisation sociale solitaire, couple, ou banc (3–18)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Retenir son souffle (Ext). Un dauphin peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 6 fois sa valeur de Constitution avant de courir le risque de se noyer.

Les dauphins sont des prédateurs sociables qui se regroupent en grands groupes familiaux et chassent dans les mers peu profondes et les rivières. Les marins apprécient généralement les dauphins et connaissent de nombreuses histoires racontant comment des dauphins ont sauvé des pêcheurs de la noyade ou ont tué des requins en leur infligeant de puissants coups de museau.

Le dauphin comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** nage 24 m ; **CA** armure naturelle +1 ; **Attaque** coup (1d4) ; **Caractéristiques** For 12, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6 ; **Particularités** retenir son souffle, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. Caractéristiques For +2, Dex +2, Con +2 ; **Particularités** vision aveugle 36 m.

Dauphin, orque épaulard

Ce cétacé noir et élancé aux dents acérées possède des taches blanches caractéristiques près de chacun de ses yeux.

ORQUE ÉPAULRD **FP 5**

PX 1 600

Animal de taille TG, N

Init +6 ; **Sens** vision aveugle 36 m, vision nocturne ; Perception +19

DÉFENSE

CA 16, contact 10, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +6, taille –2)

pv 67 (9d8+27)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +5

ATTAQUE

VD nage 24 m

Corps à corps morsure, +13 (2d6+12)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 6

BBA +6, **BMO** +16, **DMD** 28

Dons Arme de prédilection (morsure), Endurance, Science de l'initiative, Talent (Perception, Natation)

Compétences Natation +2, Perception +198 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Particularités retenir son souffle (voir le dauphin)

ÉCOLOGIE

Environnement océans froids

Organisation sociale solitaire, couple, ou banc (3–20)

Trésor aucun

L'orque ou « baleine tueuse » est en fait l'espèce de dauphins la plus grande. Les orques adultes mesurent généralement entre 4,50 mètres et 7,50 mètres de long et pèsent entre 4 000 et 6 000 kg.

L'orque épaulard comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** nage 24 m ; **CA** armure naturelle +1 ; **Attaque** morsure (1d6) ; **Caractéristiques** For 11, Dex 19, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6 ; **Particularités** retenir son souffle, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +2 ; **Attaque** morsure (1d8) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4 ; **Particularités** vision aveugle 36 m.

Illustration par Dean Spencer

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Demi-céleste

Une licorne ailée s'élève dans le ciel sur ses ailes d'ivoire, parangon de grâce et de beauté.

LICORNE DEMI-CÉLESTE **FP 4**

PX 1 200

Extérieur (natif) de taille G, CB

Init +4 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +14

Aura *cercle magique contre le Mal**

DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 13
(Dex +4, naturelle +4, taille –1 ; parade +2 contre le Mal)

pv 42 (4d10+20)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +8 ; +4 contre le poison

Immunités charme, compulsion, maladie, poison ; **RD** 5/magie ; **Résistances** acide 10, électricité 10, froid 10 ; **RM** 15

ATTAQUE

VD 18 m, vol 36 m (bonne)

Corps à corps corne, +10 (1d8+6), 2 sabots, +7 (1d3+3)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales charge puissante (corne, 2d8+12), châtiment du Mal 1/jour (+7 à l'attaque, +4 aux dégâts)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)
À volonté — *détection du Mal, lumière*
3/jour — *protection contre le Mal, soins légers*
1/jour — *aide, bénédiction, neutralisation du poison, soins modérés, téléportation suprême* (sur son territoire*)

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 19, **Con** 20, **Int** 13, **Sag** 25, **Cha** 26

BBA +4, **BMO** +11, **DMD** 25 (29 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (corne), Attaques multiples

Compétences Acrobaties +11, Connaissances (plans) +5, Discrétion +11, Perception +14, Psychologie +14, Survie +14 (+17 dans la forêt), Vol +13 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +3 en Survie dans la forêt

Langues commun, sylvestre

Particularités corne magique*, empathie sauvage +18*

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–6)

Trésor aucun

* *capacité des licornes, voir la page 195.*

Illustration par Kieran Yanner

La plupart des demi-célestes sont nés d'un mortel tombé amoureux d'un Extérieur, mais certains ont été créés en faisant appel à une puissante magie sacrée.

Créer un demi-céleste

« Demi-céleste » est un archétype hérité ou acquis qui peut être ajouté à toute créature vivante et tangible possédant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 4. La créature demi-céleste conserve toutes les valeurs et les capacités spéciales de la créature de base aux exceptions suivantes près.

FP. Selon le nombre de DV : 5 ou moins, comme la créature de base + 1 ; entre 6 et 10, comme la créature de base + 2 ; plus de 10, comme la créature de base + 3.

Alignement. N'importe quel alignement Bon.

Type. Le type de la créature devient Extérieur (natif). Ne recalculez pas ses DV, son BBA ni ses jets de sauvegarde.

CA. L'armure naturelle augmente de +1.

Défenses/Particularités. La créature gagne les caractéristiques suivantes : vision dans le noir jusqu'à 18 m ; immunité contre les maladies ; bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison ; résistances à l'acide, à l'électricité et au froid de 10 points chacune ; RD 5/magie (si elle possède 11 DV ou moins) ou 10/magie (si elle possède 12 DV ou plus) ; RM égale à son FP + 11 (avec un maximum de 35).

Vitesse. La créature demi-céleste gagne une vitesse de vol égale au double de sa vitesse de déplacement au sol (avec une manœuvrabilité bonne), à moins qu'elle ne possède déjà une meilleure vitesse de vol.

Capacités spéciales. Le demi-céleste gagne les capacités suivantes : *Châtiment du Mal (Sur).* Une fois par jour, par un action rapide, le demi-céleste peut infliger un châtiment du Mal comme un Paladin dont le niveau est égal à ses DV. Le châtiment persiste jusqu'à la mort de la cible ou jusqu'à ce que le demi-céleste se repose.

Pouvoirs magiques. Les demi-célestes qui possèdent une valeur d'Intelligence ou de Sagesse supérieure ou égale à 8 accumulent un certain nombre de pouvoirs magiques en fonction de leur nombre de DV. Sauf mention contraire, chaque pouvoir est utilisable une fois par jour et prend effet avec un NLS égal au nombre de DV de la créature (ou au NLS de la créature de base si elle possède déjà des pouvoirs magiques et que son NLS est plus élevé).

DV	Pouvoir magique
1–2	*bénédiction, protection contre le Mal* (3/jour)
3–4	*aide, détection du Mal*
5–6	*soins importants, neutralisation du poison*
7–8	*châtiment sacré, guérison des maladies*
9–10	*dissipation du Mal*
11–12	*parole sacrée*
13–14	*aura sacrée* (3/jour), *sanctification*
15–16	*charme-monstre de groupe*
17–18	*convocation de monstres IX* (uniquement des célestes)
19–20	*résurrection*

Caractéristiques. Un demi-céleste gagne un bonus de +4 à trois caractéristiques de son choix et un bonus de +2 aux trois autres.

Compétences. Si le demi-céleste a des DV raciaux, il possède un nombre de rangs de compétence par DV racial égal à 6 + son modificateur d'Intelligence.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Demi-dragon

Ce dragon à six pattes agite ses immenses ailes tout en baissant la tête pour scruter les environs de ses horribles yeux brillants.

DRACOLISQUE **FP 7**

PX 3 200

Basilic demi-dragon noir

Dragon de taille M, N

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 9, pris au dépourvu 21 (Dex –1, naturelle +12)

pv 73 (7d10+35)

Réf +4, **Vig** +12, **Vol** +5

Immunités acide, paralysie, sommeil

ATTAQUE

VD 6 m, vol 12 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +14 (1d8+7), 2 griffes, +14 (1d4+7)

Attaques spéciales regard (DD 18, voir page 33), souffle (ligne de 18 m, 7d6 acide, Réflexes DD 18, 1/2 dégâts)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 8, **Con** 21, **Int** 4, **Sag** 13, **Cha** 13

BBA +7, **BMO** +14, **DMD** 23 (31 contre crocs-en-jambe)

Dons Combat en aveugle, Talent (Perception), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Discrétion +13, Perception +14, Vol +9 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés ou souterrain

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor standard

Les demi-dragons issus de croisements entre un dragon et une autre créature sont assez rares : la plupart de ces créatures résultent plutôt d'expérimentations magiques étranges. Dans la majorité des cas, la créature ainsi créée peut se reproduire normalement avec d'autres spécimens de son espèce. L'effroyable dracolisque en est un triste exemple.

Créer un demi-dragon

« Demi-dragon » est un archétype hérité ou acquis qui peut être ajouté à toute créature vivante et tangible. Le demi-dragon conserve toutes les valeurs et les capacités spéciales de la créature de base aux exceptions suivantes près.

FP. Celui de la créature de base + 2 (minimum de 3).

Type. Le type de la créature devient « dragon ». Ne recalculez pas ses DV, son BBA ni ses jets de sauvegarde.

CA. L'armure naturelle augmente de +4.

Défenses et particularités. Le demi-dragon gagne les caractéristiques suivantes : vision dans le noir jusqu'à 18 m ; vision nocturne ; immunité contre le sommeil, la paralysie et le type d'énergie de son souffle.

Vitesse. Le demi-dragon possède des ailes. Il gagne une vitesse de vol égale au double de sa vitesse de déplacement au sol (avec une manœuvrabilité moyenne), à moins qu'il ne possède déjà une meilleure vitesse de vol.

Corps à corps. Le demi-dragon possède deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Si la créature de base peut utiliser des armes fabriquées, alors le demi-dragon le peut également. Les attaques de griffe ou de morsure nouvellement acquises infligent des dégâts correspondant à la taille du demi-dragon (voir aux pages 299).

Capacités spéciales. Le demi-dragon conserve toutes les capacités spéciales de la créature de base et gagne une attaque de souffle utilisable une fois par jour, dont les effets varient d'une espèce de dragon à l'autre (voir ci-dessous). Ce souffle inflige 1d6 points de dégâts par DV racial du demi-dragon (un jet de Réflexes permet de diviser ces dégâts par deux et son DD est égal à 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + son modificateur de Constitution).

Espèce de dragon	Souffle
airain	ligne de feu de 18 mètres
argent ou blanc	cône de froid de 9 mètres
bleu ou bronze	ligne d'électricité de 18 mètres
cuivre ou noir	ligne d'acide de 18 mètres
or ou rouge	cône de feu de 9 mètres
vert	cône d'acide de 9 mètres

Caractéristiques. Augmentez les valeurs de caractéristiques de la créature de base comme suit : For +8, Con +6, Int +2, Cha +2.

Compétences. Si le demi-dragon a des DV raciaux, il possède un nombre de rangs de compétence par DV racial égal à 6 + son modificateur d'Intelligence. Ses compétences de classe raciales restent les mêmes que celles de la créature de base.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Demi-fiélon

Ce démon rugissant a des ailes de chauve-souris, des griffes, une tête de taureau, des crocs acérés et des sabots à la place des pieds.

MINOTAURE DEMI-FIÉLON FP 6

PX 2 400

Extérieur (natif) de taille G, CM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +14

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +6, taille –1)

pv 57 (6d10+24)

Réf +7, **Vig** +8, **Vol** +6

Capacités défensives instinct* ; **Immunités** poison ; **RD** 5/magie ; **Résistances** acide 10, électricité 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 17

ATTAQUE

VD 9 m, vol 18 m (moyenne)

Corps à corps grande hache, +11/+6 (3d6+9/×3), morsure, +6 (1d8+3), cornes, +6 (1d6+3)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales charge puissante (cornes +13, 2d6+9), châtiment du Bien 1/jour

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

3/jour — *ténèbres*

1/jour — *profanation, ténèbres maudites* (DD 14)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 14, **Con** 19, **Int** 9, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +6, **BMO** +13, **DMD** 25

Dons Attaque en puissance, Science de la bousculade, Vigueur surhumaine

Compétences Connaissances (religion) +5, Discrétion +7, Intimidation +9, Perception +14, Survie +14, Vol +0 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception et en Survie

Langues géant

ÉCOLOGIE

Environnement ruines ou souterrain, climat tempéré

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–4)

Trésor standard (grande hache, autres trésors)

*capacité des minotaures ; voir page 216.

Les demi-fiélons sont des créatures touchées par la corruption des puissances démoniaques, infernales ou maléfiques.

Créer un demi-fiélon

« Demi-fiélon » est un archétype hérité ou acquis qui peut être ajouté à toute créature vivante et tangible possédant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 4. La créature demi-fiélon conserve toutes les valeurs et les capacités spéciales de la créature de base aux exceptions suivantes près.

FP. Selon le nombre de DV : 5 ou moins, comme la créature de base + 1 ; entre 6 et 10, comme la créature de base + 2 ; plus de 10, comme la créature de base + 3.

Alignement. N'importe quel alignement Mauvais.

Type. Le type de la créature devient Extérieur (natif). Ne recalculez pas ses DV, son BBA ni ses jets de sauvegarde.

CA. L'armure naturelle augmente de +1.

Défenses/Particularités. La créature gagne les caractéristiques suivantes : vision dans le noir jusqu'à 18 m ; immunité contre les poisons ; résistances à l'acide, à l'électricité, au feu et au froid de 10 points chacune ; RD 5/magie (si elle possède 11 DV ou moins) ou 10/magie (si elle possède 12 DV ou plus) ; RM égale à son FP + 11 (avec un maximum de 35).

Vitesse. La créature demi-fiélon gagne une vitesse de vol égale au double de sa vitesse de déplacement au sol (avec une manœuvrabilité bonne), à moins qu'elle ne possède déjà une meilleure vitesse de vol.

Corps à corps. Le demi-fiélon gagne deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Les dégâts dépendent de sa taille (voir pages 299).

Capacités spéciales. Le demi-fiélon gagne les capacités suivantes.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, par un action rapide, le demi-fiélon peut infliger un châtiment du Bien comme un paladin de niveau égal à ses DV. Le châtiment persiste jusqu'à la mort de la cible ou jusqu'à ce que le demi-fiélon se repose.

Pouvoirs magiques. Les demi-fiélons qui possèdent une valeur d'Intelligence ou de Sagesse supérieure ou égale à 8 accumulent un certain nombre de pouvoirs magiques en fonction de leur nombre de DV. Sauf mention contraire, chaque pouvoir est utilisable une fois par jour et prend effet avec un NLS égal au nombre de DV de la créature (ou au NLS de la créature de base si elle possède déjà des pouvoirs magiques et que son NLS est plus élevé).

DV	Pouvoir magique
1–2	*ténèbres* (3/jour)
3–4	*profanation*
5–6	*ténèbres maudites*
7–8	*empoisonnement* (3/jour)
9–10	*contagion*
11–12	*blasphème*
13–14	*aura maudite* (3/jour), *sanctification maléfique*
15–16	*flétrissure*
17–18	*convocation de monstres IX* (uniquement des fiélons)
19–20	*destruction*

Caractéristiques. Le demi-fiélon gagne un bonus de +4 à trois caractéristiques de son choix et un bonus de +2 aux trois autres.

Compétences. Si le demi-fiélon a des DV raciaux, il possède un nombre de rangs de compétence par DV racial égal à 6 + son modificateur d'Intelligence. Les compétences de classe raciales restent inchangées, de même que les rangs de compétence provenant des niveaux de classe.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon

Les démons n'existent que pour une seule raison : détruire. Alors que leurs équivalents d'alignement Loyal, les diables de l'Enfer, cherchent à corrompre les esprits des mortels et à les remodeler en des copies de leur propre noirceur, les démons désirent seulement mutiler, dévaster et se repaître. Ils ne font appel aux mortels que si cela peut accélérer l'inéluctable destruction de l'espoir et du Bien. D'une certaine manière, la mort est leur ennemi, car les mortels qui meurent parviennent souvent à échapper aux déprédations des démons et à s'enfuir vers leur juste récompense dans l'après-vie. Les démons prennent plaisir à prolonger la douleur et la souffrance des mortels car c'est en partie grâce aux péchés et à la cruauté des ces mêmes mortels que ces fiélons monstrueux sont nés.

Les démons sont les fiélons les plus nombreux, et ils figurent également parmi les plus destructeurs. Malgré ce que certaines légendes prétendent, ils n'étaient pas la première forme de vie à apparaître dans les fosses putrides de carnage et de cruauté que l'on désigne à travers le multivers sous le nom des Abysses. Avant que la première divinité naissante ne pose son regard sur la réalité, avant que le premier mortel ne se mette à respirer, avant même que le plan Matériel lui-même ne soit complètement formé, la vie pullulait déjà dans les Abysses.

Ces êtres abominables et extrêmement dangereux que de nombreux érudits surnomment « proto-démons » étaient les qlippoths. Aujourd'hui, le règne des qlippoths a disparu, à cause de l'affluence d'âmes mortelles pécheresses vers les Abysses, des ingérences profanes des gardiens daémoniques d'Abaddon et des caprices cruels du destin et de l'évolution. Ces proto-démons se sont retranchés dans des recoins toxiques et oubliés des Abysses et les démons, bien plus féconds et prolifiques qu'eux, dominent leur ancien empire. Chaque fois qu'une âme mortelle maléfique voyage jusqu'aux Abysses, elle rejoint les rangs des hordes démoniaques. Une seule âme peut suffire pour faire apparaître des dizaines ou même des centaines de démons, la nature exacte des péchés pesant sur cette âme déterminant les formes et les rôles des fiélons nouvellement formés.

Les Abysses sont un royaume vaste (infini selon certains), bien plus grand que tous les autres plans si ce n'est peut-être le Chaos primitif du Maelström lui-même. Et ce royaume vaste et varié est occupé par des démons tout aussi variés. Certains possèdent un apparence vaguement humanoïde alors que d'autres sont des bêtes difformes. Certains marchent sur le sol alors que d'autres volent. Certains complotent et manipulent les émotions et la politique alors que d'autres sont des engins de destruction et de carnage. Mais tous les démons partagent le même but : infliger aux mortels de la douleur et de la souffrance sous toutes les formes possibles.

Les mortels ont toujours fait appel aux démons. Aujourd'hui encore, poussés par un instinct d'auto-destruction ou guidés par la soif du pouvoir, des invocateurs ont recours à des arcanes interdites pour appeler des démons. Certains les invoquent pour le savoir, d'autres pour qu'ils les servent d'assassins ou de protecteurs. Ces invocateurs inspirent aux démons un mélange de haine et de reconnaissance car, sans l'aide de ces mortels, ils ne pourraient venir d'eux-même sur le plan Matériel pour y semer la dévastation. Ils ont besoin de ces fous qui les amènent depuis les Abysses et, même s'ils grincent des dents et récriminent les ordres et les restrictions qui leur sont imposés, la plupart des démons parviennent à trouver une manière de corrompre les exigences de leur invocateur, de sorte que même l'esclave démoniaque le mieux surveillé parvient à laisser derrière lui un sillage de destruction et de désespoir. Très souvent, le lanceur de sorts insensé commet une erreur fatale lors de l'invocation et la paie de la vie. Il permet ainsi à la créature conjurée de se soustraire à son contrôle, lâchant bien involontairement un terrible fléau sur le monde.

Ceux qui sont vraiment fous font appel aux démons et s'offrent à eux, corps et âme, espérant à tort qu'en établissant une alliance de ce type, ils seront sauvés et protégés lorsque l'inévitable apocalypse démoniaque se produira enfin. De nombreuses histoires évoquent des rois désespérés qui ont cherché à engager des démons comme généraux pour leurs armées ou des lunatiques en quête d'un seigneur démon acceptant de leur enfanter une descendance. Mais, pire encore, certains mortels vénèrent les démons les plus puissants comme des dieux et vouent leur vie à une cause dont le but est la destruction de tous.

Les seigneurs démons

Les seigneurs démons (les démons les plus puissants) sont innombrables et très variés (tout comme la horde démoniaque toute entière). Bien que puissants et même carrément divins dans certains cas, aucun d'entre eux ne peut prétendre dirigerles Abysses : au mieux peuvent-ils espérer régner sur une poignée de royaumes abyssaux, la plupart ayant déjà bien du mal à garder le pouvoir sur une seule strate. Il existe une autre catégorie de démons uniques entre les puissants balors et les seigneurs démons : les seigneurs démons naissants, de puissantes entités qui, avec le temps, pourraient obtenir suffisamment de pouvoir pour que les Abysses les remarque et les élève au statut de véritables seigneurs démons.

La liste non-exhaustive qui suit cite plusieurs seigneurs démons dont l'influence se fait sentir sur plusieurs mondes.

- Abraxas, le Maître de l'Incantation finale
- Baphomet, le Seigneur des minotaures
- Dagon, l'Ombre dans la mer
- Démogorgon, les Gueules de la folie
- Flauros, l'Homme qui brûle
- Haagenti, les Murmures au dedans
- Jubilex, le Seigneur sans visage
- Kostchtchie, le Froid Iimmortel
- Lamashtu, la Reine démoniaque
- Nocticula, Notre Dame de l'Ombre
- Orcus, le Prince de la mort-vivance
- Pazuzu, le Roi des démons du vent
- Shax, le Marquis de sang
- Socothbenoth, le Pêché de soie

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon des ombres

Seules les dents et les griffes de ce démon aux ailes de chauve-souris semblent être matérielles. Le reste est noyé dans les ténèbres.

DÉMON DES OMBRES **FP 7**

PX 3 200

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, intangible, Mal) de taille M, CM

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +20

DÉFENSE

CA 18, contact 18, pris au dépourvu 14 (Dex +4, parade +4)

pv 59 (7d10+21)

Réf +11, **Vig** +5, **Vol** +7

Capacités défensives intangible ; **Immunités** électricité, froid, poison ; **RD** 10/fer froid ou Bien ; **Résistances** acide 10, feu 10 ; **RM** 17

Faiblesses impuissant sous la lumière du soleil

ATTAQUE

VD vol 12 m (parfaite)

Corps à corps 2 griffes, +11 (contact, 1d6 et 1d6 froid), morsure, +11 contact (1d8 et 1d6 froid)

Attaques spéciales bond, fusion dans les ombres, sprint

Pouvoirs magiques (NLS 10e)

À volonté — *télékinésie* (DD 19), *téléportation suprême* (lui-même uniquement), *ténèbres profondes*, *terreur* (DD 18)

3/jour — *convocation d'ombres* (DD 18), *magie des ombres* (DD 19)

1/jour — conjuration (niveau 3, 1 démon des ombres, 50%), *possession* (DD 19)

CARACTÉRISTIQUES

For —, **Dex** 18, **Con** 17, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 19

BBA +7, **BMO** +11, **DMD** 25

Dons Attaques réflexes, Combat en aveugle, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +14, Bluff +14, Connaissances (folklore local) +12, Connaissances (plans) +12, Discrétion +14, Perception +20, Psychologie +12, Vol +22 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues abyssal, commun ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–8)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Fusion avec les ombres (Sur). Sous n'importe quelle condition de luminosité autre qu'une lumière vive, un démon des ombres peut se fondre dans les ombres par une action de mouvement (comme s'il devenait invisible). Les lumières artificielles et les sorts de lumière de niveau inférieur ou égal à 2 ne suffisent pas pour contrer cette capacité.

Impuissant sous la lumière du soleil (Ext). Les démons des ombres sont littéralement impuissants sous une lumière vive ou sous la lumière naturelle du soleil et ils fuient ces conditions de luminosité. S'ils ne peuvent s'en extraire, ils sont incapables d'attaquer et ne peuvent effectuer qu'une action de mouvement simple ou une action d'attaque par round. Les démons des ombres qui possèdent une créature grâce à leur pouvoir de *possession* ne sont pas affectés par la lumière du soleil mais si un sort de *rayon du soleil* ou d'*explosion de lumière* les touche, ils sont automatiquement expulsés de leur hôte.

Sprint (Ext). Une fois par minute, un démon des ombres peut augmenter sa vitesse de vol à 36 mètres pendant 1 round.

De nombreuses histoires parlent de possession démoniaque, une excuse dont les ignorants se servent souvent pour expliquer un comportement étrange ou violent. Généralement, il s'agit simplement d'esprits fous ou dérangés, mais les véritables cas de possession, eux, sont souvent l'œuvre des démons des ombres.

Contrairement à de nombreux démons, les démons des ombres sont intangibles. Lorsqu'une âme mortelle particulièrement envieuse et maléfique est emmenée vers les Abysses, elle est transformée, décomposée et combinée avec d'autres âmes jusqu'à ce que le résultat se résume à une jalousie malveillante libérée du poids de tout corps physique.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, Babau

Cette créature émaciée ressemble à un squelette d'humain cornu recouvert d'une fine peau de cuir huileux qui lui colle aux os.

BABAU **FP 6**

PX 2 400

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille M, CM

Init +5 ; **Sens** *détection de l'invisibilité*, vision dans le noir 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 19, contact 11, pris au dépourvu 18 (Dex +1, naturelle +8)

pv 73 (7d10+35)

Réf +6, **Vig** +10, **Vol** +5

Capacités défensives mucus protecteur ; **Immunités** électricité, poison ; **RD** 10/fer froid ou Bien ; **Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 17

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 griffes, +12 (1d6+5), morsure, +12 (1d6+5) ou pique, +12/+7 (1d8+7), morsure, +7 (1d6+2)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la pique)

Attaques spéciales attaque sournoise +2d6

Pouvoirs magiques (NLS 7e)

Constant — *détection de l'invisibilité*

À volonté — *dissipation de la magie*, *téléportation suprême* (lui-même plus 25 kg d'objets uniquement), *ténèbres*

1/jour — convocation (niveau 3, 1 babau 40%)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 13, **Con** 20, **Int** 14, **Sag** 13, **Cha** 16

BBA +7, **BMO** +12, **DMD** 23

Dons Attaques réflexes, Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +11, Discrétion +22, Escalade +12, Escamotage +11, Évasion +11, Perception +19, Psychologie +11, Sabotage +11 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–8)

Trésor standard (pique, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Mucus protecteur (Sur). La peau des babaus est recouverte d'une couche de mucus acide. Chaque fois qu'une créature touche le babau avec une attaque naturelle ou une attaque à mains nues, elle subit 1d8 points de dégâts d'acide si elle rate un jet de Réflexes de DD 18. Lorsqu'une créature frappe le babau à l'aide d'une arme de corps à corps, elle doit réussir un jet de Réflexes de DD 18 pour éviter que son arme ne subisse 1d8 points de dégâts d'acide. Si ces dégâts sont suffisants pour vaincre la solidité de l'arme, celle-ci devient « brisée ». Les flèches, carreaux, billes et autres projectiles qui touchent un babau infligent des dégâts normaux puis sont automatiquement détruits.

Les babaus sont des assassins et des meurtriers sadiques. Il s'agit de caractéristiques courantes chez les démons mais les babaus se distinguent de leurs cousins généralement moins subtils par un penchant pour la discrétion et les embuscades. Les babaus n'ont pas besoin de se nourrir mais la plupart d'entre eux apprécient le goût que la chair des mortels dépose sur leur longues langues râpeuses. Les babaus peuvent rester tapis en embuscade pendant des années ou des décennies. La patience inhumaine dont ils font preuve lorsqu'ils s'attendent à pouvoir effectuer un meurtre parfaitement orchestré est une seconde caractéristique qui les distingue des autres habitants des Abysses. Les babaus sont obsédés par l'art morbide du meurtre et ils en tirent une grande fierté. Ils laissent souvent derrière eux une marque sinistre ou une signature cachée, qui peut prendre la forme d'un modus operandi distinctif, d'un symbole terrifiant ou d'un autre signe macabre.

Les babaus se munissent généralement de piques ou d'autres armes leur permettant d'attaquer leurs ennemis d'assez loin mais, s'ils en ont l'occasion, ils préfèrent combattre avec leurs dents et leurs griffes. L'immonde mucus caustique que leur peau suppure sans cesse les empêche de porter une armure, à moins qu'elle n'ait été traitée spécialement pour résister à l'acide.

Un babau mesure 1,80 mètre de hauteur mais ne pèse que 70 kg. Ces démons sont créés à partir des âmes mortelles des tueurs solitaires, ceux à qui les meurtres les plus personnels et intimistes procuraient du plaisir. Une fois lâchés sur le monde Matériel, les babaus reprennent généralement le même rôle, celui d'assassins sans remord qui hantent les recoins les plus sombres du monde.

Illustration par Concept Art House

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, Balor

Les cornes de ce fiélon ailé, ses crocs, sa peau qui semble produire des flammes, tout en lui incarne la forme démoniaque parfaite.

BALOR **FP 20**

PX 307 200

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille G, CM

Init +11 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, *vision lucide*, vision nocturne ; Perception +38

Aura *aura maudite* (DD 26), corps enflammé

DÉFENSE

CA 36, contact 20, pris au dépourvu 29 (Dex +7, naturelle +16, parade +4, taille –1)

pv 370 (20d10+260)

Réf +17, **Vig** +29, **Vol** +25

Immunités électricité, feu, poison ; **RD** 15/fer froid et Bien ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 31

ATTAQUE

VD 12 m, vol 27 m (bonne)

Corps à corps *épée longue vorpale maudite* +1, +31/+26/+21/+16 (2d6+13), *fouet vorpal de feu* +1, +30/+25/+20 (1d4+7 et 1d6 feu et enchevêtrement) ou 2 coups, +31 (1d10+12)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m (6 m pour le fouet)

Pouvoirs magiques (NLS 20e)

Constant — *aura maudite* (DD 26), *vision lucide*

À volonté — *dissipation suprême, domination universelle* (DD 27), *mot de pouvoir étourdissant, télékinésie* (DD 23), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

3/jour — *télékinésie* en incantation rapide (DD 23)

1/jour — *blasphème* (DD 25), conjuration (niveau 9, 1 démon de FP inférieur ou égal à 19 [au choix], 100%), *implosion* (DD 27), *tempête de feu* (DD 26)

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 25, **Con** 36, **Int** 24, **Sag** 24, **Cha** 27

BBA +20, **BMO** +33, **DMD** 54

Dons Arme de prédilection (épée longue) , Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat à deux armes, Enchaînement, Maîtrise du combat à deux armes, Pouvoir magique rapide (*télékinésie*), Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +27, Bluff +31, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (noblesse) +27, Connaissances (plans) +30, Connaissances (religion) +27, Diplomatie +31, Discrétion +26, Intimidation +31, Perception +38, Psychologie +30, Utilisation d'objets magiques +31, Vol +32 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

Particularités attaque vorpale, dernier sursaut, maîtrise des fouets

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire ou groupe de combat (1 balor et 2–5 glabrezus)

Trésor standard (*épée longue +1 maudite, fouet +1 de feu*, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque vorpale (Sur). Toutes les armes tranchantes maniées par un balor (y compris l'épée longue et le fouet qu'ils utilisent généralement) gagnent la propriété « vorpale ». Une fois lâchées par le balor, elles conservent cette qualité pendant une heure avant de retourner à leur état normal (magique ou pas).

Corps enflammé (Sur). Des flammes dansent sur tout le corps du balor. Un individu qui frappe un balor avec une arme naturelle ou à mains nues subit 1d6 points de dégâts de feu. Les créatures qui agrippent un balor ou sont agrippées par lui subissent 6d6 points de dégâts de feu par round tant que cette situation persiste.

Dernier sursaut (Sur). Lorsqu'un balor est tué, il provoque une explosion de feu aveuglante qui inflige 100 points de dégâts (50% de dégâts de feu et 50% de dégâts maudits) à tout ce qui se trouve dans un rayon de 30 mètres (un jet de Réflexes de DD 33 permet de diviser les dégâts par deux). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Consitution.

Enchevêtrement (Ext). Si un balor frappe un ennemi de taille inférieure ou égale à M avec son fouet, il peut immédiatement effecteur un test de lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit ce test, il attire son ennemi dans un emplacement adjacent au sien et l'ennemi devient « agrippé » (mais pas le balor).

Maîtrise des fouets (Ext). Lorsqu'un balor combat avec deux armes, il traite les fouets comme des armes légères et ceux-ci peuvent infliger des dégâts létaux à ses ennemis quel que soit leur bonus d'armure ou d'armure naturelle.

Lorsque les gens racontent à voix basse des histoires à faire peur parlant de démons, la plupart imaginent une silhouette gigantesque de feu et de chair, un cauchemar cornu armé d'un fouet enflammé et d'une épée qui brille dans le ciel nocturne à la recherche de sa prochaine victime. Les créatures démoniaques qui effraient ces gens sont les balors, et leur peur est justifiée car rares sont les démons qui peuvent rivaliser avec la force et la brutalité des balors.

Dans les Abysses, la plupart des balors servent les seigneurs démons comme généraux ou capitaines et commandent de vastes légions de démons (d'autres balors, les seigneurs balors, sont encore plus puissants, voir plus loin). Même s'ils laissent souvent leurs sbires obéissants et obséquieux se charger des batailles, on aurait tort de penser que ce sont des couards : lorsqu'ils ont l'occasion de se joindre au combat, peu d'entre eux choisissent de résister à cette tentation.

Au combat, les balors utilisent leurs pouvoirs magiques contre les ennemis qui choisissent sagement d'éviter le corps à corps. Ils ont une préférence pour les effets destructeurs comme *tempête de feu* ou *implosion* et réservent *domination universelle* pour les rares ennemis qu'ils désirent capturer vivants. Souvent, ils utilisent *télékinésie* pour désarmer les adversaires qui utilisent des armes à distance ou pour attirer des ennemis jusqu'au corps à corps (une *télékinésie* en incantation rapide permet à un balor de mettre cette tactique en pratique puis d'infliger un round entier d'attaques à l'ennemi déconcerté). Les balors réduits à 50 points de vie ou moins tentent quasiment toujours de fuir en se téléportant mais, si cela leur est impossible et qu'ils ne peuvent pas s'envoler non plus, ils se positionnent de sorte que, s'ils venaient à être tués, leur

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

capacité de dernier sursaut cause autant de dégâts que possible dans les rangs de leurs ennemis.

Un balor mesure 4,20 mètres de hauteur et pèse 2 250 kg. Seules les âmes mortelles les plus cruelles peuvent résulter en la création d'un balor. Contrairement aux autres types de démons, la naissance d'un balor nécessite souvent plusieurs âmes maléfiques puissantes.

Les seigneurs balors

Il existe des balors plus horribles encore que les spécimens habituels qui ont pour maître un seigneur démon : ceux qui occupent eux-mêmes le rang de maître. Les seigneurs balors dirigent généralement des régions qui ne dépassent pas en taille la moitié du royaume où ils résident (car seuls les véritables seigneurs démons peuvent commander tout un royaume abyssal). Même si de nombreux seigneurs balors dirigent des zones encore plus réduites (comparables en taille à un continent), leur pouvoir reste impressionnant.

Les seigneurs balors sont généralement des monstres dont le FP se situe entre 21 et 25 (le même intervalle de FP que les divers seigneurs démons naissants, les seigneurs démons eux-mêmes correspondant à des FP supérieurs ou égaux à 26) ; ils peuvent donc tout à fait faire office d'ennemis finaux pour une longue compagne. La plupart des seigneurs démons possèdent plusieurs niveaux de barbare, de guerrier ou de rôdeur (toutefois, les seigneurs démons rôdeurs ne développent jamais de lien avec des animaux), mais certains choisissent plutôt des niveaux de barde, de roublard, d'ensorceleur ou de magicien. On n'a jamais vu de seigneur balor prêtre (ils estiment devoir être vénérés plutôt que de vénérer eux-mêmes), mais certaines rumeurs parlent de puissants seigneurs balors prêtres qui serviraient directement des seigneurs démons ou même des divinités maléfiques.

En plus des avantages accordés par leurs niveaux de classe, les seigneurs balors bénéficient d'une capacité supplémentaire unique qui vient s'ajouter à celles de leur race et de leur classe. Voici trois exemples de capacités de seigneur balor, mais c'est loin d'être une liste exhaustive de tous les pouvoirs étranges que peuvent manifester ces puissantes créatures.

Buveur de vie (Sur). Chaque fois que le seigneur balor tue un ennemi vivant, il bénéficie des effets d'un sort de *guérison suprême* (NLS 20). Cette capacité peut être utilisée une fois par round.

Engloutissement d'âme (Sur). Par une action simple, le seigneur balor peut inhaler l'âme d'une créature vivante distante d'au plus 9 mètres. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du nombre de DV raciaux du seigneur balor + son modificateur de Charisme) pour éviter de mourir. Le corps d'une créature humanoïde tuée de cette manière se transforme immédiatement en un démon contrôlé par le seigneur balor (un babau, une succube ou un démon des ombres, au choix du seigneur démon).

Maître de la magie (Sur). Le seigneur balor possèdent des pouvoirs magiques supplémentaires (l'équivalent de 20 niveaux de sorts appartenant aux 1er, 2e, 3e et 4e niveaux, utilisables à volonté et l'équivalent de 20 niveaux de sorts appartenant aux 5e, 6e, 7e et 8e niveaux, utilisables 3 fois par jour).

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, dretch

Le corps boursouflé de cette créature tremble à chacun de ses pas mais malgré tout, elle se déplace avec une rapidité étonnante.

DRETCH **FP 2**

PX 600

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille P, CM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 14 (naturelle +3, taille +1)

pv 18 (2d10+7)

Réf +0, **Vig** +5, **Vol** +3

RD 5/fer froid ou Bien ; **Immunités** électricité, poison ; **Résistances** acide 10, feu 10, froid 10

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps 2 griffes, +4 (1d4+1), morsure, +4 (1d4+1)

Pouvoirs magiques (NLS 2e)

1/jour — conjuration (niveau 1, 1 dretch, 35%), *frayeur* (DD 11), *nuage nauséabond* (DD 13)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 10, **Con** 14, **Int** 5, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 12

Dons Robustesse

Compétences Discrétion +9, Évasion +5, Perception +5

Langues abyssal (ne sait pas parler) ; télépathie 30 m (cibles parlant l'abyssal uniquement)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–5), assemblée (6–12) ou foule (13+)

Trésor aucun

Même les démons qui se situent tout en bas de l'échelle abyssale sont dangereusement affectés par un intense besoin de destruction et de dévastation. Les minables dretchs sont aussi horribles et maléfiques que cruels, même s'ils ne possèdent pas la force et la puissance suffisantes pour pouvoir assouvir leur désir de brutaliser les autres dans leur royaume natif. Le destin des dretchs est de servir de victimes aux démons plus puissants, et seuls quelques rares chanceux parviennent à survivre assez longtemps pour évoluer.

Les dretchs sont les cibles favorites de ceux qui s'essaient pour la première fois à invoquer des créatures des Abysses. Ces démons relativement faibles et faciles à rudoyer peuvent être aisément contraints à de longues périodes de servitude en leur laissant vaguement entrevoir l'espoir de passer leur frustration et leur colère sur des cibles plus faibles qu'eux. Cela dit, les invocateurs en herbe feraient bien de se rappeler que ces démons sont tout aussi lâches et indignes de confiance que les autres. En échange de leur insignifiante vie, les dretchs n'hésiteront pas à dévoiler tout ce qu'ils savent à un ennemi plus puissant qu'eux.

Contrairement à la plupart des démons, la personnalité négligée des dretchs et le dédain qu'ils éprouvent à l'égard des tâches physiques de longue haleine les conduisent très souvent à l'échec. Les dretchs qui sortent du lot sont peu nombreux mais ceux qui possèdent les capacités pour progresser au-delà de l'état dans lequel ils ont été créés se comportent souvent en petites brutes : ils règnent en maîtres cruels et amers sur des groupes de vermines, d'âmes brisées, de morts-vivants dénués d'intelligence ou d'autres dretchs. Leurs empires se limitent à des zones abandonnées dans les égouts des villes isolées, à des régions marécageuses instables que les créatures plus sages choisissent d'éviter ou à d'autres recoins indésirables des Abysses que même les démons trouvent inconfortables ou dégoûtants. Aux yeux de ces seigneurs dretchs, ces royaumes tiennent lieu d'empires et ils les défendent avec une ténacité qui inspirerait presque la pitié.

Un dretch mesure 1,20 mètre de hauteur et pèse 90 kg. Les dretchs sont généralement formés à partir des âmes des mortels maléfiques fainéants, mais un seul petit fragment d'âme peut suffire à déclencher la naissance d'une de ces horribles créatures, et une seule âme peut provoquer l'apparition d'une petite armée de dretches. La création d'une horde de dretchs nouveau nés qui s'extirpent de la masse ondulante de protomatière abyssale est un spectacle à la fois écœurant et terrifiant.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, Glabrezu

Quatre bras jaillissent du torse de ce gigantesque monstre. On décèle dans ses yeux un mélange d'intelligence et de cruauté.

GLABREZU **FP 13**

PX 25 600

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille TG, CM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, *vision lucide* ; Perception +26

DÉFENSE

CA 28, contact 8, pris au dépourvu 28 (naturelle +20, taille –2)

pv 186 (12d10+120)

Réf +4, **Vig** +18, **Vol** +11

Immunités électricité, poison ; **RD** 10/Bien ; **Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 24

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 pinces, +20 (2d8+10/19–20), 2 griffes, +20 (1d6+10), morsure, +20 (1d8+10)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales éventration (2 pinces, 2d8+15)

Pouvoirs magiques (NLS 14e)

Constant — *vision lucide*

À volonté — *confusion* (DD 19), *dissipation de la magie*, *image miroir*, *inversion de la gravité* (DD 22), *marteau du Chaos* (DD 19), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement), *ténèbres maudites*, *voile* (sur lui-même uniquement)

1/jour — conjuration (niveau 4, 1 glabrezu 20% ou 1d2 vrocks 50%), *mot de pouvoir étourdissant*

1/mois — *souhait* (accordé à un humanoïde mortel uniquement)

CARACTÉRISTIQUES

For 31, **Dex** 11, **Con** 31, **Int** 16, **Sag** 16, **Cha** 20

BBA +12, **BMO** +24, **DMD** 34

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Frappe décisive, Persuasif, Science du critique (pince), Succession d'enchaînements

Compétences Bluff +28, Connaissances (folklore local) +18, Connaissances (histoire) +18, Diplomatie +22, Discrétion +7, Intimidation +22, Perception +26, Psychologie +18, Utilisation d'objets magiques +17 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Bluff, +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire ou troupe (1 glabrezu, 1 succube, et 2–5 vrocks)

Trésor standard

Si les démons succubes manipulent leurs victimes en exploitant leurs besoins et leurs désirs physiques, les glabrezus eux recourent à une autre forme de tentation. Ces démons au physique féroce et bestial sont en fait des maîtres dans l'art de la tromperie et du mensonge. Tirant avantage de leur habileté à cacher leur véritable apparence sous des illusions plaisantes, les glabrezus utilisent leur magie pour réaliser les souhaits des humanoïdes mortels et récompenser ceux qui succombent à leurs ruses et à leurs mensonges. Les souhaits que les glabrezus accordent aux mortels répondent toujours à leurs désirs de la manière la plus destructrice possible, même si ce n'est pas toujours immédiatement évident. Un fabricant d'armes en difficulté désirant une meilleure réputation et des talents plus affinés pourrait s'apercevoir que son meilleur client est un meurtrier cruel et sadique qui utilise ses armes pour assouvir ses désirs de destruction. Un homme solitaire souhaitant une compagne pourrait voir ses vœux s'accomplir lorsque son amour perdu revient à la « vie » sous la forme d'un vampire par exemple. Les glabrezus sont toujours très créatifs lorsqu'ils s'occupent des désirs des mortels.

Un glabrezu mesure 5,60 mètres de haut et pèse un peu plus de 3 000 kg. Ces démons perfides sont formés à partir des âmes des traîtres, des menteurs et des individus subversifs, c'est-à-dire les âmes des mortels qui ont fait de faux témoignages de leur vivant ou qui ont joué de ruse et de perfidie pour détruire la vie des autres.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, hezrou

Ce fiélon à la peau épaisse, écailleuse et humide possède des yeux reptiliens et voraces et une large gueule remplie de crocs acérés.

HEZROU **FP 11**

PX 12 800

Extérieur (aquatique, Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille G, CM

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +23

Aura puanteur (DD 24, 10 rounds)

DÉFENSE

CA 25, contact 9, pris au dépourvu 25 (naturelle +16, taille –1)

pv 145 (10d10+90)

Réf +3, **Vig** +16, **Vol** +9

Immunités électricité, poison ; **RD** 10/Bien ; **Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 22

ATTAQUE

VD 9 m, nage 9 m

Corps à corps morsure, +17 (4d4+8 et étreinte), 2 griffes, +17 (1d8+8 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales nausées

Pouvoirs magiques (NLS 13e)

À volonté — *marteau du Chaos* (DD 18), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement), *ténèbres maudites* (DD 18)

3/jour — *état gazeux*

1/jour — *blasphème* (DD 21), conjuration (niveau 4, 1 hezrou, 35%)

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 11, **Con** 29, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 18

BBA +10, **BMO** +19 (+23 lutte), **DMD** 29

Dons Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements

Compétences Art de la magie +15, Connaissances (mystères) +15, Discrétion +9, Escalade +21, Évasion +10, Intimidation +14, Natation +29, Perception +23 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement marais (Abysses)

Organisation sociale solitaire ou bande (2–4)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nausées (Ext). Les vapeurs toxiques et les fluides nauséabonds qui suintent constamment du corps des hezrous sont tout spécialement dangereux pour les individus agrippés par ces créatures. Chaque round, les victimes agrippées par un hezrou doivent réussir un jet de Vigueur de DD 24 pour ne pas devenir nauséeuses. En cas d'échec, la victime reste nauséeuse jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Vigueur de DD 24 ou jusqu'à ce qu'une minute se soit écoulée sans qu'elle ne soit agrippée par le démon (l'état préjudiciable disparaît dès qu'une de ces deux conditions est remplie). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Les hezrous vivent dans les vastes marécages, marais et cours d'eau des Abysses et se sentent à l'aise aussi bien sur terre que dans l'eau. La présence d'un hezrou a un effet visible sur la flore et l'eau environnante : les végétaux se tordent et l'eau acquiert une mauvaise odeur et un goût saumâtre, des signes beaucoup plus faciles à repérer sur le plan Matériel que dans les Abysses. Une exposition prolongée à cette corruption peut provoquer des transformations abominables et des difformités horribles. Bien souvent, les communautés isolées entièrement constituées de mutants difformes ne doivent pas leur physique disgracieux aux incestes et aux mauvais choix de procréation mais plutôt à la présence d'un hezrou à proximité.

Les hezrous sont dotés d'une intelligence assez développée mais on peut dire qu'ils n'en tirent pas profit. Ils préfèrent les plaisirs simples comme le sommeil, l'excitation de la torture, le bonheur de dévorer un être vivant ou la joie de sentir quelque chose de beau céder et se briser dans leur poing. Ils ne cherchent pas à construire des empires ni à diriger des cultes, même s'ils ne repoussent que très rarement les sbires qui sont venus les servir de leur propre initiative.

Ces créatures monstrueuses et bestiales sont formées à partir des âmes des mortels maléfiques qui se sont empoisonnés eux-mêmes ou ont empoisonné leur famille ou leur environnement, comme par exemple les drogués, les assassins et les alchimistes qui ne se sont pas préoccupés des effets de leurs expériences sur l'environnement.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, marilith

Ce fiélon a un corps de serpent, un torse de femme, six bras, des oreilles pointues et des yeux au scintillement surnaturel.

MARILITH **FP 17**

PX 102 400

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille G, CM

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, *vision lucide* ; Perception +31

Aura *aura maudite* (DD 25)

DÉFENSE

CA 32, contact 17, pris au dépourvu 28
(Dex +4, naturelle +15, parade +4, taille –1)

pv 264 (16d10+176)

Réf +18, **Vig** +25, **Vol** +13

Immunités électricité et poison ; **RD** 10/fer froid et Bien ;
Résistances acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 28

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps *épée longue* +1, +24/+19/+14/+9 (2d6+8/17–20), 5 *épées longues* +1, +24 (2d6+4/17–20), coup de queue, +19 (2d6+3 et étreinte) ou 6 coups, +24 (1d8+7), coup de queue, +19 (2d6+3 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction (coup de queue, 2d6+10 et écrasement), enchantement des armes, maîtrise du combat à plusieurs armes

Pouvoirs magiques (NLS 16e)

Constant — *aura maudite* (DD 25), *vision lucide*

À volonté — *projection d'image* (DD 23), *télékinésie* (DD 22), *téléportation suprême* (elle-même et 25 kg d'objets uniquement)

3/jour — *barrière de lames* (DD 23), *vol*

1/jour — conjuration (niveau 5, 1 marilith 20%, 1 nalfeshnie 35%, ou 1d4 hezrous 60%)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 19, **Con** 32, **Int** 18, **Sag** 18, **Cha** 25

BBA +16, **BMO** +24 (+28 lutte), **DMD** 42 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (épée longue) , Attaque en puissance, Attaques réflexes, Critique sanglant, Don pour les critiques, Expertise du combat, Science du critique (épée longue), Science du désarmement

Compétences Acrobaties +23, Bluff +26, Connaissances (ingénierie) +20, Diplomatie +26, Discrétion +19, Intimidation +26, Perception +31, Psychologie +23, Utilisation d'objets magiques +26, Vol +18 ;
Modificateurs raciaux +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire, couple, ou section (1 marilith, 1–3 glabrezus, et 3–14 babaus)

Trésor double (6 épées longues de maître, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Constriction et écrasement (Ext). Lorsqu'une créature subit des dégâts de constriction de la part d'une marilith, il doit réussir un jet de Vigueur de DD 25 ou perdre conscience pendant 1d8 rounds. Le DD dépend de la Force.

Enchantement des armes (Sur). Les armes maniées par une marilith acquièrent un bonus d'altération de +1 à l'attaque et aux dégâts. Elles fonctionnent comme des armes de fer froid et d'alignement Chaotique et Mauvais (en plus des propriétés qu'elles possèdent déjà).

Maîtrise du combat à plusieurs armes (Ext). Le fait de combattre avec plusieurs armes n'impose aucun malus aux jets d'attaque des mariliths.

Les effroyables mariliths dirigent les hordes abyssales et tiennent lieu de reines dans les nations des Abysses. Elles servent parfois les seigneurs démons comme gouverneurs, conseillères ou même amantes, mais leur brillant esprit tactique en fait des généraux et des commandants d'armées très recherchés. Les mariliths les plus puissantes n'ont pas de maître et dirigent des légions de féroces fiélons.

Une marilith mesure entre 1,80 mètre et 2,70 mètres en hauteur, mais près de 6 mètres de la tête au bout de la queue et pèse 2 000 kg. Seules les âmes maléfiques les plus arrogantes et les plus fières, généralement celles qui appartenaient à des rois cruels, des généraux sadiques ou à des seigneurs de guerre spécialement violents, peuvent provoquer la création d'une marilith.

Illustration par Eva Widermann

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, nabasu

La bouche de ce fiélon maigrelet est remplie de crocs acérés et de larges ailes de chauves-souris ornent son dos à la peau squameuse.

NABASU **FP 8**

PX 4 800

Extérieur (Chaos, démon, Mal, natif) de taille M, CM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +23

DÉFENSE

CA 22, contact 14, pris au dépourvu 18 (Dex +3, esquive +1, naturelle +8)

pv 103 (9d10+54)

Réf +9, **Vig** +9, **Vol** +9

Immunités effets de mort, électricité, paralysie, poison ; **RD** 10/fer froid ou Bien ; **Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 19

ATTAQUE

VD 9 m, vol 18 m (moyenne)

Corps à corps 2 griffes, +15 (1d6+6), morsure, +15 (1d8+6)

Attaques spéciales absorption de vie, attaque sournoise +2d6, regard voleur de mort

Pouvoirs magiques (NLS 8e)

À volonté — *télékinésie* (DD 19), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement), *ténèbres profondes*

3/jour — *baiser du vampire*, *énergie négative*, *silence* (DD 16)

1/jour — conjuration (niveau 4, 1 nabasu 30% ou 1d4 babaus 30%), *immobilisation de personne de groupe* (DD 21), *régénération*

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 17, **Con** 22, **Int** 15, **Sag** 16, **Cha** 19

BBA +9, **BMO** +15, **DMD** 28

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +15, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (plans) +14, Discrétion +15 (+23 dans l'ombre), Perception +23, Psychologie +15, Survie +15, Vol +15 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de vie (Sur). Lorsqu'un nabasu crée une goule grâce à son attaque de regard, il gagne un point de croissance (PC). Il acquiert un bonus égal à son nombre de PC applicable à ses jets d'attaque, ses tests de manœuvres de combat, ses jets de sauvegarde, ses tests de NLS et ses tests de compétences. Son nombre maximal de points de vie augmente de +10 par PC. Le NLS de ses pouvoirs magiques augmente de +1 par PC. Tous les 2 PC, son bonus d'armure naturelle, sa RM et son FP augmentent de +1. Chaque fois que le nabasu gagne un PC, il effectue un test de NLS contre un DD de 30. En cas de succès, il devient mature (il gagne les archétypes simples « évolué » et « géant ») et retourne dans les Abysses dans un nuage de fumée (comme par le sort de *changement de plan*). Un nabasu peut avoir 20 PC au maximum. Il devient automatiquement mature lorsqu'il gagne son 20e point.

Regard voleur de mort (Sur). Par une action libre, un nabasu peut activer son regard voleur de mort pendant un round entier. Il peut le faire un nombre de fois par jour égal à son nombre de PC (au minimum une fois par jour). Toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur de DD 18 pour éviter de gagner un niveau négatif. Si cet effet cause la mort d'un humanoïde, celui-ci se transforme immédiatement en goule sous le contrôle du nabasu. Le regard du nabasu ne peut créer qu'une seule goule par round : s'il tue plusieurs humanoïdes au cours d'un même round, il choisit lequel devient une goule. Le DD dépend du Charisme.

Les Abysses créent directement les nabasus sur le plan Matériel, où ils se repaissent d'âmes innocentes pour évoluer. Ce n'est que lorsqu'ils sont enfin rassasiés qu'ils peuvent retourner vers les Abysses. Selon les rumeurs, les nabasus retournés aux Abysses poursuivraient leur évolution de manière similaire et continueraient de croître et de se transformer. Ces démons abominables sont formés à partir des âmes des goinfres maléfiques et plus spécialement à partir des cannibales, des buveurs de sang et de ceux qui préfèrent le goût de la chair des morts-vivants.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, Nalfeshnie

Ce gigantesque fiélon corpulent a une horrible tête de sanglier et des bras qui se terminent par des mains boudinées à quatre doigts.

NALFESHNIE **FP 14**

PX 38 400

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille TG, CM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, *vision lucide* ; Perception +31

Aura *aura maudite* (DD 23)

DÉFENSE

CA 29, contact 13, pris au dépourvu 28
(Dex +1, naturelle +16, parade +4, taille –2)

pv 203 (14d10+126)

Réf +9, **Vig** +22, **Vol** +21

Immunités électricité, poison ; **RD** 10/Bien ; **Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 25

ATTAQUE

VD 9 m, vol 12 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +23 (3d8+11/19–20), 2 griffes, +23 (2d6+11)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales halo maudit

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

Constant — *vision lucide*, *aura maudite* (DD 23)

À volonté — *appel de la foudre* (DD 18), *débilité* (DD 20), *dissipation suprême*, *lenteur* (DD 18), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

1/jour — conjuration (niveau 5, 1 nalfeshnie 20%, 1d4 hezrous 40%, ou 1d4 vrocks 50%)

CARACTÉRISTIQUES

For 32, **Dex** 13, **Con** 29, **Int** 23, **Sag** 22, **Cha** 20

BBA +14, **BMO** +27, **DMD** 42

Dons Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Volonté de fer

Compétences Art de la magie +23, Bluff +22, Connaissances (mystères) +23, Connaissances (plans) +23, Connaissances (un autre au choix) +20, Diplomatie +22, Discrétion +10, Intimidation +19, Perception +31, Psychologie +23, Utilisation d'objets magiques +22, Vol +10 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire ou groupe de combat (1 nalfeshnie, 1 hezrou, et 2–5 vrocks)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Halo maudit (Sur). Trois fois par jour, un nalfeshnie peut créer un halo de lumière maudite par une action libre, créant des reflets chatoyants et écœurants tout autour de son corps. Un round plus tard, les lueurs s'étendent dans un rayon de 18 mètres. Toutes les créatures qui ne sont pas des démons et sont situées dans cette zone doivent réussir un jet de Volonté de DD 22 pour ne pas être hébétées pendant 1d10 rounds par les visions de folie qui les assaillent. Le DD dépend du Charisme.

Rares sont les démons qui comprennent le fonctionnement interne des Abysses aussi bien que les nalfeshnies, ce qui explique que de nombreux nalfeshnies semblent servir directement les Abysses plutôt qu'un seigneur démon. Certains s'érigent en régents de royaumes à l'apparence charnue où naissent les nouveaux démons et d'autres protègent certains sites particulièrement importants situés dans les recoins secrets les plus lointains des Abysses. Les empires des nalfeshnies dépassent souvent en puissance et en taille les plus grands des royaumes mortels, car ces démons font preuve d'un don étonnant pour la gestion et l'organisation du chaos de l'Abysse. Les invocateurs mortels font souvent appel à eux pour profiter de leur intellect sans égal (bien que dérangé), mais ils prennent la peine d'examiner très attentivement les accords passés avec ces démons pour y débusquer les conséquences indésirables qui y sont cachées. Les nalfeshnies n'acceptent pratiquement jamais de faire quoi que ce soit qui ne réponde aux besoins et aux désirs sinistres des Abysses.

Les nalfeshnies mesurent 6 mètres de hauteur et pèsent 4 000 kg. Ils sont formés à partir des âmes des mortels maléfiques avides ou avares, tout spécialement ceux qui ont dirigé des empires basés sur l'esclavage, le vol, le banditisme ou des vices plus violents encore.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, quasit

Des cornes de bélier ornent la tête difforme de ce minuscule démon ailé au corps fin et agile.

QUASIT **FP 2**

PX 600

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille TP, CM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 16, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +2, taille +2)

pv 16 (3d10) ; guérison accélérée 2

Réf +5, **Vig** +1, **Vol** +4

Immunités électricité, poison ; **RD** 5/fer froid ou Bien ; **Résistances** acide 10, feu 10, froid 10

ATTAQUE

VD 6 m, vol 15 m (parfaite)

Corps à corps 2 griffes, +7 (1d3–1 et poison), morsure, +7 (1d4–1)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

À volonté — *détection de la magie, détection du Bien, invisibilité* (sur lui-même uniquement)

1/jour — *frayeur* (9 m de rayon, DD 11)

1/semaine — *communion* (6 questions)

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 11, **Sag** 12, **Cha** 11

BBA +3, **BMO** +0, **DMD** 12

Dons Attaque en finesse, Science de l'initiative

Compétences Bluff +6, Connaissances (plans) +6, Discrétion +16, Intimidation +6, Perception +7, Vol +20

Langues abyssal, commun ; télépathie (au contact)

Particularités changement de forme (2 formes parmi : chauve-souris, crapaud, loup, mille-pattes de taille P ; *métamorphose*)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire ou vol (2–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Griffe — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; *guérison* 2 réussites consécutives.

Illustration par Tyler Walpole

Les quasits sont peut-être les démons les plus faibles qui existent mais ce n'est pas pour autant qu'ils ne sont pas respectés. Ils se considèrent d'ailleurs comme étant un cran au-dessus de la multitude des dretchs et, fidèles à leur nature, ces derniers ne font preuve ni du courage ni de la motivation nécessaire pour contredire les quasits. C'est dans le rôle de familiers liés à un maître lanceur de sorts qu'on retrouve le plus souvent les quasits, mais ceux qui parviennent à s'extraire de cette humiliante servitude deviennent libres et beaucoup plus dangereux.

Un quasit moyen mesure 45 cm de hauteur et ne pèse que 4 kg. Ce sont les seuls démons qui ne sont pas formés à partir d'âmes de mortels maléfiques décédés mais bien à partir d'âmes vivantes : lorsqu'un lanceur de sorts désire obtenir un serviteur quasit, son âme frôle les Abysses et cette dernière réagit en concevant à partir de sa propre matière un quasit attaché à l'âme du lanceur de sorts et en établissant un puissant lien entre eux. Les quasits nouvellement créés apparaissent directement dans le plan Matériel, où ils deviennent des familiers. Tant qu'ils restent asservis à la volonté de leur maître, les quasits détestent cordialement celui qui a tout pouvoir sur eux : ils ressentent les pulsations de l'âme qui les a créés et savent qu'ils auraient pu être bien plus puissants. Ils obéissent mais observent et guettent les erreurs que leur maître pourrait payer de sa vie ou, mieux encore, les erreurs qui pourraient leur permettre de s'en prendre à lui.

Lorsque le maître qu'un quasit meurt, celui-ci tente de suivre son âme dans le Grand Au-Delà en effectuant un jet de Volonté de DD 15. Cela fonctionne comme un *changement de plan* n'affectant que le quasit, qui le transporte dans les Abysses et lui remet l'âme de son maître (qui prend la forme d'une larve gigotante plutôt que de servir à la création d'une nouvelle créature démoniaque). Le quasit peut alors utiliser l'âme captive pour passer un marché avec des habitants des plans inférieurs plus puissants que lui et peut-être s'offrir une « promotion » démoniaque qui lui permettrait de se transformer en une entité plus puissante.

En de rares occasions, un quasit choisit d'ignorer la mort de son maître et de rester sur le plan Matériel pour chercher d'autres manières de s'amuser, ce qui revient souvent à s'établir dans une zone urbaine comprenant de nombreux individus à torturer.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, succube

Cette femme séduisante a de petites cornes, des ailes de chauve-souris et une queue sinueuse qui trahissent sa nature démoniaque.

SUCCUBE **FP 7**

PX 3 200

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille M, CM

Init +3 ; **Sens** *détection du Bien*, vision dans le noir 18 m ; Perception +21,

DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 17 (Dex +3, naturelle +7)

pv 84 (8d10+40)

Réf +9, **Vig** +7, **Vol** +10

Immunités électricité, feu, poison ; **RD** 10/fer froid ou Bien ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 18

ATTAQUE

VD 9 m, vol 15 m (moyenne)

Corps à corps 2 griffes, +11 (1d6+1)

Attaques spéciales absorption d'énergie, don de malfaisance

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

Constant — *détection du Bien, don des langues*

À volonté — *baiser du vampire*, *charme-monstre* (DD 22), *détection de pensées* (DD 20), *forme éthérée* (elle-même et 25 kg d'objets uniquement), *suggestion* (DD 21), *téléportation suprême* (elle-même et 25 kg d'objets uniquement)

1/jour — conjuration (niveau 3, 1 babau, 50%), *domination* (DD 23)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 17, **Con** 20, **Int** 18, **Sag** 14, **Cha** 27

BBA +8, **BMO** +11, **DMD** 22

Dons Attaque en finesse, Attaques réflexes, Manœuvres agiles, Volonté de fer

Compétences Bluff +27, Connaissances (folklore local) +15, Déguisement +19, Diplomatie +19, Discrétion +14, Évasion +11, Intimidation +16, Perception +21, Psychologie +13, Vol +14 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Bluff, +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, commun, draconique ; *don des langues*, télépathie 30 m

Particularités changement de forme (*modification d'apparence*, humanoïde de taille P ou M)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire, couple, ou harem (3–12)

Trésor double

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption d'énergie (Sur). Une succube peut absorber l'énergie des mortels qu'elle incite à accomplir un acte passionné tel qu'un baiser. Les victimes qui ne sont pas volontaires doivent d'abord être agrippées. Le baiser d'une succube inflige un niveau négatif et possède les mêmes effets qu'un sort de *suggestion* demandant à la victime d'accepter un autre acte passionné de la part de la succube. La victime doit réussir un jet de Volonté de DD 22 pour résister à cette *suggestion*. Le DD du jet de Vigueur pour enlever un niveau négatif est également de 22. Ces DD dépendent du Charisme.

Don de malfaisance (Sur). Une fois par jour, une succube peut utiliser une action complexe pour octroyer un don de malfaisance à un humanoïde volontaire en restant en contact avec lui pendant un round entier. La cible gagne alors un bonus de malfaisance de +2 à une caractéristique de son choix. La succube ne peut accorder qu'un seul don de malfaisance à la fois à une créature donnée. Tant que le don de malfaisance persiste, la succube peut communiquer par télépathie avec la cible, quelle que soit la distance qui les sépare (et elle peut utiliser son pouvoir magique de *suggestion* via ce lien). Un *rejet du Mal* ou un *rejet du Chaos* permet de supprimer un don de malfaisance. La succube peut également l'annuler par une action libre (ce qui inflige une diminution permanente de 2d6 points de Charisme à la victime, sans jet de sauvegarde).

Grâce à leurs manipulations et à leurs charmes sensuels, les succubes parviennent souvent à se hisser à de très hautes positions de pouvoir dans les hordes démoniaques. De nombreuses guerres démoniaques ont été déclenchées par les complots subtils de ces créatures. Les succubes sont formées à partir des âmes des mortels maléfiques spécialement libidineux ou âpres au gain.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Démon, vrock

Cet horrible croisement entre un homme et un vautour gigantesque est entouré d'un nuage de spores et suivi d'un sillage de plumes.

VROCK **FP 9**

PX 6 400

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille G, CM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +23

DÉFENSE

CA 22, contact 11, pris au dépourvu 20 (Dex +2, naturelle +11, taille –1)

pv 112 (9d10+63)

Réf +10, **Vig** +13, **Vol** +6

Immunités électricité, poison ; **RD** 10/Bien ; **Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 20

ATTAQUE

VD 9 m, vol 15 m (moyenne)

Corps à corps 2 griffes, +13 (2d6+5), morsure, +13 (1d8+5), 2 serres, +13 (1d6+5)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales cri étourdissant, danse de la destruction, spores

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

À volonté — *télékinésie* (DD 18), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

1/jour — conjuration (niveau 3, 1 vrock, 35%), *héroïsme*, *image miroir*

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 15, **Con** 25, **Int** 14, **Sag** 16, **Cha** 16

BBA +9, **BMO** +15, **DMD** 27

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Art de la magie +14, Connaissances (plans) +14, Discrétion +10, Intimidation +15, Perception +23, Psychologie +15, Survie +15, Vol +12 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, commun ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–10)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Cri étourdissant (Sur). Une fois par heure, un vrock peut émettre un cri perçant. Toutes les créatures autres que des démons situées dans une zone de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur de DD 20 pour éviter d'être étourdies pendant 1 round. Le DD dépend de la Constitution.

Danse de la destruction (Sur). Un vrock peut danser et chanter en y consacrant une action complexe. Au bout de 3 rounds, le vrock projette une vague d'énergie crépitante qui inflige 5d6 points de dégâts d'électricité à toutes les créatures dans un rayon de 30 mètres. Un jet de Réflexes de DD 17 permet de diviser ces dégâts par deux. Chaque vrock supplémentaire qui rejoint la danse augmente les dégâts de 5d6 et le DD du jet de sauvegarde de +1, jusqu'à un maximum de 20d6 lorsqu'au moins quatre vrocks dansent (le DD continue d'augmenter pour chaque vrock supplémentaire, au contraire des dégâts). La danse prend fin immédiatement après la vague d'énergie. Si un des vrocks qui participent à la danse est tué, étourdi ou empêché de danser pour une autre raison, il faut recommencer la danse depuis le début. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Spores (Ext). Par une action libre utilisable une fois tous les 3 rounds, un vrock peut projeter un nuage de spores hors de son corps. Les spores infligent 1d8 points de dégâts aux créatures adjacentes, ainsi que 1d4 points de dégâts par round pendant 10 rounds (pendant que les spores se transforment en des lianes vertes et épaisses). Ces lianes sont loin d'être esthétiques mais elles ne représentent aucun danger et se flétrissent au bout de 1d4 heures si on ne les coupe pas avant. On peut détruire les spores en lançant un sort de *bénédiction* sur les victimes affectées ou en les aspergeant d'eau bénite. Cette capacité spéciale peut également être bloquée par les effets qui guérissent les maladies ou offrent une immunité contre elles.

Les vrocks sont les champions maudits des Abysses. Ils incarnent toute la rage, la haine et la violence de cet abominable royaume. Aussi voraces et monstrueusement opportunistes que les animaux charognards auxquels ils ressemblent, les vrocks adorent les bains de sang et apprécient chacun des sons et des sensations produits lorsqu'ils extirpent les entrailles encore chaudes d'une carcasse vivante.

Un vrock moyen mesure 2,40 mètres de hauteur et pèse 200 kg. Les vrocks sont généralement formés à partir des âmes maléfiques des mortels haineux et colériques, tout particulièrement ceux qui ont mené une carrière de criminels, de mercenaires ou d'assassins.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Derro

Cet humanoïde bleu pâle a des cheveux hirsutes, de gros yeux blancs, des mains à quatre doigts et un gourdin muni d'un crochet.

DERRO **FP 3**

PX 800

Humanoïde (derro) de taille P, CM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 15
(armure +2, Dex +2, naturelle +2, taille +1)

pv 25 (3d8+12)

Réf +3, **Vig** +5, **Vol** +6

RM 14

Faiblesses vulnérabilité à la lumière du soleil

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps épée courte, +5 (1d4) ou aclys, +5 (1d6)

Distance arbalète légère à répétition, +5 (1d6/19–20 et poison) ou aclys, +5 (1d6)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

Pouvoirs magiques (NLS 3e)
À volonté — *son imaginaire* (DD 13), *ténèbres*
1/jour — *cacophonie* (DD 15), *hébétement* (DD 13)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 15, **Con** 18, **Int** 10, **Sag** 5, **Cha** 16

BBA +2, **BMO** +1, **DMD** 13

Dons Attaque en finesse, Science de l'initiative

Compétences Discrétion +9, Perception +0

Langues aklo, commun des profondeurs

Particularités folie, utilisation des poisons

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, équipe (2–4), escouade (5–8 et 1 ensorceleur de niveau 3–5) ou bande (11–20 et 30% non-combattants et 3 ensorceleurs de niveau 3–8)

Trésor équipement de PNJ (arbalète légère à répétition avec 10 carreaux empoisonnés, armure de cuir, épée courte ou aclys, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Folie (Ext). Les derros utilisent leur modificateur de Charisme au lieu de leur modificateur de Sagesse pour effectuer leurs jets de Volonté. Ils sont immunisés contre les effets d'aliénation mentale et de confusion. Seul un *miracle* ou un *souhait* peut libérer un derro de sa folie. Dans ce cas, il gagne 6 points de Sagesse et perd 6 points de Charisme.

Utilisation des poisons (Ext). Les derros ne risquent pas de s'empoisonner lorsqu'ils manipulent des poisons. Ils utilisent souvent du venin d'araignée de taille M pour empoisonner leurs carreaux d'arbalètes et transportent généralement 10 carreaux empoisonnés avec eux.

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Chaque heure passée sous la lumière du soleil inflige aux derros un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution.

Les derros habitent sous la plupart des villes de la surface mais peu de personnes sont au courant de l'existence de ces créatures sadiques. Ces descendants des fées mystérieuses qui vivaient autrefois dans les profondeurs de la terre envient le confort de la surface mais la lumière du soleil ne leur apporte que cloques, brûlures et à la fin de, la mort. Les derros kidnappent régulièrement des habitants de la surface afin de mener sur eux d'abominables expériences qui s'inscrivent dans leur interminable quête pour découvrir ce qui protège ceux qui vivent au-dessus d'eux des brûlures mortelles. Ces expériences sont toutefois vouées à l'échec, à cause de la folie innée qui accable tous les derros. Au final, les victimes traumatisées sont ramenées chez elles avec quelques bribes de souvenirs des épreuves qu'elles ont endurées, juste assez pour les confiner à une existence hantée par une terreur qu'elles sont incapables d'identifier précisément.

Illustration par Jon Hodgson

Les derros combattent généralement à l'aide d'épées courtes ou d'arbalètes légères à répétition munies d'un grand nombre de carreaux empoisonnés. Certains derros possèdent également un aclys, un gourdin de lancer attaché à une corde de 6 mètres de long. Cette corde limite la portée de l'arme mais permet au derro de la ramener vers lui après l'avoir lancée (il s'agit d'une action de mouvement).

Les dirigeants sont généralement des ensorceleurs de niveau supérieur ou égal à 3, mais les derros font aussi d'excellents roublards. Ils utilisent de nombreuses armes étranges ou inhabituelles comme des armes d'hast équipées de crochets, des aclys-sifflets au son lugubre, de longs épieux creux qu'on peut remplir de poisons ou des prismes en cristal qui, une fois lancés, explosent lors de l'impact et causent de terribles saignements.

Un derro mesure 90 cm de hauteur et pèse 35 kg.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Destrier noir

Du feu jaillit de la crinière et des nasaux de cet étrange cheval à la peau noire comme de l'encre et ses sabots projettent des étincelles.

DESTRIER NOIR **FP 5**

PX 1 600

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille G, NM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +12

DÉFENSE

CA 19, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +2, naturelle +8, taille –1)

pv 51 (6d10+18)

Réf +7, **Vig** +8, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 12 m, vol 27 m (bonne)

Corps à corps morsure, +9 (1d4+4), 2 sabots, +4 (1d6+2 et 1d4 feu)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales fumée (DD 16)

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

1/jour (lui et 1 cavalier uniquement) — *changement de plan*

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** 13, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +6, **BMO** +11, **DMD** 23 (27 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Connaissances (plans) +10, Discrétion +7, Intimidation +10, Perception +12, Psychologie +12, Survie +10, Vol +13

Langues abyssal, infernal

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abaddon)

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Fumée (Sur). Au combat, les destriers noirs exhalent une fumée étouffante et aveuglante qui remplit un cône de 4,50 mètres (action libre utilisable chaque round). Tous ceux qui se trouve dans la zone doivent réussir un jet de Vigueur de DD 16 pour ne pas devenir fiévreux et le rester pendant 1d6 minutes après avoir quitté la zone affectée. Cette fumée offre le même camouflage qu'une *brume de dissimulation*. Elle persiste pendant 1 round. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Les destriers noirs sont annonciateurs de mort. Ils ne se laissent chevaucher que par les plus maléfiques des créatures et ne se contentent pas d'être des montures pour elles, mais plutôt des partenaires de destruction.

Le cauchemar est une variante plus dangereuse des destriers noirs, qui est particulièrement appréciée pour sa capacité à pénétrer dans le plan Éthéré en emmenant son cavalier ainsi que pour son pouvoir de *changement de plan* permettant d'envahir d'autres réalités.

Destrier noir, cauchemar

Ce gigantesque cheval brûlant se dresse sur des sabots fumant. Des flammes infernales dansent dans ses yeux emplis de haine.

CAUCHEMAR **FP 11**

PX 12 800

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille TG, NM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +22

DÉFENSE

CA 26, contact 10, pris au dépourvu 24 (Dex +2, naturelle +16, taille –2)

pv 147 (14d10+70)

Réf +11, **Vig** +14, **Vol** +7

ATTAQUE

VD 12 m, vol 27 m (bonne)

Corps à corps morsure, +22 (2d6+10), 2 sabots, +17 (2d6+5 et 1d6 feu)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales fumée (DD 22)

Pouvoirs magiques (NLS 15e)

1/heure (lui et 1 cavalier uniquement) — *forme éthérée, changement de plan*

CARACTÉRISTIQUES

For 31, **Dex** 15, **Con** 21, **Int** 16, **Sag** 12, **Cha** 12

BBA +14, **BMO** +26, **DMD** 38 (+2 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Course, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du renversement, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +19, Bluff +18, Connaissances (mystères, planes) +20, Discrétion +11, Intimidation +18, Perception +22, Psychologie +22, Vol +19

Langues abyssal, infernal

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abaddon)

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dévoreur

Les côtes pointues du torse de ce cadavre asséché flottant dans l'air servent de prison à une petite forme fantomatique à l'agonie.

DÉVOREUR **FP 11**

PX 12 800

Mort-vivant (extraplanaire) de taille G, NM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +20

DÉFENSE

CA 25, contact 12, pris au dépourvu 22 (Dex +3, naturelle +13, taille –1)

pv 133 (14d8+70)

Réf +7, **Vig** +9, **Vol** +12

Capacités défensives détournement de sorts, traits des morts-vivants ; **RM** 22

ATTAQUE

VD 9 m, vol 6 m (parfaite)

Corps à corps 2 griffes, +18 (1d8+9 et absorption d'énergie)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales absorption d'énergie (1 niveau, DD 20), engloutissement d'âmes

Pouvoirs magiques (NLS 18e)

À volonté — *allié d'outreplan*[4e], *animation des morts*[4e], *baiser de la goule*[2e] (DD 17), *baiser du vampire*[3e] (DD 18), *blessure grave*[3e] (DD 18), *confusion*[4e] (DD 19), *contrôle des morts-vivants*[7e] (DD 22), *main spectrale*[2e], *malédiction*[4e] (DD 19), *mise à mort*[2e] (DD 17), *rayon affaiblissant*[1er] (DD 16), *suggestion*[3e] (DD 18), *vision lucide*[6e]

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 16, **Con** —, **Int** 19, **Sag** 16, **Cha** 21

BBA +10, **BMO** +20, **DMD** 33

Dons Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de la destruction, Science de l'initiative

Compétences Art de la magie +21, Bluff +19, Connaissances (mystères) +21, Connaissances (plans) +18, Diplomatie +14, Discrétion +6, Intimidation +19, Perception +20, Psychologie +17, Vol +19

Langues abyssal, céleste, commun, infernal ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Détournement de sorts (Sur). Lorsqu'un des sorts suivants est lancé sur le dévoreur et vainc sa résistance à la magie, il affecte l'âme dévorée plutôt que le dévoreur lui-même : *bannissement, confusion, dédale, désespoir foudroyant, détection de pensées, domination, emprisonnement, hypnose, marteau du Chaos, parole sacrée, possession, quête, rejet du Mal, séquestration, suggestion, terreur* ou n'importe quelle forme de charme ou de coercition. Ces effets sont détournés vers l'âme emprisonnée mais ne lui causent aucun tort. Le lanceur du sort effectue un test de NLS contre un DD de 25. En cas de réussite, l'âme emprisonnée est libérée et la créature à laquelle elle appartient peut désormais être ramenée à la vie normalement.

Engloutissement d'âmes (Sur). Par une action simple, un dévoreur peut effectuer une attaque de contact qui inflige 12d6+18 points de dégâts, comme s'il utilisait un sort d'*exécution*. Un jet de Vigueur de DD 22 permet de réduire ces dégâts à 3d6+18. Si la victime est tuée par cette attaque, son âme se retrouve piégée dans le torse du dévoreur. La créature ne peut pas être ramenée à la vie tant que son âme n'est pas libérée (en détruisant le dévoreur ou grâce à un détournement de sorts). Un dévoreur ne peut emprisonner qu'une seule âme à la fois. L'essence capturée donne au dévoreur un nombre de points d'essence égal à 5 fois le nombre de DV de l'âme. Lorsqu'il utilise un de ses pouvoirs magiques, le dévoreur doit dépenser un nombre de points d'essence égal au niveau du sort correspondant (pour plus de facilité, les niveaux des sorts sont indiqués dans le profil). Au début d'une rencontre, un dévoreur dispose généralement de 3d4+3 points d'essence. L'âme emprisonnée acquiert un niveau négatif permanent pour chaque tranche de 5 points d'essence utilisés. Ces niveaux négatifs restent en place lorsque la créature est ramenée à la vie (mais ils ne se cumulent pas avec les niveaux négatifs résultant du sort qui l'a ramenée à la vie). Les âmes qui ont été intégralement consommées ne peuvent être ramenées à la vie que par un sort de *miracle* ou de *souhait*. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Illustration par Kevin Yan

Les dévoreurs sont les dépouilles mortes-vivantes des fiélons et des lanceurs de sorts maléfiques qui se sont perdus au-delà des étendues les plus lointaines du multivers. Ces créatures en reviennent avec le corps déformé, une forme d'intelligence étrangère et un désir intense de consommer tout ce qui est vivant. Elles font alors planer sur toutes les âmes la menace d'une annihilation à la fois terrible et terrifiante. Ces cadavres desséchés mesurent 3 mètres de hauteur mais ne pèsent que 100 kg.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dévoreur d'intellect

Le corps de cette créature sans tête ressemble à un gros cerveau gluant possédant quatre petites pattes griffues pour seuls membres.

DÉVOREUR D'INTELLECT **FP 8**

PX 4 800

Aberration de taille P, CM

Init +10 ; **Sens** *détection de la magie*, vision aveugle 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 22, contact 17, pris au dépourvu 16 (Dex +6, naturelle +5, taille +1)

pv 84 (8d8+48)

Réf +8, **Vig** +7, **Vol** +8

Immunités effets mentaux, feu ; **RD** 10/adamantium et magie ; **Résistances** électricité 20, froid 20, son 20 ; **RM** 23

Faiblesses vulnérabilité à la *protection contre le Mal*

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 4 griffes, +13 (1d4+1)

Attaques spéciales attaque sournoise +3d6, vol de corps

Pouvoirs magiques (NLS 8e)

Constant — *détection de la magie*

À volonté — *blessure grave* (DD 16), *confusion* (DD 17, une seule cible), *hébétement de monstre* (DD 15, sans limite de DV), *invisibilité*, *rapetissement* (fonctionne seulement lui-même)

3/jour — *globe d'invulnérabilité renforcée, soins modérés*

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 23, **Con** 21, **Int** 16, **Sag** 10, **Cha** 17

BBA +6, **BMO** +6, **DMD** 22 (26 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse, Robustesse, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Bluff +19, Connaissances (folklore local) +14, Déguisement +11, Discrétion +29, Perception +19, Psychologie +8, Utilisation d'objets magiques +11 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Bluff, +8 en Discrétion, +8 en Perception

Langues commun des profondeurs (ne sait pas parler) ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, portée (2–6) ou tribu (7–16)

Trésor double

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vol de corps (Sur). Par une action complexe (qui provoque des attaques d'opportunité), un dévoreur d'intellect peut rapetisser, s'introduire dans la bouche d'une créature morte ou sans défense et se frayer un passage vers le crâne de sa victime afin d'aller dévorer son cerveau. Il s'agit d'une tentative de coup de grâce qui inflige 8d4+3d6+8 points de dégâts. Si la victime meurt (ou si elle était déjà morte), le dévoreur d'intellect prend le contrôle de son corps et peut l'utiliser comme s'il contrôlait la victime à l'aide d'un sort de *domination universelle*. Le dévoreur d'intellect dispose d'un accès complet à toutes les capacités défensives et offensives de la victimes à l'exception de ses pouvoirs magiques et de ses sorts (mais le dévoreur peut utiliser ses propres pouvoirs magiques). Cette capacité ne fonctionne que si le corps hôte est décédé depuis moins de 24 heures. Les dépouilles ainsi utilisées continuent à se décomposer et deviennent inutilisables après 7 jours (à moins que cette période ne soit prolongée par un sort de *préservation des morts*). Tant que le dévoreur d'intellect occupe le corps, il comprend et peut parler les langues que la victime maîtrisait et connaît quelques informations basiques au sujet de son identité et de sa personnalité. Il n'a cependant pas accès à ses souvenirs ni à ses connaissances. Le dévoreur d'intellect ne subit aucun effet néfaste lorsque le corps hôte est blessé, mais si ce dernier est tué, le dévoreur en émerge et est hébété pendant 1 round. Un sort de *rappel à la vie* ne suffit pas à ramener à la vie la victime d'un vol de corps, mais un sort de *résurrection* ou plus puissant le peut.

Vulnérabilité à la *protection contre le Mal* (Ext). Les dévoreurs d'intellect sont considérés comme des créatures invoquées lorsqu'il s'agit de déterminer les effets qu'un sort de *protection contre le Mal* a sur eux.

Les dévoreurs d'intellect, que certains prennent pour des envahisseurs venus d'une autre dimension ou d'une autre planète, font certainement partie des races les plus cruelles du monde. Incapables de ressentir des émotions ou de goûter aux plaisirs physiques par eux-mêmes, ils en sont réduits à s'emparer de corps afin de pouvoir laisser libre cours à leurs envies de gourmandise, de luxure ou de cruauté. Certaines histoires évoquent des cités souterraines entières de ces créatures, où elles utiliseraient des corps comme on porte un vêtement, dans le seul but d'organiser des orgies hideuses et des célébrations abominables. Les dévoreurs d'intellect solitaires élisent souvent domicile dans les ruines ou les grottes aux frontières de la civilisation, endroits à partir desquels ils peuvent se rendre régulièrement en ville pour se procurer un nouveau corps à leur goût.

Un dévoreur d'intellect mesure 90 cm de long et pèse à peu près 30 kg.

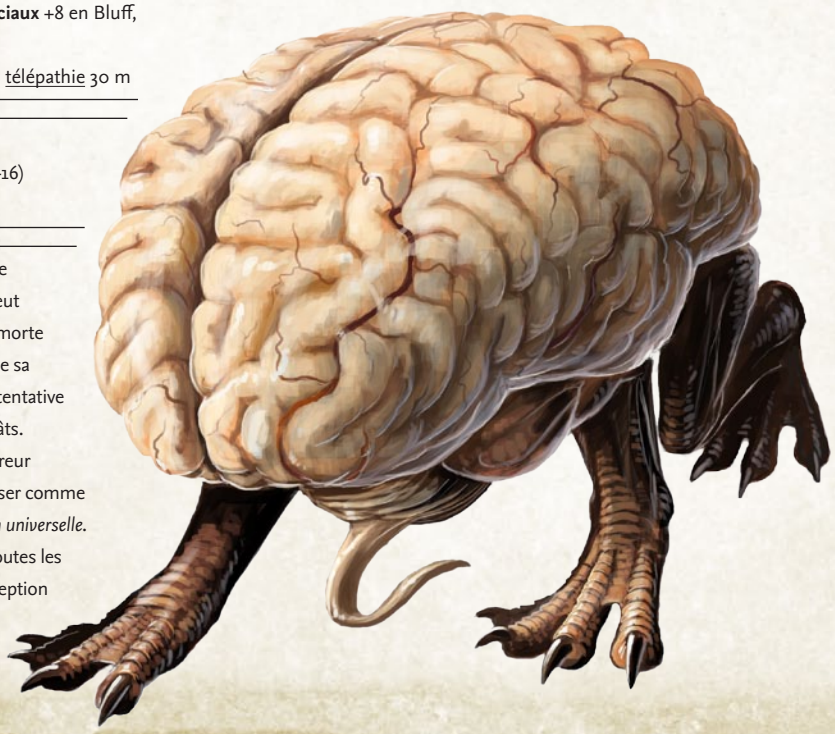


Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable

Les diables sont passés maîtres dans l'art de corrompre et de profaner la pureté. Ils cherchent à détruire tout ce qui est bon et à emporter avec eux les âmes mortelles jusque dans les profondeurs de l'Enfer. Les légions de l'Enfer, rassemblées sous la bannière d'Asmodéus, le Prince des Ténèbres, et de ses huit archidiables tyranniques, jouissent de terribles pouvoirs diaboliques qui leur permettent de surveiller et de tourmenter les esprits les plus vils de tout le multivers. Mais elles gardent toujours un œil sur les mondes du plan Matériel, constamment à l'affût de nouvelles âmes à conquérir.

Les diables, les fiélons les plus nombreux à habiter l'Enfer, sont répertoriés avec précision par des érudits appelés « diabolistes ». La plupart des diables portent deux noms : un titre imagé utilisé par les gens du peuple ou les légendes et une ancienne appellation mystérieuse employée par les serviteurs de l'Enfer et ceux qui désirent s'acoquiner avec les damnés.

Créés à partir des âmes mortelles les plus viles (dont la personnalité et les souvenirs ont été ravagés par des millénaires de tourment), les diables en herbe s'extirpent de la masse des âmes en souffrance sous la forme de lémures, des êtres écœurants incarnant un Mal pur et dénué d'intelligence. Il faut plusieurs siècles de torture ou un édit prononcé par un diable plus puissant pour que ces diables mineurs évoluent et deviennent des fiélons plus dangereux. Ils subissent alors une métamorphose extrêmement douloureuse imposée par leurs maîtres ou par les caprices des strates de l'Enfer (qui, elles aussi, sont douées de conscience). Certains seigneurs fiélons utilisent les transformations vers des formes supérieures ou inférieures à la fois comme récompenses et comme punitions, mais il peut aussi arriver que certains diables se développent spontanément à partir d'âmes maléfiques restées longtemps emprisonnées sur une des strates infernales. Ainsi, même si chaque espèce diabolique possède des capacités spécifiques et un rang bien précis dans la grande hiérarchie infernale, le type d'un diable ne détermine pas à lui seul qui il peut tourmenter ni où il se situe dans la chaîne de commandement de l'Enfer. Les capacités et l'expérience comptent dans les légions d'Asmodéus : ainsi, un diable mineur particulièrement talentueux pourrait être amené à diriger des créatures récemment créées même si leur forme est fondamentalement plus puissante que la sienne.

Chacune des neuf strates de l'Enfer abrite des diables mais, en fonction de leur spécialité ou par loyauté envers un archidiable spécifique, certains types de fiélons se sentent plus particulièrement attirés par un de ces horribles domaines et s'y rassemblent donc en plus grand nombre. Si chaque espèce diabolique a tendance à se spécialiser dans une forme bien précise de corruption ou de tentation, la hiérarchie de l'Enfer se montre parfois flexible face à certains individus dotés de talents inhabituels. Ainsi, un hamatula particulièrement vigilant pourrait rejoindre les rangs des diables osseux inquisiteurs de Phlégéthon et un barbazu expérimenté pourrait servir aux côtés des diantrefosses de Nessus.

Les diables quittent souvent les fosses de l'Enfer et se rendent sur le plan Matériel pour répondre aux appels des lanceurs de sorts maléfiques. Toujours prêts à passer un marché et à servir les mortels afin d'assurer leur damnation, ces fiélons respectent à la lettre chacun des contrats qu'ils acceptent, mais ils obéissent avant tout aux désirs de l'Enfer. Même les diables les plus insignifiants se rendent sur le plan Matériel avec la ferme intention de corrompre de nouvelles âmes et de contourner intelligemment les restrictions des contrats afin d'organiser leurs propres machinations ou de faire progresser les plans machiavéliques des archidiables de l'Enfer.

Quelques diables célèbres

D'innombrables seigneurs diaboliques complotent dans les fosses de l'Enfer. Voici quelques-unes des personnalités infernales les mieux connues des érudits diabolistes :

- Astaroth, le Prince des accusateurs
- Baalzébul, Le Seigneur des mouches
- Dispater, le Premier roi
- Glasya-Labolas, l'Auteur du Bain de dang
- Moloch, le Général de l'Enfer
- Nahémah, la Douairière des divinations
- Orobas, Celui-qui-dit-la-vérité
- Rubicante, Celui-qui-rougit
- Xaphan, Celui-qui-brûle-le-Paradis
- Zagan, l'Héritier doré

Les rangs des diables

Les diabolistes parlent souvent de la hiérarchie de l'Enfer et des différences qui distinguent les diables soldats d'infanterie des commandants des armées infernales. Pour la majorité des mortels, ces catégories n'évoquent pas grand chose (un diable est un adversaire très dangereux, quelle que soit sa forme). Mais, pour ceux qui entrent en contact avec les diables, les différences exprimées par les rangs et les nuances de la société infernale sont parfois une question de vie ou de mort. Les espèces de diables ne sont pas classées simplement par ordre de puissance : de nombreux fiélons rusés possèdent un rang plus élevé que leurs cousins fondamentalement plus puissants. Le rang d'un diable ne signifie pas forcément non plus qu'il peut commander tous les diables des catégories inférieures, mais il indique quels types de fiélons il sera amené à diriger ou à servir.

Asmodéus est au sommet de la pyramide hiérarchique de l'Enfer. Cependant, comme ses préoccupations sont variées et ne se limitent pas à ce plan, il laisse ses huit archidiables et leurs légions de ducs infernaux s'occuper des tâches mineures relatives à l'Enfer. En-dessous de ces créatures viennent les différentes espèces de diables, les puissants et maléfiques diantrefosses au sommet et les minables lémures difformes tout en bas de l'échelle.

La hiérarchie infernale

La hiérarchie des habitants les plus connus de l'Enfer est décrite dans les grandes lignes ci-dessous, depuis les diables les plus faibles jusqu'aux seigneurs infernaux.

Diables mineurs : diablotins, lémures.

Diables inférieurs : diables barbelés (hamatulas), diables barbus (barbazus), diables osseux (osyluths), érinyes.

Diables supérieurs : diables cornus (cornugons), diables des glaces (gélugons), diantrefosses.

Seigneurs de l'Enfer : ducs de l'enfer, archidiables, Asmodéus.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable barbelé

Ce diable aux traits en dents de scie, aux yeux de feu et aux crocs acérés est couvert de piquants de la tête jusqu'à la queue.

HAMATULA **FP 11**

PX 12 800

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres ; Perception +21

DÉFENSE

CA 26, contact 16, pris au dépourvu 20 (Dex +6, naturelle +10)

pv 138 (12d10+72)

Réf +14, **Vig** +14, **Vol** +8

Capacités défensives piques défensives ; **Immunités** feu, poison ; **RD** 10/Bien ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 22

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 griffes, +18 (2d8+6/19–20 et terreur et étreinte)

Attaques spéciales terreur, empalement 3d8+9

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

À volonté — *flammes*, *image accomplie* (DD 17), *immobilisation de personne* (DD 17), *pyrotechnie* (DD 16), *rayon ardent* (2 rayons seulement), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

1/jour — conjuration (niveau 4, 1 diable barbelé, 35%), *courroux de l'ordre* (DD 18), *ténèbres maudites* (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 23, **Con** 22, **Int** 12, **Sag** 15, **Cha** 18

BBA +12, **BMO** +18 (+22 lutte), **DMD** 34

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science du critique (griffes), Vigilance, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +15, Art de la magie +12, Connaissances (plans) +16, Diplomatie +13, Discrétion +13, Intimidation +19, Perception +21, Psychologie +21, Survie +14

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, équipe (3–5) ou escouade (6–11)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Empalement (Ext). En cas de test de lutte réussi, un diable barbelé inflige 3d8+9 points de dégâts de type perforant à un adversaire agrippé.

Piques défensives (Sur). Lorsqu'une créature frappe un hamatula avec une arme de corps à corps sans allonge, à mains nues ou avec une arme naturelle, les piques du diable lui infligent 1d8+6 points de dégâts de type perforant.

Terreur (Sur). L'attaque de terreur d'un diable barbelé affecte toutes les créatures qu'il blesse à l'aide de ses griffes. Un jet de Volonté de DD 20 permet de résister à cet effet. En cas d'échec, la victime est effrayée pendant 1d4 rounds. C'est un effet mental de terreur. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Les diables barbelés, également appelés hamatulas par les érudits, sont les gardiens qui protègent les trésors de l'Enfer et les geôliers qui surveillent les âmes les plus sombres. Ces véritables armes vivantes fabriquées par les forges infernales font respecter les édits des damnés et protègent les œuvres maléfiques des diables majeurs. Les hamatulas aiment sentir le sang chaud couler sur leurs épines : dès qu'un combat se présente, ils se ruent généralement au corps à corps.

Les hamatulas sont des collectionneurs très organisés qui figurent parmi les alliés préférés des invocateurs avides. Is amènent souvent avec eux des trésors tentants sortis des réserves de l'Enfer et connaissent les chemins (souvent mortels) qui conduisent vers de vastes butins. En l'absence d'intervention extérieure, les repaires de ces diables sont souvent décorés de trophées provenant d'anciennes victimes, percés et épinglés aux murs tachés de sang, à la manière d'une collection d'insectes macabre. La plupart des diables barbelés mesurent plus de 2,10 mètres de hauteur et pèsent 150 kg. Les épines qui garnissent leur corps élancé et qui grandissent sans cesse et se remettent en place après chacun de leurs mouvements les font souvent paraître plus grands.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable barbu

Ce diable enragé manie une coutille dentelée avec agilité. Une barbe hideuse s'agite sans cesse sous sa gueule aux crocs acérés.

BARBAZU **FP 5**

PX 1 600

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres ; Perception +10

DÉFENSE

CA 19, contact 12, pris au dépourvu 17 (Dex +2, naturelle +7)

pv 57 (6d10+24)

Réf +7, **Vig** +9, **Vol** +3

Immunités feu, poison ; **RD** 5/Bien ou argent ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 16

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps coutille, +11/+6 (1d10+6 et blessure infernale) ou 2 griffes, +10 (1d6+4)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la coutille)

Attaques spéciales barbe

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

À volonté — *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

1/jour — conjuration (niveau 3, 1 diable barbu or 6 lemures, 50%)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 15, **Con** 19, **Int** 6, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +6, **BMO** +10, **DMD** 22

Dons Arme de prédilection (coutille), Attaque en puissance, Science de l'initiative

Compétences Discrétion +11, Escalade +13, Intimidation +7, Perception +10, Psychologie +6

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, escouade (3–10) ou troupe (10–40)

Trésor standard (coutille, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Agripper l'adversaire (Ext). Le diable barbu peut agripper un adversaire de taille M ou inférieure.

ÉBarbe (Ext). Si les deux attaques de griffes d'un diable barbu touchent la même cible, il la frappe également avec sa barbe sale et piquante. La victime subit 1d8+2 points de dégâts et doit effectuer un jet de Vigueur de DD 17 pour éviter de contracter le diantrespasme. Le DD dépend de la Constitution. *Diantrespasme :* maladie — blessure ; *JS* Vigueur DD 17 ; *incubation* 1d4 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 For ; *guérison* 3 réussites consécutives.

Blessure infernale (Sur). Les dégâts qu'un diable barbu inflige à l'aide de sa coutille occasionnent des blessures persistantes qui causent 2 points de dégâts de saignement. Ces saignements sont particulièrement difficiles à arrêter. Un test de Premiers secours de DD 17 permet d'y mettre un terme. Chaque sort visant à soigner une victime affectée par une blessure infernale requiert un test de NLS de DD 16. En cas d'échec, le sort utilisé ne fonctionne pas. En cas de réussite, la guérison a lieu et met un terme à tous les effets de saignement dont souffre la victime. La capacité d'infliger des blessures infernales provient du diable barbu, pas de l'arme maniée.

Les diables barbus ou barbazus sont les guerriers d'élite des légions de l'Enfer. Ils combattent sauvagement au nom de leurs seigneurs infernaux et commandent des hordes de damnés dénués d'intelligence au cours des affrontements. C'est dans les salles de la troisième strate de l'Enfer, Érébus, qu'ils acquièrent leur coutille infernale et s'entraînent à la manier, mais ils reviennent inéluctablement sur la première strate, Avernus, pour servir aux côtés de l'effroyable seigneur Barbatos.

Les barbazus aiment charger et attaquer avec leur coutilles. Ils tentent de maintenir une distance de 3 mètres entre eux et leurs ennemis afin de pouvoir utiliser leur arme de prédilection le plus efficacement possible. Lorsqu'ils affrontent un ennemi bénéficiant d'une allonge supérieure (ou un ennemi contre lequel leur tactique favorite ne fonctionne pas), ils abandonnent leur coutille et utilisent leurs griffes et leurs barbes hideuses.

Lorsqu'ils se tiennent bien droit, les diables barbus mesurent plus de 1,80 mètre, mais leur posture de combat, plus trapue, les fait paraître plus petits. Ils pèsent plus de 100 kg.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable cornu

Ce monstre ailé orné de dangereuses épines et d'une couronne de cornes acérées fait tournoyer la chaîne cloutée qu'il porte.

CORNUGON **FP 16**

PX 76 800

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G, LM

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres ; Perception +24

Aura terreur (1,50 m, DD 23)

DÉFENSE

CA 35, contact 17, pris au dépourvu 27 (Dex +8, naturelle +18, taille –1)

pv 217 (15d10+135) ; régénération 5 (armes d'alignement Bon, sorts du Bien)

Réf +17, **Vig** +18, **Vol** +13

Immunités feu, poison ; **RD** 10/Bien et argent ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 27

ATTAQUE

VD 9 m, vol 15 m (moyenne)

Corps à corps *chaîne cloutée maudite* +1, +26/+21/+16 (2d6+11 et étourdissement), morsure, +22 (2d8+5), queue, +22 (2d6+5 et blessure infernale) ou 2 griffes, +24 (2d6+10), morsure, +24 (2d8+10), queue, +22 (2d6+5 et blessure infernale)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Pouvoirs magiques (NLS 16e)

À volonté — *cercle magique contre le Bien, image prédéterminée* (DD 21), *rejet du Bien* (DD 21), *rejet du Chaos* (DD 21), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

3/jour — *boule de feu* (DD 19), *éclair* (DD 19)

1/jour — conjuration (niveau 6, 3 diables barbelés, 35%)

CARACTÉRISTIQUES

For 31, **Dex** 27, **Con** 28, **Int** 14, **Sag** 22, **Cha** 23

BBA +15, **BMO** +26, **DMD** 44

Dons Arme de prédilection (chaîne cloutée), Attaque en puissance, Attaques multiples, Frappe décisive, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de la frappe décisive, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +20, Bluff +24, Connaissances (plans) +20, Diplomatie +21, Discrétion +22, Intimidation +24, Perception +24, Psychologie +21, Vol +15

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, ou vol (3–10)

Trésor standard (*chaîne cloutée +1 maudite*, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Blessure infernale (Sur). Les dégâts qu'un diable cornu inflige à l'aide de sa queue occasionnent des blessures persistantes qui causent 2d6 points de dégâts de saignement. Ces saignements sont particulièrement difficiles à arrêter. Un test de Premiers secours de DD 26 permet d'y mettre un terme. Chaque sort visant à soigner une victime affectée par une blessure infernale requiert un test de NLS de DD 26. En cas d'échec, le sort utilisé ne fonctionne pas. En cas de réussite, la guérison a lieu et met un terme à tous les effets de saignement dont souffre la victime.

Étourdissement (Sur). Chaque fois qu'un diable cornu touche une créature à l'aide de sa chaîne cloutée, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur de DD 27 pour ne pas être étourdie pendant 1d4 rounds. Cette capacité provient du diable cornu lui-même, pas de l'arme. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Force.

Les diables cornus figurent parmi les plus dangereux guerriers au service des archidiables. Ils font d'excellents commandants pour les troupes de diables mineurs et imposent la volonté de l'Enfer partout où ils vont. Ces diables majeurs sont entraînés, forgés et reforgés pour être les combattants les plus mortels, les plus impitoyables et les plus obéissants de tout le multivers. Les diables cornus ordinaires sont appelés cornugons mais les plus puissants sont connus sous le nom de « malébranches ».

Un diable cornu moyen mesure 2,70 mètres de hauteur, possède une envergure d'ailes de 4,20 mètres et pèse 350 kg.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable des glaces

Cette gigantesque monstruosité insectoïde aux yeux à facettes semble juger froidement tous ceux qui se tiennent devant elle.

GÉLUGON **FP 13**

PX 25 600

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G, LM

Init +9 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres ; Perception +27

Aura terreur (3 m, DD 22)

DÉFENSE

CA 32, contact 14, pris au dépourvu 27 (Dex +5, naturelle +18, taille –1)

pv 161 (14d10+84) ; régénération 5 (armes d'alignement bon, sorts du Bien)

Réf +14, **Vig** +15, **Vol** +12

Immunités feu, froid, poison ; **RD** 10/Bien ; **Résistances** acide 10 ; **RM** 24

ATTAQUE

VD 12 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps *lance de froid* +1, +21/+16/+11 (2d6+10/x3 et 1d6 froid et lenteur), morsure, +14 (2d6+6), queue, +14 (3d6+3 et lenteur)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Pouvoirs magiques (NLS 13e)

Constant — *vol*

À volonté — *cône de froid* (DD 20), *image prédéterminée* (DD 20), *mur de glace* (DD 19), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement), *tempête de grêle*

1/jour — conjuration (niveau 4, 2 diables osseux, 50%)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 21, **Con** 22, **Int** 25, **Sag** 22, **Cha** 20

BBA +14, **BMO** +21, **DMD** 36

Dons Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +22, Art de la magie +21, Bluff +22, Connaissances (plans) +24, Connaissances (trois autres au choix) +21, Diplomatie +22, Discrétion +18, Intimidation +19, Perception +27, Psychologie +27, Survie +23, Vol +13

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, équipe (2–3), conseil (4–10) ou contingent (1–3 diable des glaces, 2–6 diables cornus, et 1–4 diables osseux)

Trésor standard (*lance +1 de froid*, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Lenteur (Sur). Les victimes blessées par la queue ou la lance d'un diable des glaces ressentent un froid intense qui les engourdit. Elles doivent réussir un jet de Vigueur de DD 23 pour éviter d'être affectées par un effet similaire à un sort de *lenteur* pendant 1d6 rounds. Cet effet provient toujours du diable : il ne s'agit pas d'une propriété de l'arme qu'il manie. Le DD dépend de la Constitution.

Les diables des glaces sont les stratèges et les têtes pensantes insectoïdes des armées de l'Enfer. Ils possèdent les esprits les plus cruellement ingénieux de toutes les légions d'Asmodéus. On dit que chaque diable des glaces (ou gélugon) renferme dans sa poitrine un cœur gelé dérobé à un mortel et que c'est grâce à cela qu'il peut prendre des décisions sans se laisser perturber par les émotions. Les diables des glaces naissent sur la strate gelée de Cocytus, la septième strate de l'Enfer. La plupart émigrent vers les places-fortes d'acier gelé de Caina, la huitième strate, où ils mettent sur pieds des complots visant à damner des mondes tout entiers. Même s'ils possèdent une apparence encore plus étrange et monstrueuse que les autres diables, les gélugons sont l'une des espèces diaboliques les plus respectées.

Au combat, un gélugon préfère laisser ses sbires affronter l'ennemi au corps à corps, de sorte qu'il puisse rester en arrière et observer les tactiques, les forces et les faiblesses de l'adversaire. Le diable des glaces utilise ses pouvoirs magiques pour prêter main forte à ses sbires, en prenant bien soin d'éviter de les inclure dans les zones d'effet de ses sorts de destruction. Il ne faut pas y voir une forme de camaraderie mais juste une logique pure et froide : leurs alliés pourront survivre plus longtemps au combat s'ils ne subissent pas ses attaques.

Les gélugons mesurent 3,60 mètres de hauteur et pèsent approximativement 350 kg.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable osseux

Ce diable osseux à la démarche saccadée combine les traits les plus horribles d'un insecte charognard et ceux d'un cadavre flétri.

OSYLUTH **FP 9**

PX 6 400

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G, LM

Init +9 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres ; Perception +19

Aura terreur (1,50 m, DD 19, 1d6 rounds)

DÉFENSE

CA 25, contact 14, pris au dépourvu 20 (Dex +5, naturelle +11, taille –1)

pv 105 (10d10+50)

Réf +12, **Vig** +12, **Vol** +7

Immunités feu, poison ; **RD** 10/Bien ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 20

ATTAQUE

VD 12 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps morsure, +14 (1d8+5), 2 griffes, +14(1d6+5), dard, +14 (3d4+5 et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

Constant — *vol*

À volonté — *ancre dimensionnelle*, *image accomplie* (DD 17), *invisibilité* (sur lui-même uniquement), *mur de glace*, *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

3/jour — *invisibilité* en incantation rapide (sur lui-même uniquement)

1/jour — conjuration (niveau 4, 1 diable osseux, 35%)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 21, **Con** 20, **Int** 16, **Sag** 15, **Cha** 18

BBA +10, **BMO** +16, **DMD** 31

Dons Attaques réflexes, Pouvoir magique rapide (*invisibilité*), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +16, Bluff +17, Connaissances (plans) +16, Diplomatie +17, Discrétion +14, Intimidation +17, Perception +19, Psychologie +19, Vol +21

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, ou inquisition (3–10)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 20 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 For ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les diables osseux (ou osyluths) tirent leur origine des anciennes hérésies qui sont enfouies dans les marécages formés par les eaux du Styx en Stygie. Ce sont les interrogateurs et les inquisiteurs de l'Enfer. Ils prennent plaisir à torturer ceux qui sont plus faibles qu'eux (les mortels, les âmes ou encore les autres diables) et font respecter la discipline infernale et la volonté des archidiables.

Ces diables effrayants et sadiques sont fort appréciés des fiélons plus puissants pour leur dévouement sans faille envers les lois de l'Enfer et les ordres de leurs maîtres. Les osyluths n'hésitent pas à dénoncer les diables désobéissants, quel que soit leur rang, et ont érigé la torture en une forme d'art macabre. Les diabolistes prennent de grands risques en passant des marchés avec les osyluths, car ces derniers collectent de nombreux secrets infernaux dans les ruches calcifiées cauchemardesques où ils pratiquent la torture. Les osyluths aiment beaucoup voyager vers le plan des mortels. En utilisant leur don pour la cruauté ou en se mettant au service de lanceurs de sorts maléfiques, ils parviennent à obtenir des informations très précieuses. Ils peuvent ensuite conserver ces informations pendant plusieurs siècles dans leur mémoire parfaite avant d'en faire part à leurs maîtres diaboliques.

Au combat, les osyluths lancent *invisibilité* en incantation rapide après chaque attaque afin de perturber leurs ennemis. De nombreux osyluths possèdent des armes en os, déformées et effrayantes, mais elles sont destinées à la torture et à l'intimidation plutôt qu'au combat.

Les osyluths dominent les autres diables mineurs du haut de leurs 2,70 mètres (leur queue et leurs ailes effrayantes mais inutiles les font paraître plus grands) et pèsent plus de 200 kg.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable, diablotin

Cette minuscule peste à la peau rouge agite ses ailes infernales et fouette l'air de sa queue de scorpion.

DIABLOTIN **FP 2**

PX 600

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP, LM

Init +3 ; **Sens** *détection de la magie, détection du Bien*, vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres ; Perception +7

DÉFENSE

CA 17, contact 16, pris au dépourvu 13
(Dex +3, esquive +1, naturelle +1, taille +2)

pv 16 (3d10) ; guérison accélérée 2

Réf +6, **Vig** +1, **Vol** +4

Immunités feu, poison ; **RD** 5/Bien ou argent ; **Résistances** acide 10, froid 10

ATTAQUE

VD 6 m, vol 15 m (parfaite)

Corps à corps dard, +8 (1d4 et poison)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

Constant — *détection de la magie, détection du Bien*

À volonté — *invisibilité* (sur lui-même uniquement)

1/jour — *augure, suggestion* (DD 15)

1/semaine — *communion* (6 questions, NLS 12e)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 17, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 12, **Cha** 14

BBA +3, **BMO** +1, **DMD** 15

Dons Attaque en finesse, Esquive

Compétences Acrobaties +9, Art de la magie +7, Bluff +8, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (plans) +7, Perception +7, Vol +21

Langues commun, infernal

Particularités changement de forme (araignée géante, corbeau, rat ou sanglier, *forme bestiale I*)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, ou vol (3–10)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et bénéficie d'un bonus racial de +2.

Les diablotins, les plus faibles des vrais diables, sont issus directement des fosses de l'Enfer. Ces fiélons manipulateurs et vicieux, qui existent en marge de la hiérarchie des armées diaboliques et qui sont dispensés des devoirs associés, jouent toutefois un rôle important dans la corruption des âmes mortelles. Ils adorent voyager vers le plan Matériel et inciter subtilement les mortels à commettre des actes de plus en plus dépravés. Ils se mettent volontairement au service de lanceurs de sorts comme familiers et se font passer pour des serviteurs fidèles qui partagent fréquemment avec leurs maîtres leurs conseils avisés et leurs intuitions infernales. En vérité, ils cherchent à amener des âmes en Enfer et font tout pour que celle de leur maître soit damnée lors sa mort (ainsi qu'autant d'âmes collatérales que possible, d'ailleurs).

L'apparence des diablotins varie grandement et inclut un large spectre de caractéristiques bestiales et de silhouettes monstrueuses, mais la plupart d'entre eux prennent la forme d'humanoïdes ailés à la peau rouge et aux traits bulbeux. Les diablotins d'apparence typique ne mesurent pas plus de 60 cm de hauteur, possèdent une envergure d'ailes de 90 cm et pèsent 5 kg.

Un diablotin sur mille possède la capacité de communiquer par télépathie jusqu'à une distance de 15 mètres et de se transformer en n'importe quel animal de taille P ou TP comme par le sort de *forme bestiale II*. Les diables puissants accordent beaucoup de valeur à ces « consuls diablotins » et les envoient servir leurs sbires préférés ou corrompre les mortels dotés d'une grande destinée. Un lanceur de sorts de niveau supérieur ou égal à 8 peut invoquer un consul diablotin s'il dispose du don Familier supérieur. Les diabolistes parlent parfois d'autres espèces de diablotins qui disposeraient de capacités spéciales similaires mais différentes mais, si ces créatures existent bel et bien, elles sont extrêmement rares.

Contrairement à la plupart des diables, les diablotins se retrouvent souvent seuls et libres sur le plan Matériel, tout particulièrement après qu'ils aient été invoqués pour servir de familiers et que leur maître ait péri (une mort qui est bien souvent la conséquence indirecte des machinations du diablotin lui-même). Une fois libérés des liens qui les unissaient à leur maître, ces diablotins, incapables de rentrer chez eux par eux-mêmes, deviennent souvent de dangereuses nuisances ou prennent parfois la tête de petites tribus d'humanoïdes sauvages tels que les gobelins ou les kobolds.

Illustration par Adam Vehige

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable, diantrefosse

Cet énorme diable a de gigantesques ailes roussies par les flammes et des yeux de braise qui le rendent vraiment terrifiant.

DIANTREFOSSE **FP 20**

PX 307 200

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G, LM

Init +13 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres ; Perception +33

Aura terreur (6 m, DD 23)

DÉFENSE

CA 38, contact 18, pris au dépourvu 29 (Dex +9, naturelle +20, taille –1)

pv 350 (20d10+240) ; régénération 5 (armes d'alignement Bon, sorts du Bien)

Réf +21, **Vig** +24, **Vol** +18

Immunités feu, poison ; **RD** 15/Bien et argent ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 31

ATTAQUE

VD 12 m, vol 18 m (moyenne)

Corps à corps 2 griffes, +32 (2d8+13), 2 ailes, +30 (2d6+6), morsure, +32 (4d6+13 et poison et maladie), coup de queue, +30 (2d8+6 et étreinte)

Espace 3 m, **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction 2d8+19, façonnage de diables

Pouvoirs magiques (NLS 18e)

À volonté — *aura maudite* (DD 26), *blasphème* (DD 25), *boule de feu* (DD 21), *cercle magique contre le Bien*, *création de mort-vivant*, *dissipation suprême*, *image prédéterminée* (DD 23), *immobilisation de monstre de groupe* (DD 27), *invisibilité*, *mot de pouvoir étourdissant*, *mur de feu*, *rayon ardent*, *scrutation suprême* (DD 25), *séquestration* (DD 26), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

3/jour — *boule de feu* en incantation rapide (DD 21)

1/jour — conjuration (niveau 9, un diable de FP inférieur ou égal à 19, 100%), *nuée de météores*

1/an — *souhait*

CARACTÉRISTIQUES

For 37, **Dex** 29, **Con** 35, **Int** 26, **Sag** 30, **Cha** 26

BBA +20, **BMO** +34 (+38 lutte), **DMD** 53

Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Frappe décisive, Pouvoir magique rapide (*boule de feu*), Science de la frappe décisive, Science de la volonté de fer, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +31, Bluff +31, Connaissances (mystères) +28, Connaissances (plans) +31, Connaissances (religion) +31, Déguisement +27, Diplomatie +31, Discrétion +28, Estimation +17, Intimidation +31, Perception +33, Psychologie +33, Survie +22, Utilisation d'objets magiques +28, Vol +30

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, ou conseil (3–9)

Trésor double

CAPACITÉS SPÉCIALES

Façonnage de diables (Sur). Trois fois par jour, un diantrefosse peut consacrer une minute à transformer des lémures proches de lui en diables inférieurs. Cette capacité lui permet de remodeler un nombre de lémures égal au nombre de DV qu'il possède. Il peut alors les transformer en diables inférieurs (voir page 77) pour un total de DV égal à ce même nombre. Par exemple, un diantrefosse typique de 20 DV pourrait transformer 20 lémures en deux diables osseux (10 DV chacun) ou en trois diables barbus (6 DV chacun, laissant deux lémures tels quels), ou en n'importe quelle autre combinaison de diables mineurs. Les lémures à transformer doivent se trouver dans un rayon de 15 mètres autour du diantrefosse. Ils deviennent immobiles et incapables de bouger dès que la transformation commence. Après une minute, ils deviennent des diables inférieurs prêts à obéir aux ordres du diantrefosse. Les diantrefosses pourraient théoriquement transformer un groupe de 20 lémures en un nouveau diantrefosse mais la plupart d'entre eux hésitent à le faire car ils n'auraient alors aucun contrôle sur le diable ainsi créé.

Maladie : diantrespasme (Sur). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 32 ; *incubation* effet immédiat ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 For ; *guérison* 3 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 32 ; *fréquence* 1/round pendant 10 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d6 Con ; *guérison* 3 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les abominables et imposants diantrefosses, situés au sommet de l'échelle de la famille des diables, assurent les rôles de dirigeants des royaumes infernaux, de généraux des armées de l'enfer et de conseillers des archifiélons. Ces despotes diaboliques gigantesques dotés d'une force physique titanesque et d'un esprit maléfique ingénieux disposent d'une grande autonomie, que ce soit pour servir les archifiélons, diriger leurs vastes fiefs infernaux ou pour prendre contrôle des mondes mortels. Des écailles épaisses et acérées capables de dévier quasiment toutes les attaques protègent les larges muscles qui recouvrent leur imposante silhouette. Leurs bouches sont remplies de crocs aussi grands que des dagues et leurs traits bestiaux dissimulent certains des esprits les plus insidieux de l'Enfer. Les diantrefosses naissent dans les profondeurs du Nessus, la neuvième et dernière strate de l'enfer, où seuls les archidiables et les ducs infernaux peuvent les créer à partir des cornugons et des gélugons. Certains diantrefosses partent commander des légions infernales sur les strates supérieures ou très loin de l'Enfer mais la plupart d'entre eux restent au Nessus pour servir dans les cours des élites de l'Enfer ou pour participer à des conseils macabres dont les objectifs restent secrets. Les diantrefosses mesurent toujours plus de 4,20 mètres, possèdent une envergure d'ailes de plus de 6 mètres et pèsent plus de 500 kg.

Les diantrefosses aiment le feu et les contrées ravagées par les flammes. En Enfer, cela les conduit souvent vers l'Avernus, le Dis, la Malébolge, le Nessus et le Phlégéthon, les strates les mieux adaptées pour accueillir leurs temples-citadelles enflammés. Lorsqu'ils ont libre champ, ces fanatiques obsédés par des concepts tels que la supériorité des diables et l'obéissance aveugle, rassemblent de

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

vastes armées et parcourent les fosses de l'Enfer à la recherche des lémures les plus dépravés, qu'ils transforment en vrais fiélons. Une fois convaincus d'avoir créé une légion parfaite, ils portent leur attention sur des demi-plans ou des mondes mortels vulnérables et nourrissent des projets de glorieuse conquête infernale. Lorsqu'ils servent des archifiélons ou des seigneurs de guerre infernaux, les diantrefosses se dévouent entièrement à leur cause et obéissent aux volontés des nobles élus d'Asmodéus dans l'espoir d'attirer un jour les faveurs du Prince des Ténèbres ou de l'Enfer lui-même. Les diantrefosses respectent la hiérarchie des diables mais ils se montrent très stricts vis-à-vis de son application : ainsi, si un diantrefosse constate que le maître qu'il sert n'est pas capable de diriger, il considérera que son devoir est de détrôner ce seigneur incompétent. Qu'ils soient maîtres ou serviteurs, les diantrefosses font régner l'impitoyable loi de l'Enfer et s'assurent que seuls les diables les plus forts progressent (ou osent progresser).

Seuls les lanceurs de sorts les plus puissants parviennent à (ou osent) invoquer un diantrefosse. Les diantrefosses choisissent généralement de réagir rapidement à ces invocations, la plupart du temps en laissant libre cours à l'irrésistible rage que leur inspirent ces mortels insignifiants qui voudraient leur faire perdre leur temps. Ceux qui ne résistent pas à leur rage enflammée périssent et leur âme accompagne le diantrefosse, qui retourne en Enfer. En revanche, ceux qui réussissent à garder le contrôle sur ces diables majeurs les intriguent. Les diantrefosses servent parfois un maître mortel loyalement pendant plusieurs siècles mais leur objectif reste le même : continuer à corrompre son âme, s'assurer de sa damnation absolue puis, quand enfin il mourra, s'emparer de son âme et mettre en œuvre le procédé qui la transformera en un serviteur lémure parfaitement corrompu. Les diantrefosses savent qu'ils sont immortels et leur intelligence est suffisante pour qu'ils se montrent patients, même si cela leur demande une discipline difficile à suivre. C'est ainsi que les diantrefosses les plus âgés peuvent revoir au sein de leurs légions les visages des innombrables fous qui, autrefois, se sont pris pour leurs maîtres.

Les ducs infernaux

Les diantrefosses les plus puissants sont des seigneurs à part entière. Les membres de cette caste d'élite de la politique et du pouvoir infernal sont appelés les ducs de l'Enfer. Tous les ducs de l'Enfer ne sont pas des diantrefosses, mais c'est le cas de la plupart d'entre eux. Bien souvent, un diantrefosse duc de l'Enfer possède plusieurs niveaux dans une classe de personnage, l'archétype simple « évolué » ou parfois des pouvoirs magiques et des capacités uniques en plus de ceux des diantrefosses normaux. Voici trois exemples de capacités uniques dont les ducs diantrefosses pourraient disposer. Cette liste est loin d'être exhaustive.

Maître de la magie (Sur). Le duc diantrefosse possède des pouvoirs magiques supplémentaires (l'équivalent de 20 niveaux de sorts appartenant aux 1er, 2e, 3e ou 4e niveaux et utilisables à volonté et l'équivalent de 20 niveaux de sorts appartenant aux 5e, 6e, 7e ou 8e niveau et utilisables trois fois par jour).

Maîtrise de la mort (Sur). Le duc diantrefosse dispose de capacités de manipulation des âmes damnées qui vont au-delà du pouvoir standard de façonnage des diables. Chaque fois que le diantrefosse tue un humanoïde, il peut tenter de transformer son âme en un fantôme placé sous son contrôle. Le diantrefosse peut contrôler un nombre de fantômes ainsi créés égal à son modificateur de Charisme.

Souffle de feu infernal (Sur). Le diantrefosse gagne un souffle dévastateur qu'il peut utiliser tous les 1d4 rounds. Ce souffle prend la forme d'un cône de 18 mètres (10d10 points de dégâts de feu et 10d10 points de dégâts maudits comme le sort de *colonne de feu*, réduits de moitié en cas de jet de Réflexe réussi contre un DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux du diantrefosse + son modificateur de Constitution).

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable, érinye

Cette guerrière angélique déchue agite ses ailes tachées de noir alors que son regard dénué de pitié semble chercher une cible.

ÉRINYE **FP 8**

PX 4 800

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres, *vision lucide* ; Perception +16

DÉFENSE

CA 23, contact 17, pris au dépourvu 16 (Dex +6, esquive +1, naturelle +6)

pv 94 (9d10+45)

Réf +12, **Vig** +11, **Vol** +7

Immunités feu, poison ; **RD** 5/Bien ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 19

ATTAQUE

VD 9 m, vol 15 m (bonne)

Corps à corps *épée longue* +1, +15/+10 (1d8+8/19–20)

Distance *arc long composite de feu* +1, +14/+14/+9 (1d8+6/×3 et 1d6 feu) ou corde, +15 (contact, enchevêtrement)

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

Constant — *vision lucide*

À volonté — *image imparfaite* (DD 17), *téléportation suprême* (elle-même et 25 kg d'objets uniquement), *ténèbres maudites* (DD 19), *terreur* (1 cible, DD 19)

1/jour — conjuration (niveau 3, 2 diables barbus, 50%)

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 23, **Con** 21, **Int** 14, **Sag** 18, **Cha** 21

BBA +9, **BMO** +14, **DMD** 31

Dons Attaques réflexes, Esquive[B], Souplesse du serpent[B], Tir à bout portant, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide

Compétences Acrobaties +18, Bluff +17, Connaissances (plans) +8, Connaissances (religion) +8, Diplomatie +14, Discrétion +15, Évasion +12, Intimidation +17, Perception +16, Psychologie +10, Vol +19

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire ou trio

Trésor triple (*arc long composite +1 de feu* [**For** +5], corde, *épée longue +1*)

Illustration par Tyler Walpole

CAPACITÉS SPÉCIALES

Enchevêtrement (Sur). Chaque érinye possède une corde de 15 mètres qui lui permet d'enchevêtrer ses adversaires (quelle que soit leur taille) comme avec un sort de *corde animée* (NLS 16, DD 20). Elle peut lancer la corde jusqu'à 6 mètres sans pénalité de distance. La corde ne fonctionne que pour l'érinye qui l'a fabriquée et pour personne d'autre. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Dextérité.

Les diables qu'on appelle érinyes portent de nombreux noms : les Déchus, les Ailes de cendre ou les Furies. Ces créatures qui tournent en dérision l'apparence des légions angéliques répandent une justice sanglante au nom de la vengeance, agissant plus comme des bourreaux que comme des juges. Elles se posent sur les toits tranchants de la cosmopolite Dis, la deuxième strate de l'Enfer, toujours prêtes à saisir la moindre occasion de s'envoler et d'aller combattre, que ce soit pour défendre l'Enfer, accomplir la volonté de leurs maîtres diaboliques ou répondre aux appels passionnés des lanceurs de sorts qui se sentent éconduits. Toutes les érinyes tissent de dangereuses cordes vivantes à partir de leur propre chevelure et les utilisent au combat pour soulever leurs ennemis dans les airs avant de les humilier, de les condamner pour leurs transgressions, puis de les laisser tomber depuis une grande hauteur.

Les érinyes ressemblent à des anges à la beauté sombre, dont la sensualité est accentuée par des hématomes et des cicatrices infligées volontairement. Malgré leur beauté, les érinyes ne sont pas des séductrices : elles ne sont pas assez subtiles ni assez patientes pour ce genre de manipulations émotionnelles délicates et préfèrent grandement résoudre leurs problèmes par la violence, rapide et douloureuse. Bien souvent, les érinyes prennent leur temps avant de tuer leurs ennemis, uniquement pour prolonger leur souffrance. La mort est généralement la seule porte de sortie permettant d'échapper aux attentions des érinyes. Les plus puissantes d'entre elles sont passées maîtres dans l'art de prolonger la vie de leurs ennemis tout en les maintenant impuissants, ce qui leur permet de faire durer leurs tourments plus longtemps (plusieurs utilisent même de la magie pour garder leurs victimes en vie). La rumeur dit que les érinyes les plus douées seraient capables de continuer à faire souffrir leurs victimes même après avoir causé leur mort.

La plupart des érinyes mesurent un peu moins de 1,80 mètre et pèsent à peu près 70 kg, avec des ailes d'une envergure de plus de 3 mètres.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Diable, Lémure

Des membres à moitié formés et un visage rongé et ruisselant s'agitent au sein de cet amas de chairs qui avance par à-coups.

LÉMURE **FP 1**

PX 400

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision dans les ténèbres ; Perception +0

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 14 (naturelle +4)

pv 13 (2d10+2)

Réf +3, **Vig** +4, **Vol** +0

Immunités effets mentaux, feu, poison ; **RD** 5/Bien ou argent ; **Résistances** acide 10, froid 10

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps 2 griffes, +2 (1d4)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 10, **Con** 12, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 5

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 12

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–5), nuée (6–17) ou foule (10–40 ou more)

Trésor aucun

Les lémures, les membres les plus faibles de la famille des diables, sont créés à partir des légions d'âmes damnés à l'Enfer sous la forme de masses informes de chair tremblante. La bribe d'instinct ou de souvenirs qui persiste dans la semi-conscience des lémures les font souvent prendre l'apparence de ceux qui les tourmentent ou des âmes torturées qui les entourent. Les traits des lémures, monstrueux et inutiles, n'ont rien à voir avec ce qu'ils étaient autrefois. Certains d'entre eux possèdent plusieurs visages horribles ou se réduisent à des colonnes bouillonnantes de tumeurs. Seuls leurs membres noueux (bras et jambes) semblent avoir une véritable fonction et celle-ci se limite bien souvent à détruire toutes les formes de vie non infernales qui s'approchent trop près d'eux. Lorsqu'ils se déplacent, les lémures se solidifient généralement en formes dépassant 1,20 mètre de hauteur et pesant plus de 100 kg mais, au repos, ces fiélons répugnants prennent l'apparence d'amas de chair fondue ne présentant que de très vagues traits humanoïdes.

Même si les lémures font partie des créatures les plus dégoûtantes qui existent, ils jouent un rôle vital dans l'écologie perverse de l'Enfer. Lorsqu'à la fin de sa vie, l'âme d'un individu se retrouve damnée (parce qu'il a vénéré des forces diaboliques ou a refusé de vénérer un autre dieu), elle rejoint la foule d'âmes en souffrance qui habitent les plaines de l'Avernus, la première strate de l'Enfer. Là, ses tourments commencent alors que des diables mineurs la regroupe avec d'autres esprits semblables en vue d'un long et dangereux voyage vers une des autres strates de l'Enfer. La destination est généralement une strate en rapport avec la punition qui correspond aux crimes de l'âme ou tout simplement le domaine d'un diable qui a besoin d'esclaves. Une fois arrivées dans leur domaine de damnation, les âmes subissent des éternités de souffrance infligées par les diables, les autres fiélons et les dangereuses machinations de l'Enfer lui-même. Les anciennes essences mortelles sombrent lentement dans la folie, oublient leur vie et deviennent bestiales, réduites à l'état de simples automates de terreur et de haine. Après ces souffrances interminables, les âmes sont soit complètement annihilées par l'Enfer, soit (dans le cas des esprits les plus vils) remodelés sous la forme de lémures, des amas abominables de crasse et de chair diabolique qui constituent les briques de base à partir desquelles les diables sont créés. Ces êtres répugnants se rassemblent en de vastes troupeaux semblables à des vagues de corruption comportant plusieurs milliers d'individus. Les diables majeurs peuvent repérer les âmes les plus corrompues parmi ces fiélons et, grâce à de mystérieuses tortures ou aux pouvoirs de l'Enfer lui-même, les transformer en véritables diables, des nouveau nés prêts à servir avec obéissance dans les légions des damnés.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dinosaure, ankylosaure

D'épaisses plaques osseuses protègent le dos voûté de ce dinosaure quadrupède. Sa queue musclée se termine par une massue d'os.

ANKYLOSAURE **FP 6**

PX 2 400

Animal de taille TG, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE

CA 22, contact 8, pris au dépourvu 22 (naturelle +14, taille –2)

pv 75 (10d8+30)

Réf +7, **Vig** +12, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps queue, +14 (3d6+12 et étourdissement)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 8

BBA +7, **BMO** +17, **DMD** 27 (31 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (queue), Attaque en puissance, Science de la bousculade, Science du renversement, Vigueur surhumaine

Compétences Perception +14

ÉCOLOGIE

Environnement forêts et plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Étourdissement (Ext). L'ankylosaure peut porter de terribles coups étourdissants à l'aide de sa queue. Une créature touchée par cette attaque doit réussir un jet de Vigueur de DD 23 pour ne pas être hébétée pendant 1 round. En cas de coup critique, si le jet de sauvegarde échoue, la victime est étourdie pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Force.

L'ankylosaure est un puissant dinosaure trappu tout à fait capable de se défendre contre ses ennemis. Des plaques osseuses épaisses et des épines protègent son dos. Un bon coup de queue d'ankylosaure devrait suffire à sonner la plupart des créatures suffisamment longtemps pour qu'il puisse s'échapper mais, lorsqu'ils affrontent des ennemis, la plupart des ankylosaures sont trop colériques et entêtés pour fuir. Ils préfèrent continuer le combat et utiliser leur queue de manière dévastatrice. Un ankylosaure mesure 9 mètres de long et pèse 3 000 kg.

L'ankylosaure comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 9 m ; **CA** armure naturelle +9 ; **Attaque** queue (1d6) ; **Caractéristiques** For 10, Dex 14, Con 9, Int 2, Sag 12, Cha 8 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +2 ; **Attaque** queue (2d6) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4 ; **Particularités** étourdissement.

Illustration par Andrew Hou

Dinosaure, brachiosaure

Ce reptile possède un longue queue, un long cou et une tête relativement petite. Il trouve sa nourriture tout en haut des arbres.

BRACHIOSAURE **FP 10**

PX 9 600

Animal de taille Gig, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +28

DÉFENSE

CA 18, contact 6, pris au dépourvu 18 (naturelle +12, taille –4)

pv 171 (18d8+90)

Réf +11, **Vig** +18, **Vol** +9

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps queue, +23 (4d6+19)

Espace 6 m ; **Allonge** 6 m

Attaques spéciales piétinement (2d6+19, DD 32)

CARACTÉRISTIQUES

For 37, **Dex** 10, **Con** 21, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +13, **BMO** +30, **DMD** 40 (44 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (queue), Attaque en puissance, Enchaînement, Renversement supérieur, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Talent (Perception), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Perception +28

ÉCOLOGIE

Environnement forêts et plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–12)

Trésor aucun

Un brachiosaure mesure 24 mètres de long et pèse 32 tonnes.

Le brachiosaure comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 9 m ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** queue (2d4) ; **Caractéristiques** For 13, Dex 14, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 10 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +2 ; **Attaque** queue (2d6) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4 ; **Particularités** piétinement (1d8).

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dinosaure, déinonychus

Ce dinosaure de couleur vive semble féroce et dangereux. Des grandes griffes en forme de serpes terminent chacune de ses pattes.

DÉINONYCHUS **FP 3**

PX 800

Animal de taille M, N

Init +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +3)

pv 34 (4d8+16)

Réf +6, **Vig** +8, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 18 m

Corps à corps 2 griffes, +5 (1d8+2),morsure, +5 (1d6+2), griffes avant, +0 (1d4+1)

Attaques spéciales bond

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 14

BBA +3, **BMO** +5, **DMD** 17

Dons Course, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +10 (+22 pour les sauts), Discrétion +15, Perception +14 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Acrobaties, +8 en Discrétion, +8 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–12)

Trésor aucun

Aussi rapide et agile que mortel, le déinonychus chasse généralement en groupes, poursuivant sa proie en compagnie de plusieurs de ses frères avant de l'éventrer et de la déchiqueter à l'aide de ses griffes.

Vous pouvez appliquer l'archétype simple « jeune » pour obtenir un profil convenant aux vélociraptors, plus petits et plus agiles. À l'inverse, vous pouvez accroître la taille du déinonychus jusqu'à G et lui donner un total de 8 DV ou simplement lui appliquer les archétypes simples « géant » et « évolué » pour créer un formidable mégaraptor.

L'élasmosaure comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 6 m, nage 15 m ; **CA** armure naturelle +2 ; **Attaque** morsure (1d8) ; **Caractéristiques** For 10, Dex 18, Con 12, Int 2, Sag 13, Cha 9 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** morsure (2d6) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4.

Dinosaure, élasmosaure

Ce grand prédateur reptilien doté d'un long cou et d'une longue queue glisse sur l'eau à l'aide de quatre nageoires puissantes.

ÉLASMOSAURE **FP 7**

PX 3 200

Animal de taille TG, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +2, esquive +1, naturelle +9, taille –2)

pv 105 (10d8+60)

Réf +9, **Vig** +14, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 6 m, nage 15 m

Corps à corps morsure, +13 (2d8+12)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 6 m

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 15, **Con** 20, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 9

BBA +7, **BMO** +17, **DMD** 30 (34 contre crocs-en-jambe)

Dons Esquive, Robustesse, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Natation +16, Perception +14

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique, climat chaud

Organisation sociale solitaire, couple, ou banc (3–6)

Trésor aucun

L'élasmosaure est un reptile aquatique très lisse et doté d'un long cou. Même si, d'un point de vue technique, il ne s'agit pas d'un dinosaure, on les retrouve souvent dans les océans et les lacs des régions où les dinosaures abondent. Vous pouvez créer un profil pour des reptiles aquatiques similaires mais plus petits (comme le pléisosaure) en appliquant l'archétype simple « jeune » aux valeurs présentées ci-dessus. Un élasmosaure mesure 13,50 mètres de long et pèse 2 000 kg.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dinosaure, ptéranodon

Ce reptile volant possède deux ailes immenses. La longue crête qui orne l'arrière de son crâne est facilement reconnaissable.

PTÉRANODON **FP 3**

PX 800

Animal de taille G, N

Init +8 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 16, contact 14, pris au dépourvu 11
(Dex +4, esquive +1, naturelle +2, taille –1)

pv 32 (5d8+10)

Réf +8, **Vig** +6, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 3 m, vol 15 m (déplorable)

Corps à corps morsure, +5 (2d6+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 12

BBA +3, **BMO** +7, **DMD** 21

Dons Esquive, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Perception +11, Vol –1

ÉCOLOGIE

Environnement régions côtières chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou vol (3–12)

Trésor aucun

Le ptéranodon n'est pas un dinosaure mais plutôt un grand reptile volant qu'on rencontre souvent dans les zones habitées par les dinosaures. Peu gracieux en vol, il se pose sur le sol pour combattre les ennemis qu'ils ne peut pas emporter avec lui.

Un ptéranodon possède une envergure de 6 mètres mais ne pèse que 20 kg.

Le ptéranodon comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 2 m, vol 15 m (déplorable) ; **CA** armure naturelle +0 ; **Attaque** morsure (1d8) ; **Caractéristiques** For 8, Dex 21, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 12 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +2 ; **Attaque** morsure (2d6) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4.

Illustration par Andrew Hou

Dinosaure, stégosaure

Cet immense dinosaure a une petite tête, deux rangées de plaques dorsales acérées et une queue musclée ornée d'épines osseuses.

STÉGOSAURE **FP 7**

PX 3 200

Animal de taille TG, N

Init +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +16

DÉFENSE

CA 22, contact 10, pris au dépourvu 20 (Dex +2, naturelle +12, taille –2)

pv 90 (12d8+36)

Réf +10, **Vig** +13, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps queue, +16 (4d6+12 et croc-en-jambe)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +9, **BMO** +19, **DMD** 31 (35 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (queue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du renversement, Vigueur surhumaine

Compétences Perception +16

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–12)

Trésor aucun

Le stégosaure est l'un des dinosaures les plus faciles à reconnaître. Ses deux rangées de plaques dorsales et sa queue décorée de piques suffisent souvent à convaincre les prédateurs d'y réfléchir à deux fois avant de l'attaquer. Il fait 9 mètres de longueur, 4,20 mètres de hauteur et pèse 2 500 kg.

Le stégosaure comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 9 m ; **CA** armure naturelle +6 ; **Attaque** queue (2d6) ; **Caractéristiques** For 10, Dex 18, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 10 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** queue (2d8 et croc-en-jambe) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dinosaure, tricératops

Trois cornes acérées ornent la tête de cette bête. Une large crête ronde prolonge son crâne et surplombe son cou.

TRICÉRATOPS **FP 8**

PX 4 800

Animal de taille TG, N

Init –1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +24

DÉFENSE

CA 21, contact 7, pris au dépourvu 21 (Dex –1, naturelle +14, taille –2)

pv 119 (14d8+56)

Réf +8, **Vig** +15, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps cornes, +17 (2d10+12)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales charge puissante (cornes, 4d10+16), piétinement (1d8+12, DD 25)

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 9, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 7

BBA +10, **BMO** +20, **DMD** 29 (33 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (cornes), Attaque en puissance, Course, Science de la bousculade, Science du critique, Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Perception +24

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (5–8)

Trésor aucun

Le tricératops est un herbivore entêté et colérique. Un tricératops moyen mesure 9 mètres de long et pèse 10 000 kg.

Le tricératops comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 9 m ; **CA** armure naturelle +6 ; **Attaque** corne (1d8) ; **Caractéristiques** For 10, Dex 13, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 7 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** corne (2d6) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4 ; **Particularités** charge puissante.

Dinosaure, tyrannosaure

Les membres avant de ce dinosaure bipède aux crocs acérés semblent minuscules par rapport au reste de son corps.

TYRANNOSAURE **FP 9**

PX 6 400

Animal de taille Gig, N

Init +5 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +37

DÉFENSE

CA 21, contact 7, pris au dépourvu 20 (Dex +1, naturelle +14, taille –4)

pv 153 (18d8+72)

Réf +12, **Vig** +15, **Vol** +10

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +20 (4d6+22/19–20 et étreinte)

Espace 6 m ; **Allonge** 6 m

Attaques spéciales engloutissement (2d8+11, CA 17, 15 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 32, **Dex** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 10

BBA +13, **BMO** +28 (+32 lutte), **DMD** 39

Dons Course, Critique sanglant, Don pour les critiques, Dur à cuire, Endurance, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Perception +37 ; **Modificateurs raciaux** +8 Perception

Particularités morsure puissante

ÉCOLOGIE

Environnement forêts et plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–6)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Morsure puissante (Ext). Les dégâts de morsure du tyrannosaure sont augmentés du double de son modificateur de Force.

Les tyrannosaures sont des prédateurs exceptionnels qui mesurent 12 mètres de long et pèsent 7 000 kg.

Le tyrannosaure comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 9 m ; **CA** armure naturelle +4 ; **Attaque** morsure (1d8) ; **Caractéristiques** For 14, Dex 16, Con 10, Int 2, Sag 15, Cha 10 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** morsure (2d6) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4 ; **Particularités** étreinte, morsure puissante.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Doppelganger

La tête étroite, les membres décharnés et le visage sans nez de cet être grisâtre lui donnent l'apparence d'une sculpture inachevée.

DOPPELGANGER **FP 3**

PX 800

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +9

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +1, esquive +1, naturelle +4)

pv 26 (4d10+4)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +6

Immunités charme, sommeil

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 griffes, +8 (1d8+4)

Pouvoirs magiques (NLS 18e)

À volonté — *détection de pensées* (DD 13)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 13, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 14, **Cha** 13

BBA +4, **BMO** +8, **DMD** 20

Dons Esquive, Vigueur surhumaine

Compétences Bluff +9 (+13 avec la capacité de changement de forme), Déguisement +9 (+29 avec la capacité de changement de forme), Diplomatie +4, Discrétion +5, Perception +9, Psychologie +6 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Bluff, +4 en Déguisement

Langues commun

Particularités changement de forme (*modification d'apparence*), copie parfaite, mimétisme

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–6)

Trésor équipement de PNJ

CAPACITÉS SPÉCIALES

Copie parfaite (Sur). Lorsqu'un doppelganger utilise sa capacité de changement de forme, il peut prendre l'apparence d'individus spécifiques.

Mimétisme (Ext). Les doppelgangers sont formés au maniement de toutes les armes et au port de toutes les armures et de tous les boucliers. Ils peuvent également utiliser n'importe quel objet à potentiel magique ou à fin d'incantation comme si les sorts concernés se trouvaient sur leur liste de sorts. Leur NLS est égal à leur nombre de DV.

Les doppelgangers sont des créatures étranges qui peuvent prendre l'apparence de ceux qu'ils rencontrent. Leur forme naturelle est vaguement humanoïde mais fluette et fragile, dotée de membres difformes et de traits faciaux incomplets, une peau pâle complètement imberbe et d'yeux vides et blancs.

Plutôt que de former leurs propres communautés, les doppelgangers préfèrent infiltrer les sociétés où ils peuvent acquérir de la richesse et de l'influence. Les plus jeunes affinent d'abord leurs talents dans des petites tribus d'orques ou de gobelins avant de s'en prendre aux sociétés plus complexes des communautés naines, elfes ou humaines. Plutôt que de s'exposer aux attaques en occupant des postes de chefs, ils préfèrent rester dans l'ombre du pouvoir en prenant la place de conseillers ou en utilisant de multiples identités pour manipuler des citoyens influents ou des guildes entières.

Les doppelgagners utilisent efficacement leur mimétisme naturel pour organiser des embuscades, tendre des pièges ou infiltrer les sociétés humanoïdes. Mêmes s'ils ne sont pas de nature maléfiques, ils ne s'intéressent qu'à eux et considèrent toutes les autres créatures comme des jouets à manipuler et à tromper. Ils aiment tout particulièrement envahir les sociétés humaines afin d'assouvir leurs désirs : certains d'entre eux apprécient la complexité des chorégraphies politiques et d'autres aiment expérimenter avec différentes races et différents sexes (à la fois lors de leurs transformations et chez leurs partenaires romantiques). Tous ces métamorphes n'utilisent pas leurs dons à des fins cruelles et sadiques mais ce sont ces individus-là qui font le plus parler d'eux et qui sont les principaux responsables de la sinistre réputation qui rejaillit sur la race toute entière. Après tout, une créature capable de changer de forme dispose de certaines facilités pour éviter d'être emprisonnée pour ses crimes et certains dopplegangers particulièrement malicieux aiment perturber les relations amoureuses en se faisant passer pour des amants infidèles.

Selon des rumeurs persistantes, il existerait des dopplegangers encore plus puissants, capables non seulement d'altérer leur apparence mais aussi d'acquérir les talents, les souvenirs et même les capacités extraordinaires et surnaturelles de ceux qu'ils choisissent d'imiter. La capacité de changement de forme de ces créatures fonctionne comme le sort de *métamorphose* plutôt que comme *modification d'apparence*.

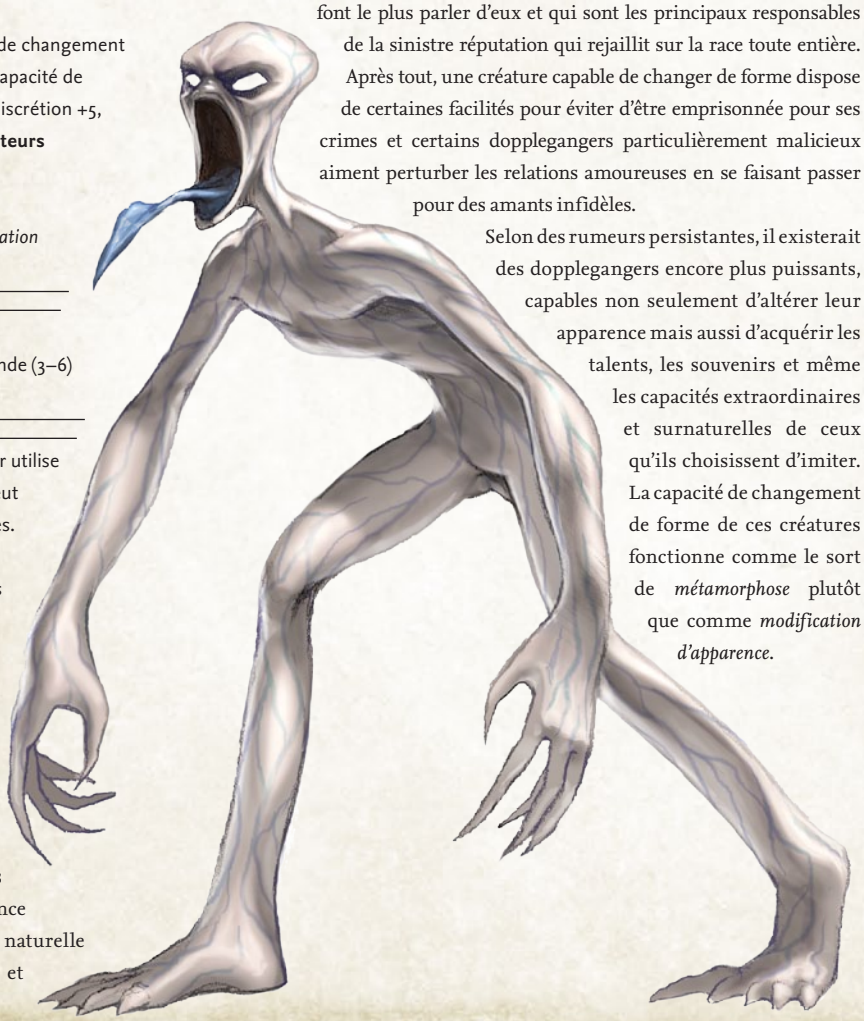


Illustration par Matt Cavotta

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon féerique

Une paire d'ailes de papillon colorées jaillit du dos de ce petit dragon. Un sourire malicieux joue sur son museau tandis qu'il volète de-ci de-là avec une grâce incroyable.

DRAGON FÉERIQUE **FP 2**

PX 600

Dragon de taille TP, CB

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 17, contact 15, pris au dépourvu 14 (+3 Dex, +2 naturelle, +2 taille)

pv 22 (3d12+3)

Réf +6, **Vig** +4, **Vol** +5

Immunité paralysie, sommeil ; **RM** 14

ATTAQUE

VD 3 m, vol 18 m (parfaite), nage 9 m

Corps à corps morsure, +4 (1d3 1)

Espace occupé 80 cm ; **Allonge** 0 m

Attaque spéciale souffle

Pouvoirs magiques (NLS 3)

3/jour — *invisibilité supérieure* (personnel uniquement)

Sorts connus (NLS 3)

1er (6/jour) — *graisse* (DD 14), *image silencieuse*, *sommeil* (DD 14)

0 (à volonté) — *lueurs dansantes*, *illumination* (DD 13), *son imaginaire*, *manipulation à distance*, *ouverture/fermeture*

CARACTÉRISTIQUES

For 9, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 16, **Sag** 14, **Cha** 16

BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 14

Dons Acrobate, Esquive

Compétences Acrobaties +8, Bluff +8, Diplomatie +9, Natation +13, Perception +8, Psychologie +8, Utilisation d'objets magiques +9, Vol +19

Langues commun, draconique, elfique, sylvestre ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes ou tempérées

Organisation sociale solitaire ou clan (2-8)

Trésor 550 po

CAPACITÉS SPÉCIALES

Souffle (Sur) ce cône de 1,50 m rend euphorique pendant 1d6 rounds (Vigueur DD 13 pour annuler). Les créatures affectées sont chancelantes, malades et immunisées contre les effets de peur tant qu'elles sont euphoriques. Un dragon féerique peut utiliser son souffle tous les 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

Les dragons féeriques sont apparentés aux pseudodragons. Ce sont de joyeux farceurs qui passent l'essentiel de leur temps à faire des blagues. Bien que la plupart de ces blagues soient spontanées, certains dragons passent des mois, voire même des années, à préparer une farce vraiment spectaculaire. Nous conseillons aux voyageurs qui traversent une région occupée par ces plaisantins bienveillants (mais parfois agaçants) de bien surveiller leurs affaires s'ils ne veulent pas être victimes de toutes sortes de désagréments : chevaux peinturlurés au jus de baie, fourmis dans les duvets et vêtements accrochés en haut des arbres, par exemple.

Contrairement aux véritables dragons, les dragons féeriques ne grandissent pas en vieillissant, mais leurs écailles changent de couleur. Elles sont tout d'abord rouges et traversent ensuite tout le spectre de l'arc en ciel pour finir d'un violet sombre quand le dragon est très âgé. Le niveau de lanceur de sorts d'un dragon féerique augmente avec l'âge (il gagne généralement des niveaux d'ensorceleur) et il apprend des sorts plus puissants pour accompagner ses pouvoirs innés. Quoiqu'il en soit, les dragons féeriques apprennent toujours des sorts qui les aideront à faire des farces (ils aiment tout particulièrement les sorts d'illusion et d'enchantement).

Les dragons féeriques évitent le combat à moins qu'ils n'y soient contraints ou que leur petite communauté arboricole ne soit menacée. Si le dragon est obligé de se battre, il essaie de semer la confusion chez ses ennemis plutôt que de les tuer et utilise ses sorts et son souffle afin de les affaiblir et de les disperser avant de s'enfuir.

Le dragon féerique comme familier

Il est difficile de contrôler un dragon féerique, mais il peut devenir un puissant familier. Les lanceurs de sorts qui souhaitent adopter un dragon féerique comme familier doivent disposer du don Familier supérieur et leur alignement ne doit pas s'éloigner de Chaotique Bon de plus d'un degré. Le personnage doit être, au minimum, un lanceur de sorts profane de niveau 7.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon

Les véritables dragons se répartissent en deux grandes catégories : les chromatiques et les métalliques. Les dragons chromatiques, qui sont presque tous maléfiques, ne cherchent qu'à assouvir leur désir insatiable de nourriture, de trésor et de carnage. Les dragons métalliques, généralement bons, ont tendance à protéger les régions dont ils sont responsables.

Catégories d'âge

Au fur et à mesure que les dragons véritables prennent de l'âge, leurs capacités, leurs attaques et un grand nombre d'autres caractéristiques s'améliorent. Cette évolution est divisée en 12 catégories d'âge. Lorsqu'un dragon change de catégorie d'âge, ses caractéristiques évoluent comme indiqué sur la table des catégories d'âges des dragons.

Catégorie d'âge. C'est le nom de la catégorie d'âge.

Âge. C'est l'âge exact du dragon, exprimé en années.

FP. La manière dont le FP du dragon évolue.

Taille. C'est le nombre de catégories de taille qu'il faut ajouter à la taille de base du dragon (qui passe de TP à P, de P à M, et ainsi de suite). Un dragon véritable ne reçoit pas les augmentations de caractéristiques standard lorsque sa taille change. Au lieu de cela, ses caractéristiques évoluent en fonction de sa catégorie d'âge, comme indiqué sur la table des caractéristiques des dragons.

DV. C'est le nombre de DV supplémentaires qu'un dragon qui croît gagne en plus de son nombre de DV de base. Ces DV additionnels ajoutent des points de vie, des dons et des rangs de compétence et augmentent le BBA du dragon et ses bonus aux jets de sauvegarde. Les dragons reçoivent un nombre de rangs de compétence égal à 6 + leur modificateur d'Intelligence par dé de vie. Les accroissements de caractéristiques auxquels les dragons ont droit en gagnant des DV supplémentaires sont déjà inclus dans les modifications de caractéristiques (voir la table des caractéristiques des dragons).

Armure naturelle. C'est la modification à apporter à l'armure naturelle de base du dragon, en fonction de sa catégorie d'âge.

Souffle. Tous les dragons possèdent un souffle (voir Combat) qui infligent une certaine quantité de dégâts de base. Le facteur indiqué augmente le nombre de dés de dégâts infligés par le souffle du dragon. Par exemple, si le souffle inflige des dégâts de base de 2d6 points d'acide, un dragon d'âge mûr occasionnerait 14d6 points de dégâts d'acide (grâce au facteur ×7).

Combat

La tables des attaques et vitesses des dragons indique les attaques dont un dragon dispose et les dégâts qu'elles infligent (un trait signifie qu'un dragon de cette taille ne peut pas utiliser l'attaque naturelle correspondante). Les dragons acquièrent les autres capacités décrites ci-dessous lorsqu'ils atteignent la catégorie d'âge mentionnée.

Vitesse de vol. La vitesse de vol du dragon augmente en fonction de sa taille, comme indiqué sur la table.

Morsure. Il s'agit d'une attaque principale qui inflige la quantité de dégâts indiquée plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (malgré le fait qu'il dispose de plusieurs attaques). L'attaque de morsure d'un dragon possède une allonge qui est déterminée comme s'il appartenait à la catégorie de taille directement supérieure à la sienne (l'allonge augmente de 3 m dans le cas des dragons Colossaux).

Griffes. Ces attaques principales infligent la quantité de dégâts indiquée plus le bonus de Force du dragon.

Ailes. Le dragon peut frapper ses ennemis à l'aide de ses ailes, même lorsqu'il vole. Les attaques d'ailes sont des attaques secondaires qui infligent les dégâts indiqués plus la moitié du bonus de Force du dragon.

Coup de queue. Chaque round, la queue du dragon peut frapper un ennemi. Un coup de queue est une attaque secondaire qui inflige la quantité de dégâts indiquée plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (il s'agit d'une exception aux règles sur les attaques secondaires).

Écrasement (Ext). Lorsqu'un dragon de taille supérieure ou égale à TG vole ou saute, il peut atterrir sur ses ennemis par une action simple et utiliser son corps pour les écraser. Les attaques d'écrasement fonctionnent seulement contre des adversaires possédant au moins trois catégories de taille de moins que le dragon et affectent autant de créatures qu'il est possible d'en caser dans l'espace occupé par le dragon. Les créatures qui se trouvent dans la zone affectée doivent effectuer un jet de Réflexes (de DD égal à celui du souffle du dragon). En cas d'échec, elles sont immobilisées (comme s'il s'agissait d'une lutte) et subissent automatiquement des dégâts de type contondant au cours du round suivant (à moins que le dragon ne les libère en se déplaçant). Si le dragon choisit de continuer à les immobiliser (techniquement, de maintenir sa prise), il doit réussir un test de manœuvre de combat conformément aux règles normales. Les ennemis immobilisés subissent les dégâts d'écrasement chaque round à moins de parvenir à se libérer. Une attaque d'écrasement inflige les dégâts indiqués plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon.

Balayage avec la queue (Ext). Cette attaque permet aux dragons Gigantesques ou Colossaux de balayer une zone avec leur queue par une action simple. Le balayage affecte un demi-cercle de 9 mètres de rayon (12 mètres dans le cas d'un dragon Colossal) centré sur n'importe quelle intersection située sur le bord de la zone occupée par le dragon. Seules les créatures qui se trouvent dans cette zone et qui ont au moins quatre catégories de taille de moins que le dragon sont affectées. Un balayage avec la queue inflige automatiquement les dégâts indiqués plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (en arrondissant vers le bas). Les créatures affectées peuvent effectuer un jet de Réflexes pour diminuer les dégâts de moitié (le DD est égal à celui du souffle du dragon).

Souffle (Sur). Il faut une action simple pour utiliser un souffle. Un dragon ne peut souffler qu'une fois tous les 1d4 rounds, même s'il dispose de plusieurs souffles de types différents. Un souffle commence toujours à une intersection située sur le bord de la zone occupée par le dragon et s'étend dans la direction choisie par le dragon. Les souffles peuvent prendre la forme de lignes ou de cônes, dont la taille exacte dépend de la taille du dragon. Si un souffle inflige des dégâts, ceux qui se trouvent dans la zone affectée peuvent effectuer un jet de Réflexes pour les réduire de moitié. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du nombre de DV du dragon + son modificateur de Constitution. Les jets de sauvegarde associés aux autres types de souffle utilisent le même DD (le type du jet de sauvegarde est indiqué dans la description de chaque espèce de dragons). Un dragon peut utiliser son souffle lorsqu'il est en lutte (qu'il soit l'instigateur ou la victime de la lutte).

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

CATÉGORIES D'ÂGE DES DRAGONS

Catégorie d'âge	Âge en années	FP	Taille	DV	Armure naturelle	Souffle
1 Dragonnet	0–5	Base	Base	Base	Base	Base
2 Très jeune	6–15	Base +2	Base +1	Base +2	Base +3	Base ×2
3 Jeune	16–25	Base +4	Base +2	Base +4	Base +6	Base ×3
4 Adolescent	26–50	Base +5	Base +2	Base +6	Base +9	Base ×4
5 Jeune adulte	51–100	Base +7	Base +3	Base +8	Base +12	Base ×5
6 Adulte	101–200	Base +8	Base +3	Base +10	Base +15	Base ×6
7 Âge mûr	201–400	Base +9	Base +3	Base +12	Base +18	Base ×7
8 Vieux	401–600	Base +11	Base +4	Base +14	Base +21	Base ×8
9 Très vieux	601–800	Base +12	Base +4	Base +16	Base +24	Base ×9
10 Vénérable	801–1 000	Base +13	Base +4	Base +18	Base +27	Base ×10
11 Dracosire	1 001–1 200	Base +14	Base +4	Base +20	Base +30	Base ×11
12 Grand dracosire	1 201+	Base +16	Base +5	Base +22	Base +33	Base ×12

CARACTÉRISTIQUES DES DRAGONS

Catégorie d'âge	Force	Dextérité	Constitution	Intelligence	Sagesse	Charisme
1 Dragonnet	Base	Base	Base	Base	Base	Base
2 Très jeune	Base +4	Base –2	Base +2	Base +2	Base +2	Base +2
3 Jeune	Base +8	Base –2	Base +4	Base +2	Base +2	Base +2
4 Adolescent	Base +10	Base –2	Base +6	Base +4	Base +4	Base +4
5 Jeune adulte	Base +12	Base –4	Base +6	Base +4	Base +4	Base +4
6 Adulte	Base +14	Base –4	Base +8	Base +6	Base +6	Base +6
7 Âge mûr	Base +16	Base –4	Base +8	Base +6	Base +6	Base +6
8 Vieux	Base +18	Base –6	Base +10	Base +8	Base +8	Base +8
9 Très vieux	Base +20	Base –6	Base +10	Base +8	Base +8	Base +8
10 Vénérable	Base +22	Base –6	Base +12	Base +10	Base +10	Base +10
11 Dracosire	Base +24	Base –8	Base +12	Base +10	Base +10	Base +10
12 Grand dracosire	Base +26	Base –8	Base +14	Base +12	Base +12	Base +12

ATTAQUES ET VITESSES DES DRAGONS

Taille	Vitesse de vol (manœuvrabilité)	1 morsure	2 griffes	2 ailes	1 coup de queue	1 écrasement	1 balayage avec la queue	Souffle Ligne	Souffle Cône
Très Petit	30 m (moyenne)	1d4	1d3	—	—	—	—	9 m	4,50 m
Petit	45 m (moyenne)	1d6	1d4	—	—	—	—	12 m	6 m
Moyen	45 m (moyenne)	1d8	1d6	1d4	—	—	—	18 m	9 m
Grand	60 m (médiocre)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	24 m	12 m
Très Grand	60 m (médiocre)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	30 m	15 m
Gigantesque	75 m (déplorable)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	36 m	18 m
Colossal	75 m (déplorable)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	42 m	21 m

Autres règles concernant les dragons

Immunités (Ext). Tous les dragons sont immunisés contre le sommeil et la paralysie. En plus de cela, chaque dragon est immunisé contre une ou deux autres formes d'attaques (celles-ci ne dépendent pas de sa catégorie d'âge et sont spécifiées dans sa description).

Pouvoirs magiques. Le NLS des pouvoirs magiques d'un dragon est égal à son nombre de DV.

Présence terrifiante (Ext). La présence terrifiante d'un dragon a une portée égale à 9 mètres × la catégorie d'âge du dragon. À part cette différence, elle fonctionne comme indiqué à la page 304.

Réduction de dégâts. Les dragons développent une capacité de réduction de dégâts en vieillissant, comme indiqué dans les descriptions des espèces. Leurs attaques naturelles fonctionnent comme des armes magiques lorsqu'il s'agit de déterminer si une RD s'applique.

Résistance à la magie (Ext). En vieillissant, les dragons deviennent plus résistants aux sorts et aux pouvoirs magiques, comme indiqué dans leurs descriptions. La RM d'un dragon est égale à 11 + son FP.

Sens draconiques (Ext). Les dragons possèdent les capacités de vision dans le noir à 36 mètres et de perception aveugle à 18 mètres. Ils voient quatre fois plus loin que les humains sous une luminosité faible et deux fois plus loin sous une lumière normale.

Sorts. Un dragon connaît et lance des sorts profanes comme un ensorceleur du niveau indiqué dans sa description. Son NLS dépend de son âge et de son espèce.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon chromatique, blanc

Les écailles blanches de ce dragon semblent gelées et sa tête est ornée de cornes minces et reliées par de fines membranes.

DRAGON BLANC

Dragon (froid), CM

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

FP 2 ; **Taille** TP ; **DV** 3d12

VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m

Armure naturelle +2 ; **Souffle** cône, 2d4 froid

For 11, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 6, **Sag** 9, **Cha** 6

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes froides

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de froid (Sur). Une aura de froid émane des dragons blancs adultes. Toutes les créatures situées à 1,50 mètre ou moins du dragon subissent 1d6 points de dégâts de froid au début du tour du dragon. L'aura des vieux dragons s'étend à 3 mètres. Les dégâts infligés par l'aura d'un dragon vénérable montent à 2d6.

Blizzard (Sur). Par une action simple, un dragon blanc vénérable peut utiliser son souffle pour provoquer un blizzard dans une zone autour de lui. Cela crée des conditions de fortes neiges dans un rayon de 15 mètres autour du dragon pendant 1 minute. La neige ralentit les mouvements (entrer dans une case coûte 4 cases de déplacement) et limite la vision comme s'il s'agissait de brouillard.

Brouillard glacial (Mag). Un vieux dragon blanc peut utiliser cette capacité trois fois par jour. Ses effets sont similaires à ceux d'une *brume acide*, si ce n'est que le brouillard inflige des dégâts de froid au lieu de dégâts d'acide. Une couche de glace glissante se forme également sur toutes les surfaces touchées par le brouillard, ce qui crée les mêmes effets qu'un sort de *graisse*. Le dragon est immunisé aux effets de la *graisse* grâce à sa capacité de marche sur la glace. Cette capacité équivaut à un sort de 6e niveau.

Façonnage de la glace (Sur). Un jeune dragon blanc peut façonner la glace et la neige à volonté. Cette capacité fonctionne comme le sort de *façonnage de la pierre* mais ne peut affecter que la glace et la neige. Le dragon blanc produit cet effet avec un NLS égal à son nombre de DV.

Marche sur la glace (Ext). Cette capacité fonctionne comme le sort de *pattes d'araignée* mais les surfaces que le dragon escalade doivent être gelées. Le dragon peut traverser les surfaces gelées sans subir aucun malus et il peut courir ou charger sur la glace sans devoir effectuer de test d'Acrobaties.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons blancs acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Adolescent — *nappe de brouillard* ; Jeune adulte — *bourrasque* ; Vénérable — *mur de glace* ; Grand dracosire — *contrôle du climat*.

Tombeau de glace (Mag). Par une action simple, un grand dracosire peut faire tomber une créature dans la glace. Cela fonctionne comme un sort d'*emprisonnement* mais seulement si la cible touche une surface gelée. Le dragon peut utiliser cette capacité une fois par jour (avec un NLS égal à son nombre de DV). Les cibles enchâssées dans la glace par cette capacité peuvent être libérées par un sort de *délivrance*. On peut également les extraire physiquement de la glace (solidité 0, 360 points de vie). Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Vision malgré la neige (Ext). Un très jeune dragon blanc apprend à voir parfaitement dans des conditions enneigées. La neige ne lui impose aucun malus aux tests de Perception.

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS
Dragonnet	marche sur la glace, sous-type froid	—
Très jeune	vision malgré la neige	—
Jeune	façonnage de la glace	—
Adolescent	*nappe de brouillard*	—
Jeune adulte	*bourrasque*, RD 5/magie, RM	—
Adulte	aura de froid, présence terrifiante	1
Âge mûr	RD 10/magie	3
Vieux	brouillard glacial	5
Très vieux	RD 15/magie	7
Vénérable	blizzard, *mur de glace*	9
Dracosire	RD 20/magie	11
Grand dracosire	*contrôle du climat*, tombeau de glace	13

JEUNE DRAGON BLANC — FP 6

PX 2 400

Dragon (froid) de taille M, CM

Init +6 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré la neige ; Perception +12

DÉFENSE

CA 20, contact 12, pris au dépourvu 18 (Dex +2, naturelle +8)

pv 66 (7d12+21)

Réf +7, **Vig** +8, **Vol** +5

Immunités froid, paralysie, sommeil

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 9 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 45 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +11 (1d8+6), 2 griffes, +11 (1d6+4), 2 ailes, +6 (1d4+2)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (cône de 9 m, DD 16, 6d4 froid)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 8

BBA +7, **BMO** +11, **DMD** 23 (27 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Discrétion +12, Intimidation +9, Natation +22, Perception +12, Vol +12

Langues draconique

Particularités façonnage de la glace, marche sur la glace

DRAGON BLANC ADULTE — FP 10

PX 9 600

Dragon (froid) de taille G, CM

Init +5 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré la neige ; Perception +22

Aura froid (1,50 m, 1d6 froid), présence terrifiante (54 m, DD 17)

DÉFENSE

CA 27, contact 10, pris au dépourvu 26 (Dex +1, naturelle +17, taille –1)

pv 149 (13d12+65)

Réf +9, **Vig** +13, **Vol** +10

Immunités froid, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 21

Faiblesses vulnérabilité au feu

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

ATTAQUE

VD 9 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +20 (2d6+10/19–20), 2 griffes, +19 (1d8+7), 2 ailes, +14 (1d6+3), coup de queue, +14 (1d8+10)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (cône de 12 m, DD 21, 12d4 froid)

Pouvoirs magiques (NLS 13e)

À volonté — *bourrasque, nappe de brouillard*

Sorts connus (NLS 1er)

1er (4/jour) — *bouclier, coup au but*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lumières dansantes, rayon de givre, réparation*

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 12, **Con** 21, **Int** 12, **Sag** 15, **Cha** 12

BBA +13, **BMO** +21, **DMD** 32 (36 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigilance

Compétences Art de la magie +17, Connaissances (mystères) +17, Discrétion +13, Intimidation +17, Natation +31, Perception +22, Vol +11

Langues commun, draconique

Particularités façonnage de la glace, marche sur la glace

DRAGON BLANC VÉNÉRABLE FP 15

PX 51 200

Dragon (froid) de taille TG, CM

Init +4 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré la neige ; Perception +32

Aura froid (3 m, 2d6 froid), présence terrifiante (90 m, DD 23)

DÉFENSE

CA 37, contact 8, pris au dépourvu 37 (naturelle +29, taille –2)

pv 283 (21d12+147)

Réf +14, **Vig** +19, **Vol** +16

Immunités froid, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 26

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 9 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +31 (2d8+16/19–20), 2 griffes, +30 (2d6+11), 2 ailes, +25 (1d8+5), coup de queue, +25 (2d6+16)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)

Attaques spéciales blizzard, brouillard glacial (3/jour, DD 19), écrasement, souffle (cône de 15 m, DD 27, 20d4 froid)

Pouvoirs magiques (NLS 21er)

À volonté — *nappe de brouillard, bourrasque, mur de glace* (DD 17)

Sorts connus (NLS 9e)

4e (4/jour) — *charme-monstre* (DD 17), *porte dimensionnelle*

3e (7/jour) — *déplacement, dissipation de la magie, éclair* (DD 16)

2e (7/jour) — *détection de l'invisibilité, invisibilité, nappe de brouillard, résistance aux énergies destructives*

1er (7/jour) — *alarme, aura magique, bouclier, coup au but, graisse* (DD 14)

0 (à volonté) — *aspersion acide, détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, rayon de givre, réparation, son imaginaire*

CARACTÉRISTIQUES

For 33, **Dex** 10, **Con** 25, **Int** 16, **Sag** 19, **Cha** 16

BBA +21, **BMO** +34, **DMD** 44 (48 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Frappe décisive, Frappe décisive supérieure, Réflexes surhumains, Science de la destruction, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigilance

Compétences Art de la magie +27, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (mystères) +27, Discrétion +16, Intimidation +27, Natation +43, Perception +32, Psychologie +32, Vol +16

Langues commun, draconique

Particularités façonnage de la glace, marche sur la glace

Même si on les considère souvent comme les plus faibles et les moins évolués des dragons chromatiques, les dragons blancs compensent leur manque d'intelligence par leur férocité. Ils vivent au sommet des montagnes reculées ou dans les terres arctiques, au sein de grottes étincelantes faites de glace et de neige. Ils préfèrent se repaître de nourriture complètement gelée.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon chromatique, bleu

Ce grand dragon serpentin, dont les écailles ont la couleur du ciel du désert, se déplace avec une grâce inquiétante.

DRAGON BLEU

Dragon (Terre), LM

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

FP 5 ; **Taille** P ; **DV** 6d12

VD 12 m, creusement 6 m

Armure naturelle +5 ; **Souffle** ligne, 2d8 électricité

For 13, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 10

ÉCOLOGIE

Environnement déserts chauds

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura électrique (Sur). Les dragons bleus adultes sont entourés d'une aura électrique. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins subissent 1d6 de dégâts d'électricité au début du tour du dragon. L'aura des vieux dragons s'étend sur 3 mètres. Celle des dragons vénérables inflige 2d6 points de dégâts.

Imitation de sons (Ext). Les dragons bleus très jeunes ou plus âgés peuvent imiter n'importe quel voix ou son qu'ils ont entendu s'ils réussissent un test de Bluff opposé aux tests de Psychologie des auditeurs.

Mirage draconique (Sur). Un dragon bleu vieux ou plus âgé peut créer l'illusion qu'il se trouve dans deux endroits différents en même temps. Cet effet nécessite une action libre et il peut l'utiliser pendant un nombre de rounds par jour égal à son nombre de DV. Cette capacité fonctionne comme le sort de *projection d'image* mais le dragon peut utiliser son souffle à travers l'image.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons bleus acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Jeune — *son imaginaire* ; Adolescent — *image imparfaite* ; Adulte — *ventriloquie* ; Vieux — *terrain hallucinatoire* ; Vénérable — *voile* ; Grand dracosire — *mirage*.

Soif du désert (Sur). Un dragon bleu peut lancer *création d'eau* à volonté (avec un NLS égal à son nombre de DV). Il peut aussi choisir de détruire une quantité équivalente d'eau située dans un rayon de 3 mètres. Les liquides laissés à l'abandon sont instantanément réduits en sable. Les objets magiques liquides (comme les potions) et les liquides qui se trouvent dans les possessions d'une créature bénéficient d'un jet de Volonté (DD égal à celui du souffle du dragon) pour éviter d'être détruits.

Souffle-tempête (Sur). Les dragons bleus vénérables ou plus âgés peuvent utiliser leur souffle pour créer une tempête d'éclairs. Cela fonctionne comme un sort d'*appel de la tempête* mais les dégâts sont les mêmes que ceux du souffle. Le dragon peut faire tomber un éclair par round en utilisant une action libre et ce, pendant 1d6 rounds. Le DD du jet de sauvegarde est égal à celui du souffle du dragon. Si le dragon utilise à nouveau ce pouvoir avant la fin des 1d6 rounds, sa durée augmente de 1d6 rounds.

Tempête de sable (Sur). Par une action simple, un grand dracosire bleu peut créer une tempête de sable centrée sur lui qui s'étend sur un rayon de 360 mètres. Les créatures autres que le dragon situées à l'intérieur de la tempête subissent 2d6 points de dégâts par round en plus des pénalités normales associées aux tempêtes de sable (voir le *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder* page 437). La tempête de sable peut durer jusqu'à 1 heure mais le dragon peut y mettre un terme par une action libre.

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS
Dragonnet	immunité (électricité), soif du désert	—
Très jeune	imitation de sons	—
Jeune	*son imaginaire*	—
Adolescent	*image imparfaite*, présence terrifiante	1
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	3
Adulte	aura électrique, *ventriloquie*	5
Âge mûr	RD 10/magie	7
Vieux	mirage draconique, *terrain hallucinatoire*	9
Très vieux	RD 15/magie	11
Vénérable	souffle-tempête, *voile*	13
Dracosire	RD 20/magie	15
Grand dracosire	*mirage*, tempête de sable	17

JEUNE DRAGON BLEU — FP 9

PX 6 400

Dragon (Terre) de taille G, LM

Init +5 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 10, pris au dépourvu 20 (Dex +1, naturelle +11, taille –1)

pv 95 (10d12+30)

Réf +8, **Vig** +10, **Vol** +8

Immunités électricité, paralysie, sommeil

ATTAQUE

VD 12 m, creusement 6 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +15 (2d6+7), 2 griffes, +14 (1d8+5), 2 ailes, +12 (1d6+2), coup de queue, +12 (1d8+7)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales soif du désert (DD 16), souffle (ligne de 24 m, DD 18, 6d8 électricité)

Pouvoirs magiques (NLS 10e)

À volonté — *son imaginaire* (DD 11)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +10, **BMO** +16, **DMD** 27 (31 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Briser les défenses, Démonstration, Science de l'initiative

Compétences Bluff +14, Connaissances (folklore local) +14, Discrétion +10, Intimidation +14, Perception +14, Survie +14, Vol +8

Langues commun, draconique

Particularités imitation de sons

DRAGON BLEU ADULTE — FP 13

PX 25 600

Dragon (Terre) de taille TG, LM

Init +4 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +22

Aura électricité (1,50 m, 1d6 électricité), présence terrifiante (54 m, DD 21)

DÉFENSE

CA 28, contact 8, pris au dépourvu 28 (naturelle +20, taille –2)

pv 184 (16d12+80)

Réf +10, **Vig** +15, **Vol** +13

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Immunités électricité, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 24

ATTAQUE

VD 12 m, creusement 6 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +23 (2d8+12), 2 griffes, +22 (2d6+8), 2 ailes, +20 (1d8+4), coup de queue, +20 (2d6+12)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)

Attaques spéciales écrasement, soif du désert (DD 21), souffle (ligne de 30 m, DD 23, 12d8 électricité)

Pouvoirs magiques (NLS 16e)

À volonté — *image imparfaite* (DD 14), *son imaginaire* (DD 13), *ventriloquie* (DD 14)

Sorts connus (NLS 5e)

2e (5/jour) — *invisibilité, résistance aux énergies destructives*

1er (7/jour) — *alarme, armure de mage, bouclier, coup au but*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, réparation, résistance, signature magique*

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 10, **Con** 21, **Int** 16, **Sag** 17, **Cha** 16

BBA +16, **BMO** +26, **DMD** 36 (40 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Briser les défenses, Démonstration, Frappe mortelle, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vol stationnaire

Compétences Art de la magie +22, Bluff +22, Connaissances (folklore local) +22, Connaissances (géographie) +22, Discrétion +11, Intimidation +22, Perception +22, Survie +22, Vol +11

Langues aérien, commun, draconique, géant

Particularités imitation de sons

DRAGON BLEU VÉNÉRABLE FP 18

PX 153 600

Dragon (Terre) de taille Gig, LM

Init +3 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +32

Aura électricité (3 m, 2d6 électricité), présence terrifiante (90 m, DD 27)

DÉFENSE

CA 37, contact 5, pris au dépourvu 37 (Dex –1, naturelle +32, taille –4)

pv 324 (24d12+168)

Réf +13, **Vig** +21, **Vol** +19

Immunités électricité, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 29

ATTAQUE

VD 12 m, creusement 6 m, vol 75 m (déplorable)

Corps à corps morsure, +33 (4d6+18/19–20), 2 griffes, +32 (2d8+12), 2 ailes, +30 (2d6+6), coup de queue, +30 (2d8+18)

Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m (6 m pour la morsure)

Attaques spéciales balayage avec la queue, écrasement, mirage, soif du désert (DD 27), souffle (ligne de 36 m, DD 29, 20d8 électricité), souffle-tempête (DD 29, 20d8 électricité)

Pouvoirs magiques (NLS 24e)

À volonté — *image imparfaite* (DD 16), *son imaginaire* (DD 15), *terrain hallucinatoire* (DD 19), *ventriloquie* (DD 16), *voile*

Sorts connus (NLS 13e)

6e (4/jour) — *double illusoire, main impérieuse*

5e (7/jour) — *image prédéterminée, immobilisation de monstre* (DD 20), *songe*

4e (7/jour) — *bouclier de feu, énergie négative, peau de pierre, porte dimensionnelle*

3e (7/jour) — *baiser du vampire, déplacement, dissipation de la magie, rapidité*

2e (7/jour) — *fracassement, invisibilité, résistance aux énergies destructives, simulacre de vie, ténèbres*

1er (7/jour) — *alarme, armure de mage, bouclier, coup au but, serviteur invisible*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, message, réparation, résistance, saignement* (DD 15), *signature magique*

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 8, **Con** 25, **Int** 20, **Sag** 21, **Cha** 20

BBA +24, **BMO** +40, **DMD** 49 (53 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Briser les défenses, Démonstration, Extension de durée, Frappe mortelle, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vol stationnaire

Compétences Art de la magie +32, Bluff +32, Connaissances (folklore local) +32, Connaissances (géographie) +32, Connaissances (histoire) +32, Connaissances (mystères) +32, Discrétion +14, Intimidation +32, Perception +32, Survie +32, Vol +10

Langues aérien, commun, draconique, géant, igné, infernal

Particularités imitation de sons

Les dragons bleus sont des experts en manigances et sont obsédés par l'ordre. Au combat, ils préfèrent surprendre leurs adversaires s'ils en ont l'occasion et n'hésitent pas à battre en retraite si le combat tourne en leur défaveur. Ils élisent généralement domicile à proximité de ceux qu'ils contrôlent et parfois même au sein d'une cité.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon chromatique, noir

Les gouttes d'acide verdâtre qui s'écoulent des crocs de ce dragon cornu aux écailles noires sifflent dans l'air.

DRAGON NOIR

Dragon (Eau), CM

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

FP 3 ; **Taille** TP ; **DV** 4d12

VD 18 m, nage 18 m

Armure naturelle +3 ; **Souffle** ligne, 2d6 acide

For 11, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 8

ÉCOLOGIE

Environnement marais chauds

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Charme reptiles (Mag). Un grand dracosire noir peut utiliser cette capacité trois fois par jour. Elle fonctionne comme un sort de *charme-monstre de groupe* qui n'affecterait que les animaux reptiles. Cette capacité équivaut à un sort de 8e niveau.

Communication avec les reptiles (Mag). Les dragons noirs jeunes ou plus âgés possèdent la capacité constante de pouvoir communiquer avec les reptiles. Cela fonctionne comme un sort de *communication avec les animaux* limité aux reptiles.

Corruption de l'eau (Mag). Une fois par jour, un dragon noir adulte ou plus âgé peut croupir jusqu'à 300 litres d'eau stagnante, la rendre impropre à la consommation et inutilisable par les créatures pouvant respirer sous l'eau. Cette capacité peut également affecter les liquides qui contiennent de l'eau. Les objets magiques liquides (comme les potions) et les liquides qui se trouvent dans les possessions d'une personne bénéficient d'un jet de Volonté (DD égal à celui de la présence terrifiante du dragon) pour ne pas devenir inutilisables. Cette capacité équivaut à un sort de 1er niveau. Sa portée est égale à celle de la présence terrifiante du dragon.

Déplacements facilités (marais) (Ext). Les dragons noirs très jeunes ou plus âgés peuvent se déplacer à leur vitesse normale dans les marécages et les sables mouvants sans subir de pénalité.

Flaque d'acide (Sur). Les dragons noirs vénérables ou plus âgés peuvent utiliser leur souffle pour créer une flaque d'acide par une action simple. Cette flaque a un rayon de 1,50 mètre par catégorie d'âge du dragon. Lors de la création de la flaque, toutes les créatures situées dans sa zone subissent des dégâts comme si elles avaient été soumises au souffle du dragon (un jet de Réflexes permet de les réduire de moitié). Chaque créature qui commence son tour en étant en contact avec la flaque subit également des dégâts et peut aussi effectuer un jet de Réflexes pour les diviser par deux. Chaque round, le nombre de dés de dégâts infligés par la flaque est divisé par deux, jusqu'à ce que le résultat soit inférieur à 1d6. La flaque d'acide flotte sur l'eau et inflige des dégâts à tout ce qui se trouve en surface.

Morsure acide (Sur). La morsure d'un vieux dragon noir inflige 2d6 points de dégâts d'acide supplémentaires. Cette quantité passe à 4d6 pour les dragons vénérables et à 6d6 pour les grands dracosires.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons noirs acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Adolescent — *ténèbres* (rayon de 3 mètres par catégorie d'âge) ; Vieux — *croissance végétale* ; Vénérable — *fléau d'insectes*.

Respiration aquatique (Ext). Les dragons noirs peuvent respirer sous l'eau sans limite de temps. Ils peuvent utiliser normalement leur souffle, leurs sorts et leurs autres capacités même lorsqu'ils sont immergés.

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS
Dragonnet	immunité (acide), respiration aquatique	—
Très jeune	déplacement facilité (marais)	—
Jeune	communication avec les reptiles	—
Adolescent	*ténèbres*	—
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	1
Adulte	corruption de l'eau, présence terrifiante	3
Âge mûr	RD 10/magie	5
Vieux	*croissance végétale*, morsure acide	7
Très vieux	RD 15/magie	9
Vénérable	flaque d'acide, *fléau d'insectes*	11
Dracosire	RD 20/magie	13
Grand dracosire	charme reptiles	15

JEUNE DRAGON NOIR FP 7

PX 3 200

Dragon (Eau) de taille M, CM

Init +6 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 12, pris au dépourvu 19 (Dex +2, naturelle +9)

pv 76 (8d12+24)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +7

Immunités acide, paralysie, sommeil

ATTAQUE

VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +13 (1d8+6), 2 griffes, +12 (1d6+4), 2 ailes, +7 (1d4+2)

Attaques spéciales souffle (ligne de 18 m, DD 17, 6d6 acide)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +8, **BMO** +12, **DMD** 24 (28 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Vigilance

Compétences Discrétion +16, Dressage +8, Intimidation +11, Natation +23, Perception +14, Vol +13

Langues draconique

Particularités communication avec les reptiles, déplacements facilités (marais), respiration aquatique

DRAGON NOIR ADULTE FP 11

PX 12 800

Dragon (Eau) de taille G, CM

Init +5 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +24

Aura présence terrifiante (54 m, DD 19)

DÉFENSE

CA 28, contact 10, pris au dépourvu 27 (Dex +1, naturelle +18, taille –1)

pv 161 (14d12+70)

Réf +10, **Vig** +14, **Vol** +12

Immunités acide, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 22

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

ATTAQUE

VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +21 (2d6+10), 2 griffes, +20 (1d8+7), 2 ailes, +15 (1d6+3), queue, +15 (1d8+10)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales corruption de l'eau, souffle (ligne de 24 m, DD 22, 12d6 acide)

Pouvoirs magiques (NLS 14e)

À volonté — *ténèbres* (18 m de rayon)

Sorts connus (NLS 3e)

1er (6/jour) — *alarme, armure de mage, brume de dissimulation*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, message, réparation*

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 12, **Con** 21, **Int** 14, **Sag** 17, **Cha** 14

BBA +14, **BMO** +24, **DMD** 33 (37 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Frappe décisive, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Vigilance

Compétences Art de la magie +19, Connaissances (mystères) +19, Discrétion +20, Dressage +16, Intimidation +19, Natation +32, Perception +24, Vol +12

Langues commun, draconique, géant

Particularités communication avec les reptiles, déplacements facilités (marais), respiration aquatique

DRAGON NOIR VÉNÉRABLE — FP 16

PX 76 800

Dragon (Eau) de taille TG, CM

Init +4 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +34

Aura présence terrifiante (90 m, DD 25)

DÉFENSE

CA 38, contact 8, pris au dépourvu 38 (naturelle +30, taille –2)

pv 297 (22d12+154)

Réf +13, **Vig** +20, **Vol** +18

Immunités acide, paralysie, sommeil, **RM** 27 ; **RD** 15/magie

ATTAQUE

VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +32 (2d8+16 et 4d6 acide), 2 griffes, +31 (2d6+11), 2 ailes, +29 (1d8+5), queue, +29 (2d6+16)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)

Attaques spéciales corruption de l'eau, écrasement, flaque d'acide (15 m de rayon), morsure acide, souffle (ligne de 30 m, DD 28, 20d6 acide)

Pouvoirs magiques (NLS 22e)

À volonté — *croissance végétale, fléau d'insectes, ténèbres* (30 m de rayon)

Sorts connus (NLS 11e)

5e (4/jour) — *cône de froid* (DD 19), *mur de force*

4e (7/jour) — *œil du mage, porte dimensionnelle, tentacules noirs*

3e (7/jour) — *dissipation de la magie, héroïsme, immobilisation de personne* (DD 17), *lenteur* (DD 17)

2e (7/jour) — *flou, invisibilité, nuée grouillante, poussière scintillante* (DD 16), *vent de murmures*

1er (7/jour) — *alarme, armure de mage, brume de dissimulation, coup au but, projectile magique*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, réparation, résistance*

CARACTÉRISTIQUES

For 33, **Dex** 10, **Con** 25, **Int** 18, **Sag** 21, **Cha** 18

BBA +22, **BMO** +35, **DMD** 45 (49 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Expertise du combat, Frappe décisive, Frappe décisive supérieure, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Vigilance

Compétences Art de la magie +29, Connaissances (géographie) +29, Connaissances (histoire) +29, Connaissances (mystères) +29, Discrétion +23, Dressage +26, Intimidation +29, Natation +44, Perception +34, Vol +17

Langues commun, draconique, géant, gobelin, orque

Particularités communication avec les reptiles, déplacements facilités (marais), respiration aquatique

Les dragons noirs utilisent la cruauté et l'intimidation pour régner en maîtres incontestés sur les marais et les marécages les plus sombres. Ils forcent ceux qui habitent près d'eux à vivre dans la peur et établissent généralement leur repaire dans les recoins éloignés des marais, de préférence dans des grottes situées au fond des étangs obscurs et fétides. Là ils accumulent un trésor crasseux et dorment parmi les racines et la vase. Les dragons noirs aiment que leur nourriture soit un peu faisandée : ils abandonnent souvent leur repas quelques jours dans un étang avant de le consommer. Ils préfèrent les trésors qui ne pourrissent pas et ne se décomposent pas. Leur butin se compose donc de pièces, de joyaux, de bijoux et d'autres objets en pierre ou en métal.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon chromatique, rouge

Une couronne de cornes cruelles ceint la tête de ce puissant dragon dont le long corps est couvert d'écailles épaisses, couleur de lave.

DRAGON ROUGE

Dragon (Feu), CM

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

FP 6 ; **Taille** P ; **DV** 7d12

VD 12 m

Armure naturelle +6 ; **Souffle** cône, 2d10 feu

For 17, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 10

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes chaudes

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de feu (Sur). Un dragon rouge adulte possède une aura de chaleur intense. Toutes les créatures qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins de lui subissent 1d6 points de dégâts de feu au début du tour du dragon. L'aura des vieux dragons rouges s'étend sur 3 mètres. Les dégâts infligés par l'aura d'un dragon vénérable passent à 2d6.

Fusion de la pierre (Sur). Un dragon rouge vénérable ou plus âgé peut utiliser son souffle pour faire fondre la pierre. Cette capacité a une portée de 30 mètres et peut affecter une zone de 1,50 mètre de rayon par catégorie d'âge. La zone se transforme en lave jusqu'à une profondeur de 30 cm. Toute créature en contact avec la lave subit 20d6 points de dégâts de feu lors du premier round ou 10d6 lors du second round. Par la suite, la lave durcit et se refroidit et n'inflige plus de dégâts. Si cette capacité est utilisée sur un mur ou un plafond, considérez qu'elle provoque une avalanche qui inflige des dégâts de feu.

Incinération (Sur). Le souffle d'un grand dracosire rouge peut incinérer des créatures. Les créatures réduites à moins de 0 point de vie par le souffle doivent effectuer un jet de Vigueur (contre le DD du souffle). En cas d'échec, la créature est réduite en cendres. Les créatures ainsi détruites ne peuvent être ramenées à la vie que par un sort de *résurrection suprême* ou un effet similaire.

Manipulation des flammes (Sur). Par une action simple, un dragon rouge vieux ou plus âgé peut contrôler tous les feux situés dans un rayon de 3 mètres par catégorie d'âge. Cette capacité lui permet de déplacer tous les effets de feu de la zone comme s'il les avaient créés lui-même. Elle lui permet également de repositionner un effet de feu stationnaire, mais le nouvel emplacement doit être un endroit autorisé par le sort. Enfin, pendant un round entier après l'utilisation de cette capacité, le dragon peut contrôler tous les nouveaux sorts de feu lancés dans la zone comme s'il les avait lancés lui-même. Il peut prendre toutes les décisions qui reviennent normalement au lanceur du sort, y compris annuler le sort s'il le désire.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons rouges acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Jeune — *détection de la magie* ; Adolescent — *pyrotechnie* ; Adulte — *suggestion* ; Vieux — *mur de feu* ; Vénérable — *orientation* ; Grand dracosire — *localisation suprême*.

Vision malgré la fumée (Ext). Un très jeune dragon rouge peut voir parfaitement dans un environnement enfumé (comme ceux créés par un sort de *pyrotechnie*).

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS
Dragonnet	sous-type du Feu	—
Très jeune	vision malgré la fumée	—
Jeune	*détection de la magie*	1
Adolescent	présence terrifiante, *pyrotechnie*	3
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	5
Adulte	aura de feu, *suggestion*	7
Âge mûr	RD 10/magie	9
Vieux	manipulation des flammes, *mur de feu*	11
Très vieux	RD 15/magie	13
Vénérable	fusion de la pierre, *orientation*	15
Dracosire	RD 20/magie	17
Grand dracosire	*localisation suprême*, incinération	19

JEUNE DRAGON ROUGE — FP 10

PX 9 600

Dragon (Feu) de taille G, CM

Init +5 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré la fumée ; Perception +15

DÉFENSE

CA 22, contact 10, pris au dépourvu 21 (Dex +1, naturelle +12, taille –1)

pv 115 (11d12+44)

Réf +8, **Vig** +11, **Vol** +10

Immunités feu, paralysie, sommeil

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 12 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +17 (2d6+10), 2 griffes, +17 (1d8+7), 2 ailes, +12 (1d6+3), coup de queue, +12 (1d8+10)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (cône de 12 m, DD 19, 6d10 feu)

Pouvoirs magiques (NLS 11e)

À volonté — *détection de la magie*

Sorts connus (NLS 1er)

1er (3/jour) — *bouclier, coup au but*

0 (à volonté) — *lecture de la magie, manipulation à distance, message, prestidigitation*

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 12, **Con** 19, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +11, **BMO** +19, **DMD** 30 (34 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Frappe décisive, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Bluff +15, Discrétion +11, Estimation +15, Intimidation +15, Perception +15, Psychologie +15, Vol +9

Langues commun, draconique

DRAGON ROUGE ADULTE — FP 14

PX 38 400

Dragon (Feu) de taille TG, CM

Init +4 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré la fumée ; Perception +23

Aura feu (1,50 m, 1d6 feu), présence terrifiante (54 m, DD 21)

DÉFENSE

CA 29, contact 8, pris au dépourvu 29 (naturelle +21, taille –2)

pv 212 (17d12+102)

Réf +10, **Vig** +16, **Vol** +15

Immunités feu, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 25

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 12 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +25 (2d8+15), 2 griffes, +25 (2d6+10), 2 ailes, +23 (1d8+5), coup de queue, +23 (2d6+15)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)

Attaques spéciales écrasement, souffle (cône de 15 m, DD 24, 12d10 feu)

Pouvoirs magiques (NLS 17e)

À volonté — *détection de la magie, pyrotechnie* (DD 15), *suggestion* (DD 16)

Sorts connus (NLS 7e)

3e (5/jour) — *dissipation de la magie, rapidité*

2e (7/jour) — *détection de l'invisibilité, invisibilité, résistance aux énergies destructives*

1er (7/jour) — *alarme, bouclier, coup au but, graisse* (DD 14), *projectile magique*

0 (à volonté) — *lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, message, prestidigitation, réparation, signature magique*

CARACTÉRISTIQUES

For 31, **Dex** 10, **Con** 23, **Int** 16, **Sag** 17, **Cha** 16

BBA +17, **BMO** +29, **DMD** 39 (43 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Frappe décisive, Frappe décisive supérieure, Science de la frappe décisive, Science de la volonté de fer, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +23, Bluff +23, Connaissances (mystères) +23, Discrétion +12, Estimation +23, Intimidation +23, Perception +23, Psychologie +23, Vol +12

Langues commun, draconique, nain, orque

DRAGON ROUGE VÉNÉRABLE FP 19

PX 204 800

Dragon (Feu) de taille Gig, CM

Init +3 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré la fumée ; Perception +33

Aura feu, présence terrifiante (90 m, DD 27)

DÉFENSE

CA 38, contact 5, pris au dépourvu 38 (Dex –1, naturelle +33, taille –4)

pv 362 (25d12+200)

Réf +13, **Vig** +22, **Vol** +21

Immunités feu, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 30

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 12 m, vol 75 m (déplorable)

Corps à corps morsure, +35 (4d6+21/19–20), 2 griffes, +35 (2d8+14), 2 ailes, +33 (2d6+7), coup de queue ,+33 (2d8+21)

Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m (6 m pour la morsure)

Attaques spéciales balayage avec la queue, écrasement, fusion de la pierre, manipulation des flammes, souffle (cône de 18 m, DD 30, 20d10 feu)

Pouvoirs magiques (NLS 25e)

À volonté — *détection de la magie, mur de feu, orientation, pyrotechnie* (DD 17), *suggestion* (DD 18)

Sorts connus (NLS 15e)

7e (4/jour) — *renvoi des sorts, souhait limité*

6e (6/jour) — *dissipation suprême, prévoyance, zone d'antimagie*

5e (7/jour) — *métamorphose, mur de force, télékinésie* (DD 20), *téléportation*

4e (7/jour) — *bouclier de feu, invisibilité suprême, peau de pierre, terreur* (DD 19)

3e (7/jour) — *déplacement, dissipation de la magie, don des langues, rapidité*

2e (7/jour) — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, détection faussée, modification d'apparence, résistance aux énergies destructives*

1er (8/jour) — *alarme, bouclier, coup au but, graisse* (DD 16), *projectile magique*

0 (à volonté) — *lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, message, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation, saignement, signature magique*

CARACTÉRISTIQUES

For 39, **Dex** 8, **Con** 27, **Int** 20, **Sag** 21, **Cha** 20

BBA +25, **BMO** +43, **DMD** 52 (56 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Critique étourdissant, Don pour les critiques, Enchaînement, Frappe décisive, Frappe décisive supérieure, Incantation rapide, Science de la frappe décisive, Science de la volonté de fer, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Volonté de fer

Compétences Art de la magie +33, Bluff +33, Connaissances (histoire) +33, Connaissances (mystères) +33, Diplomatie +33, Discrétion +15, Estimation +33, Intimidation +33, Perception +33, Psychologie +33, Vol +11

Langues abyssal, commun, draconique, géant, nain, orque

Rares sont les créatures aussi cruelles et terrifiantes que les puissants dragons rouges. Ces effroyables rois des dragons chromatiques sèment la destruction et la mort dans les contrées que balaie leur ombre.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon chromatique, vert

Une unique corne acérée orne le bout du museau tout en dents de ce féroce dragon couvert d'écailles couleur d'émeraude.

DRAGON VERT

Dragon (Air), LM

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

FP 4 ; **Taille** P ; **DV** 5d12

VD 12 m, nage 12 m

Armure naturelle +4 ; **Souffle** cône, 2d6 acide

For 13, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 10

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absence de traces (Ext). Un dragon vert adulte ou plus vieux ne laisse aucune trace dans les environnements naturels. Il est donc impossible de le pister. Il peut cependant choisir de laisser des traces s'il le désire.

Camouflage (Ext). Un dragon vert vieux ou plus âgé peut utiliser sa compétence de Discrétion pour se cacher dans n'importe quel environnement naturel, même ceux qui n'offrent pas d'abri ou de camouflage.

Déplacement facilité (forêts) (Ext). Un dragon vert très jeune ou plus âgé peut se déplacer à sa vitesse normale à travers n'importe quelle sorte de végétation sans subir ni dégât ni pénalité. La végétation modifiée par magie continue de l'affecter normalement.

Éveil de sylvaniens (Sur). Un grand dracosire vert peut requérir l'aide de la forêt elle-même en animant un certain nombre d'arbres sous la forme de protecteurs sylvaniens. Ces sylvaniens peuvent être créés à partir de n'importe quel arbre vivant de taille supérieure ou égale à TG. Un dragon vert peut créer un sylvanien par une action simple, avec un maximum de 4 sylvaniens par jour. Ils restent animés pendant 1 heure tout au plus puis redeviennent des arbres normaux.

Miasme (Sur). Par une action simple, un dragon vert vénérable ou plus âgé peut utiliser son souffle pour créer un nuage d'acide qui inflige des dégâts à toutes les personnes qui se trouvent en son sein. Le nuage se déplace avec le dragon et s'étend sur un rayon de 6 mètres. Lors de la création du nuage, les personnes situées à l'intérieur subissent des dégâts égaux à ceux du souffle du dragon (la moitié en cas de jet de Réflexes réussi). Le nombre de dés de dégâts est divisé par deux chaque round, jusqu'au moment où le résultat devient inférieur à 1d6. Toutes les créatures qui commencent leur tour à l'intérieur du nuage subissent des dégâts mais peuvent tenter un jet de Réflexes pour réduire ceux-ci de moitié. En cas de vent fort (comme celui créé par un sort de *bourrasque*), le nuage se disperse en un round.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons verts acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Jeune — *enchevêtrement* ; Adolescent — *charme-personne* ; Adulte — *suggestion* ; Vieux — *croissance végétale* ; Vénérable — *domination* ; Grand dracosire — *contrôle des plantes*.

Respiration aquatique (Ext). Un dragon vert peut respirer sous l'eau sans limite de temps et il peut utiliser son souffle, ses sorts et ses autres capacités lorsqu'il est immergé.

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS
Dragonnet	immunité (acide), resp. aquatique	—
Très jeune	déplacement facilité (forêts)	—
Jeune	*enchevêtrement*	—
Adolescent	*charme-personne*, présence terrifiante	1
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	3
Adulte	absence de traces, *suggestion*	5
Âge mûr	RD 10/magie	7
Vieux	camouflage, *croissance végétale*	9
Très vieux	RD 15/magie	11
Vénérable	*domination*, miasme	13
Dracosire	RD 20/magie	15
Grand dracosire	*contrôle des plantes*, éveil de sylvaniens	17

JEUNE DRAGON VERT — FP 8

PX 4 800

Dragon (Air) de taille G, LM

Init +1 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +15

DÉFENSE

CA 20, contact 10, pris au dépourvu 19 (Dex +1, naturelle +10, taille –1)

pv 85 (9d12+27)

Réf +7, **Vig** +9, **Vol** +9

Immunités acide, paralysie, sommeil

ATTAQUE

VD 12 m, nage 12 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +13 (2d6+7), 2 griffes, +13 (1d8+5), 2 ailes, +8 (1d6+2), coup de queue, +8 (1d8+7)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (cône de 12 m, DD 17, 6d6 acide)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

À volonté — *enchevêtrement* (DD 12)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +9, **BMO** +15, **DMD** 26 (30 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance , Enchaînement, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +13, Connaissances (nature) +13, Discrétion +9, Natation +25, Perception +15, Survie +13, Vol +7

Langues commun, draconique

Particularités déplacement facilité (forêts), respiration aquatique

DRAGON VERT ADULTE — FP 12

PX 19 200

Dragon (Air) de taille TG, LM

Init +0 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +25

Aura présence terrifiante (54 m, DD 20)

DÉFENSE

CA 27, contact 8, pris au dépourvu 27 (naturelle +19, taille –2)

pv 172 (15d12+75)

Réf +9, **Vig** +14, **Vol** +14

Immunités acide, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 23

ATTAQUE

VD 12 m, nage 12 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +21 (2d8+12/19–20), 2 griffes, +21 (2d6+8/19–20), 2 ailes, +16 (1d8+4), coup de queue, +16 (2d6+12)

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)
Attaques spéciales écrasement (créatures de taille P, DD 22, 2d8+12), souffle (cône de 15 m, DD 22, 12d6 acide)
Pouvoirs magiques (NLS 15e)
À volonté — *charme-personne* (DD 14), *enchevêtrement* (DD 14), *suggestion* (DD 16)
Sorts connus (NLS 5e)
2e (5/jour) — *image miroir, modification d'apparence*
1er (7/jour) — *bouclier, convocation de monstres I, image silencieuse* (DD 14), *ventriloquie* (DD 14)
0 (à volonté) — *détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire*

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 10, **Con** 21, **Int** 16, **Sag** 17, **Cha** 16
BBA +15, **BMO** +25, **DMD** 35 (39 contre crocs-en-jambe)
Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Science du critique (morsure, griffes), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer
Compétences Art de la magie +21, Connaissances (mystères) +21, Connaissances (nature) +21, Discrétion +10, Natation +34, Perception +25, Survie +21, Utilisation d'objets magiques +21, Vol +10
Langues commun, draconique, elfique, sylvestre
Particularités absence de traces, déplacement facilité (forêts), respiration aquatique

DRAGON VERT VÉNÉRABLE — FP 17

PX 102 400
Dragon (Air) de taille Gig, LM
Init –1 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +35
Aura présence terrifiante (90 m, DD 26)

DÉFENSE

CA 36, contact 5, pris au dépourvu 36 (Dex –1, naturelle +31, taille –4)
pv 310 (23d12+161)
Réf +12, **Vig** +20, **Vol** +20
Immunités acide, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 28

ATTAQUE

VD 12 m, nage 12 m, vol 75 m (déplorable)
Corps à corps morsure, +31 (4d6+18/19–20), 2 griffes, +31 (2d8+12/19–20), 2 ailes, +29 (2d6+6), coup de queue, +29 (2d8+18)
Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m (6 m pour la morsure)
Attaques spéciales balayage avec la queue, écrasement (créatures de taille M, DD 28, 4d6+18), miasme, souffle (cône de 18 m, DD 28, 20d6 acide)
Pouvoirs magiques (NLS 23e)
À volonté — *charme-personne* (DD 16), *croissance végétale*, *domination* (DD 20), *enchevêtrement* (DD 16), *suggestion* (DD 18)
Sorts connus (NLS 13e)
6e (4/jour) — *désintégration* (DD 21), *vision lucide*
5e (7/jour) — *convocation de monstres V, métamorphose, téléportation*
4e (7/jour) — *peau de pierre, porte dimensionnelle, scrutation* (DD 19), *tempête de grêle*
3e (7/jour) — *boule de feu* (DD 18), *déplacement, dissipation de la magie, rapidité*
2e (7/jour) — *détection de l'invisibilité, détection de pensées* (DD 17), *image miroir, localisation d'objets, modification d'apparence*
1er (7/jour) — *bouclier, convocation de monstres I, image silencieuse* (DD 16), *projectile magique, ventriloquie* (DD 16)
0 (à volonté) — *détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire*

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 8, **Con** 25, **Int** 20, **Sag** 21, **Cha** 20
BBA +23, **BMO** +39, **DMD** 48 (52 contre crocs-en-jambe)
Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Critique sanglant, Don pour les critiques, Enchaînement, Science de la destruction, Science du critique (morsure, griffes), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer
Compétences Art de la magie +31, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (folklore local) +31, Connaissances (nature) +31, Connaissances (plans) +31, Discrétion +13, Natation +46, Perception +35, Survie +31, Utilisation d'objets magiques +31, Vol +9
Langues abyssal, commun, draconique, elfique, géant, sylvestre
Particularités absence de traces, camouflage, déplacement facilité (forêts), respiration aquatique

Les dragons verts vivent dans les forêts les plus anciennes du monde, où ils se tapissent sous les frondaisons majestueuses à la recherche de proies. De tous les dragons chromatiques, les verts sont sans doute ceux avec lesquels la diplomatie a le plus de chances de fonctionner.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon métallique, airain

Une crête composée de cornes dirigées vers l'arrière orne la tête de ce dragon au long cou et au corps serpentin couleur d'airain.

DRAGON D'AIRAIN

Dragon (Feu), CB

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

FP 3 ; **Taille** TP ; **DV** 4d12

VD 18 m, creusement 9 m

Armure naturelle +3 ; **Souffle** ligne, 2d4 feu

For 11, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 10

ÉCOLOGIE

Environnement déserts chauds

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de feu (Sur). Une aura de chaleur intense émane des dragon d'airain vieux ou plus âgés. Toutes les créatures situées à moins de 1,50 mètre du dragon subissent 1d6 points de dégâts de feu au début du tour du dragon. L'aura des dragons vénérables s'étend à 3 mètres. Les dégâts de l'aura des grands dracosires d'airain passent à 2d6. Un dragon d'airain peut activer ou suspendre cette aura à volonté par une action libre.

Déplacement du sable (Mag). Un dragon d'airain jeune ou plus âgé peut déplacer le sable pour mettre à jour des ruines ou y cacher des trésors. Cette capacité fonctionne comme un *glissement de terrain* qui n'affecte que le sable. Le NLS du dragon est égal à son nombre de DV. Cette capacité équivaut à un sort de 5e niveau.

Invocation de djinns (Mag). Une fois par jour, les grands dracosires d'airain peuvent utiliser cette capacité qui invoque un djinn noble et fonctionne par ailleurs comme un sort de *convocation de monstres*. Elle équivaut à un sort de 9e niveau.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons d'airain acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Très jeune — *communication avec les animaux* ; Adolescent — *endurance aux énergies destructrices* ; Adulte — *suggestion* ; Vieux — *contrôle des vents* ; Vénérable — *contrôle du climat* ; Grand dracosire — *cyclone*.

Souffle de sommeil (Sur). Au lieu de produire une ligne de feu avec leur souffle, les dragons d'airain peuvent choisir de créer un cône de gaz anesthésiant. Les créatures qui se trouvent dans le cône doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être endormies pendant 1d6 rounds plus 1 round par catégorie d'âge du dragon.

Tempête de sable (Sur). Un dragon d'airain vénérable ou plus âgé peut créer une puissante tempête de sable une fois par jour par une action complexe. La tempête s'étend sur un rayon de 1,5 kilomètre et dure 1 minute par catégorie d'âge du dragon. Elle fonctionne comme une tempête de sable normale (voir le *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder JdR* page 437), sauf que la tempête de sable s'accompagne également de vents puissants correspondant à la catégorie « vents de tempête ».

Vent du désert (Sur). Un dragon d'airain adolescent ou plus âgé peut faire appel au désert pour qu'il le serve. Cela fonctionne comme un sort de *bourrasque* mais toutes les créatures situées sur la trajectoire doivent réussir un jet de Vigueur pour éviter d'être aveuglées pendant 1d4 rounds par le vent. Le DD du jet de sauvegarde contre cet effet est le même que celui du souffle du dragon.

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS
Dragonnet	souffle de sommeil, sous-type du Feu	—
Très jeune	*communication avec les animaux*	—
Jeune	déplacement du sable	1
Adolescent	*endurance aux énergies destructrices*, vent du désert	3
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	5
Adulte	présence effrayante, *suggestion*	7
Âge mûr	RD 10/magie	9
Vieux	aura de feu, *contrôle des vents*	11
Très vieux	RD 15/magie	13
Vénérable	*contrôle du climat*, tempête de sable	15
Dracosire	RD 20/magie	17
Grand dracosire	invocation de djinns, *cyclone*	19

JEUNE DRAGON D'AIRAIN — FP 7

PX 3 200

Dragon (Feu) de taille M, CB

Init +6 ; **Sens** perception aveugle 18 m, sens draconiques ; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 12, pris au dépourvu 19 ; (Dex +2, naturelle +9)

pv 76 (8d12+24)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +7

Immunités feu, paralysie, sommeil

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 18 m, creusement 9 m, vol 45 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +12 (1d8+6), 2 griffes, +12 (1d6+4), 2 ailes, +7 (1d4+2)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (ligne de 18 m, DD 17, 6d4 feu), souffle de sommeil

Pouvoirs magiques (NLS 8e)

À volonté — *communication avec les animaux*

Sorts connus (NLS 1er)

1er (4/jour) — *charme-personne* (DD 13), *compréhension des langues*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message*

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +8, **BMO** +12, **DMD** 24

Dons École renforcée (enchantement), Science de l'initiative, Vigilance, Vol stationnaire

Compétences Bluff +12, Diplomatie +12, Linguistique +12, Perception +14, Premiers secours +12, Psychologie +14, Vol +13

Langues commun, draconique, et 8 autres au choix

Particularités déplacement du sable

DRAGON D'AIRAIN ADULTE — FP 11

PX 12 800

Dragon (Feu) de taille G, CB

Init +5 ; **Sens** perception aveugle 18 m, sens draconiques ; Perception +24

Aura présence terrifiante (54 m, DD 20)

DÉFENSE

CA 28, contact 10, pris au dépourvu 27 ; (Dex +1, naturelle +18, taille –1)

pv 161 (14d12+70)

Réf +10, **Vig** +14, **Vol** +12

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Immunités feu, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 22
Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (médiocre)
Corps à corps morsure, +20 (2d6+10), 2 griffes, +20 (1d8+7), 2 ailes, +15 (1d6+3), coup de queue, +15 (1d8+10)
Attaques spéciales souffle (ligne de 24 m, DD 22, 12d4 feu), souffle de sommeil, vent du désert
Pouvoirs magiques (NLS 14e)
À volonté — *communication avec les animaux*, *endurance aux énergies destructives*, *suggestion* (DD 18)
Sorts connus (NLS 7e)
3e (5/jour) — *don des langues*, *immobilisation de personne* (DD 18)
2e (7/jour) — *détection de l'invisibilité*, *détection de pensées* (DD 15), *modification d'apparence*
1er (7/jour) — *alarme*, *bouclier*, *charme-personne* (DD 16), *protection contre le Mal*, *ventriloquie*
0 (à volonté) — *détection de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation*, *signature magique*, *son imaginaire* (DD 13)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 12, **Con** 21, **Int** 16, **Sag** 17, **Cha** 16
BBA +14, **BMO** +22, **DMD** 33 (37 contre crocs-en-jambe)
Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, École renforcée (enchantement), École renforcée supérieure (enchantement), Science de l'initiative, Vigilance, Vol stationnaire
Compétences Art de la magie +20, Bluff +20, Diplomatie +20, Linguistique +20, Perception +24, Premiers secours +20, S. Motive +24, Survie +20, Vol +12
Langues commun, draconique et 14 autres au choix
Particularités déplacement du sable

DRAGON D'AIRAIN VÉNÉRABLE FP 16

PX 76 800
Dragon (Feu) de taille TG, CB
Init +4 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +34
Aura feu (3 m, 1d6 feu), présence terrifiante (90 m, DD 26)

DÉFENSE

CA 38, contact 8, pris au dépourvu 38 ; (naturelle +30, taille –2)
pv 297 (22d12+154)
Réf +13, **Vig** +20, **Vol** +18
Immunités feu, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 27
Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (médiocre)
Corps à corps morsure, +31 (2d8+16), 2 griffes, +31 (2d6+11), 2 ailes, +29 (1d8+5), coup de queue, +29 (2d6+16)
Attaques spéciales écrasement, souffle (ligne de 30 m, DD 28, 20d4 feu), souffle de sommeil, tempête de sable, vent du désert
Pouvoirs magiques (NLS 22e)
À volonté — *communication avec les animaux*, *contrôle des vents*, *contrôle du climat*, *endurance aux énergies destructives*, *suggestion* (DD 18)
Sorts connus (NLS 15e)
7e (4/jour) — *mot de pouvoir aveuglant*, *téléportation suprême*
6e (6/jour) — *dissipation suprême*, *main impérieuse*, *quête*
5e (7/jour) — *contact avec les plans*, *domination* (DD 22), *mirage*, *œil indiscret*
4e (7/jour) — *ancre dimensionnelle*, *charme-monstre* (DD 21), *confusion* (DD 21), *localisation de créature*
3e (7/jour) — *déplacement*, *don des langues*, *héroïsme*, *immobilisation de personne* (DD 20)
2e (7/jour)—*détection de l'invisibilité*, *détection de pensées* (DD 17), *localisation d'objets*, *modification d'apparence*, *résistance aux énergies destructives*
1er (8/jour)—*alarme*, *bouclier*, *charme-personne* (DD 18), *protection contre le Mal*, *ventriloquie*
0 (à volonté)—*détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation*, *signature magique*, *son imaginaire* (DD 15)

CARACTÉRISTIQUES

For 33, **Dex** 10, **Con** 25, **Int** 20, **Sag** 21, **Cha** 20
BBA +22, **BMO** +35, **DMD** 45 (49 contre crocs-en-jambe)
Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, École renforcée (enchantement), École renforcée supérieure (enchantement), Frappe décisive, Incantation rapide, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Vigilance, Vol stationnaire
Compétences Art de la magie +30, Bluff +30, Connaissances (folklore local, histoire) +30, Diplomatie +30, Linguistique +30, Perception +34, Premiers secours +30, Psychologie +34, Survie +30, Vol +17
Langues commun, draconique et 22 autres au choix
Particularités déplacement du sable

Les dragons d'airain adorent faire la conversation et préfèrent le dialogue au combat. Ils établissent leur repaire près de communautés humanoïdes, là où ils peuvent entendre les nouvelles récentes et les dernières rumeurs.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon métallique, argent

Les écailles de ce grand dragon élégant brillent comme de l'argent lustré et on dirait que sa queue est couverte de plumes.

DRAGON D'ARGENT

Dragon (froid), LB

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

FP 6 ; **Taille** P ; **DV** 7d12

VD 12 m

Armure naturelle +6 ; **Souffle** cône, 2d8 froid

For 13, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 14

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes tempérées

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de froid (Sur). Les dragons d'argent vieux ou plus âgés possèdent une aura de froid. Toutes les créatures situées à 1,50 mètre ou moins du dragon subissent 1d6 points de dégâts de froid au début du tour du dragon. L'aura des dragons vénérables s'étend sur 3 mètres. Les dégâts de l'aura des grands dracosires d'argent montent à 2d6. Les dragons d'argent peuvent activer ou désactiver cette aura à volonté par une action libre.

Changement de forme (Sur). Trois fois par jour, un dragon d'argent peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde comme s'il utilisait un sort de *métamorphose*.

Écailles réfléchissantes (Sur). Chaque fois qu'un sort cible un dragon d'argent vénérable ou plus âgé et ne parvient pas à percer sa résistance à la magie, il se peut qu'il soit renvoyé sur la créature qui l'a lancé. Si le test de NLS visant à percer la résistance à la magie du dragon échoue de 5 points ou plus, c'est le cas. S'il échoue de 4 points ou moins, le sort n'a tout simplement aucun effet. À part ces précisions, cette capacité fonctionne comme le sort de *renvoi des sorts*.

Marche sur les nuages (Sur). Un dragon d'argent très jeune ou plus âgé peut marcher sur les nuages ou sur le brouillard comme s'il s'agissait de substances solides.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons d'argent acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Très jeune — *détection du Mal* ; Adolescent — *feuille morte* ; Adulte — *nappe de brouillard* ; Vieux — *contrôle des vents* ; Vénérable — *contrôle du climat* ; Grand dracosire — *inversion de la gravité*.

Souffle paralysant (Sur). Au lieu de produire un cône de froid avec leur souffle, les dragons d'argent peuvent créer un cône de gaz paralysant. Les créatures situées dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas être paralysées pendant 1d6 rounds plus 1 round par catégorie d'âge du dragon.

Vision malgré le brouillard (Ext). Les dragons d'argent adolescents ou plus âgés voient parfaitement à travers les nuages et le brouillard.

Vol gracieux (Ext). Les dragons d'argent jeunes ou plus âgés possèdent une meilleure manœuvrabilité (d'une catégorie) que la normale.

Vrai courage (Ext). La douleur et la mort ne suffisent pas à faire cesser le combat à un grand dracosire d'argent. Lorsqu'il est réduit à moins de 0 point de vie, il reste conscient, se stabilise automatiquement et peut continuer d'agir (bien qu'il soit chancelant). S'il subit des dégâts suffisants pour causer sa mort ou s'il est la cible d'un sort qui cause sa mort, il reste en vie et peut agir normalement pendant 1 round de plus (il n'est pas chancelant au cours de ce dernier round).

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS*
Dragonnet	changement de forme, immunité (acide) souffle paralysant, sous-type froid	—
Très jeune	*détection du Mal*, marche sur les nuages	—
Jeune	vol gracieux	1
Adolescent	*feuille morte*, vision malgré le brouillard	3
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	5
Adulte	*nappe de brouillard*, présence terrifiante	7
Âge mûr	RD 10/magie	9
Vieux	aura de froid, *contrôle des vents*	11
Très vieux	RD 15/magie	13
Vénérable	*contrôle du climat*, écailles réfléchissantes	15
Dracosire	RD 20/magie	17
Grand dracosire	*inversion de la gravité*, vrai courage	19

* Un dragon d'argent peut lancer des sorts divins comme s'il s'agissait de sorts profanes.

JEUNE DRAGON D'ARGENT — FP 10

PX 9 600

Dragon (froid) de taille G, LB

Init +5 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +17

DÉFENSE

CA 22, contact 10, pris au dépourvu 21 ; (Dex +1, naturelle +12, taille –1)

pv 104 (11d12+33)

Réf +8, **Vig** +10, **Vol** +12

Immunités acide, froid, paralysie, sommeil

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 12 m, vol 60 m (moyenne) ; marche sur les nuages, vol gracieux

Corps à corps morsure, +16 (2d6+7), 2 griffes, +15 (1d8+5), 2 ailes, +13 (1d6+2), queue, +13 (1d8+7)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (cône de 12 m, DD 18, 6d8 froid), souffle paralysant

Pouvoirs magiques (NLS 11e)

À volonté — *détection du Mal*

Sorts connus (NLS 1er)

1er (4/jour) — *alarme, coup au but*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, message*

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 16, **Sag** 17, **Cha** 16

BBA +11, **BMO** +17, **DMD** 28 (32 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de l'initiative, Vol stationnaire, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +12, Art de la magie +17, Connaissances (folklore local) +17, Diplomatie +17, Intimidation +17, Perception +17, Premiers secours +17, Psychologie +17, Vol +13

Langues aérien, commun, draconique, géant

Particularités changement de forme

DRAGON D'AGENT ADULTE — FP 14

PX 38 400

Dragon (froid) de taille TG, LB

Init +4 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré le brouillard ; Perception +25

Aura présence terrifiante (54 m, DD 23)

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

DÉFENSE

CA 29, contact 8, pris au dépourvu 29 (naturelle +21, taille –2)
pv 195 (17d12+85)
Réf +12, **Vig** +15, **Vol** +17
Immunités acide, froid, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 25
Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 12 m, vol 60 m (moyenne) ; marche sur les nuages, vol gracieux
Corps à corps morsure, +24 (2d8+12), 2 griffes, +23 (2d6+8), 2 ailes, +21 (1d8+4), coup de queue, +21 (2d6+12)
Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)
Attaques spéciales écrasement, souffle (cône de 15 m, DD 23, 12d8 froid), souffle paralysant
Pouvoirs magiques (NLS 17e)
À volonté — *détection du Mal, feuille morte, nappe de brouillard*
Sorts connus (NLS 7e)
3e (5/jour) — *dissipation de la magie, mur de vent*
2e (7/jour) — *augure, soins modérés, toile d'araignée* (DD 17)
1er (7/jour) — *alarme, bénédiction, bouclier, coup au but, faveur divine*
0 (à volonté) — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, message, prestidigitation, stabilisation*

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 10, **Con** 21, **Int** 20, **Sag** 21, **Cha** 20
BBA +17, **BMO** +27, **DMD** 37 (41 contre crocs-en-jambe)
Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Frappe décisive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vol stationnaire, Volonté de fer
Compétences Acrobaties +17, Art de la magie +25, Connaissances (folklore local, mystères, noblesse) +25, Diplomatie +25, Intimidation +25, Perception +25, Premiers secours +25, Psychologie +25, Vol +16
Langues aérien, commun, draconique, géant, nain, terreux
Particularités changement de forme

DRAGON D'ARGENT VÉNÉRABLE FP 19

PX 204 800
Dragon (froid) de taille Gig, LB
Init +3 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré le brouillard ; Perception +35
Aura froid, présence terrifiante (90 m, DD 29)

DÉFENSE

CA 38, contact 5, pris au dépourvu 38 (Dex –1, naturelle +33, taille –4)
pv 337 (25d12+175)
Réf +15, **Vig** +21, **Vol** +23
Capacités défensives écailles réfléchissantes ; **Immunités** acide, froid, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 30
Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 12 m, vol 75 m (médiocre) ; marche sur les nuages, vol gracieux
Corps à corps morsure, +34 (4d6+18/19–20), 2 griffes, +33 (2d8+12), 2 ailes, +31 (2d6+6), coup de queue, +31 (2d8+18)
Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m (6 m pour la morsure)
Attaques spéciales balayage avec la queue, écrasement, souffle (cône de 18 m, DD 29, 20d8 froid), souffle paralysant
Pouvoirs magiques (NLS 25e)
À volonté — *contrôle des vents, contrôle du climat, détection du Mal, feuille morte, nappe de brouillard*
Sorts connus (NLS 15e)
7e (5/jour) — *champ de force* (DD 24), *parole sacrée* (DD 24)
6e (7/jour) — *bannissement* (DD 23), *dissipation suprême, guérison suprême*
5e (7/jour) — *annulation d'enchantement, changement de plan, colonne de feu* (DD 22), *mur de force*
4e (7/jour) — *brouillard dense, liberté de mouvement, porte dimensionnelle, restauration*
3e (7/jour)— *dissipation de la magie, immobilisation de personne* (DD 20), *mur de vent, soins importants*
2e (8/jour) — *apaisement des émotions* (DD 19), *augure, invisibilité, soins modérés, toile d'araignée*
1er (8/jour) — *bénédiction, bouclier, coup au but, faveur divine, protection contre le Mal*
0 (à volonté) — *détection de la magie, illumination* (DD 17), *lecture de la magie, lumière, message, prestidigitation, résistance, stabilisation, stimulant*

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 8, **Con** 25, **Int** 24, **Sag** 25, **Cha** 24
BBA +25, **BMO** +41, **DMD** 50 (54 contre crocs-en-jambe)
Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Don pour les critiques, Frappe décisive, Incantation rapide, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Vol), Vol stationnaire, Volonté de fer
Compétences Acrobaties +24, Art de la magie +35, Connaissances (folklore local, histoire, mystères, noblesse, planes) +35, Diplomatie +35, Intimidation +35, Perception +35, Premiers secours +35, Psychologie +35, Vol +21
Langues aérien, commun, draconique, elfique, géant, halfelin, nain, terreux
Particularités changement de forme

Les dragons d'argent sont les plus courageux de tous les dragons. Ils respectent scrupuleusement un code chevaleresque requièrant de défendre les faibles, de vaincre le Mal et de se comporter de manière honorable.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon métallique, bronze

Ce dragon élancé est recouvert d'écailles métalliques ternes dont la couleur varie du bronze brillant au bleu marbré.

Dragon de bronze

Dragon (Eau), LB

Caractéristiques de base

FP 5 ; **Taille** P ; **DV** 6d12

VD 12 m, nage 18 m

Armure naturelle +5 ; **Souffle** ligne, 2d6 électricité

For 13, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 14

Écologie

Environnement régions côtières tempérées

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

Capacités spéciales

Aura électrique (Sur). Les dragons de bronze vieux ou plus âgés possèdent une aura électrique. Toutes les créatures situées à 1,50 mètre ou moins d'eux subissent 1d6 points de dégâts d'électricité au début du tour du dragon. L'aura des dragons vénérables s'étend sur 3 mètres. Les dégâts de l'aura des grands dracosires de bronze passent à 2d6. Les dragons de bronze peuvent annuler cette aura à volonté.

Changement de forme (Sur). Les dragons de bronze jeunes ou plus âgés peuvent prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde trois fois par jour, comme s'ils utilisaient un sort de *métamorphose*.

Maîtrise des vagues (Sur). Pendant un maximum de 10 minutes par catégorie d'âge par jour, un dragon de bronze adolescent et toutes les créatures ou navires qui se trouvent à 15 mètres ou moins de lui peuvent se déplacer dans l'eau au double de leur vitesse normale.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons de bronze acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Très jeune — *communication avec les animaux* ; Adolescent — *création de nourriture et d'eau* ; Adulte — *nappe de brouillard* ; Vieux — *détection de pensées* ; Vénérable — *contrôle de l'eau* ; Grand dracosire — *contrôle du climat*.

Raz-de-marée (Sur). Un grand dracosire de bronze peut faire en sorte que la mer se lève et qu'elle écrase ses ennemis une fois par jour par une action simple. Cette capacité affecte une zone côtière de 36 mètres de longueur et touche toutes les créatures situées à 12 mètres ou moins de la côte. L'effet est le même que si les créatures avaient été frappées par une avalanche (voir le *Manuel des Joueur* de *Pathfinder* page 435, considérez que toutes les créatures se trouvent dans la zone de coulée). Le DD du jet de sauvegarde permettant de diviser les dégâts par deux est égal à celui du souffle du dragon. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde subissent les dégâts entiers, sont emportées à 18 mètres de la côte et se retrouvent 6 mètres sous la surface le round après que la vague ait frappé.

Respiration aquatique (Ext). Un dragon de bronze peut respirer sous l'eau. Il peut également utiliser son souffle, ses sorts et ses capacités lorsqu'il est immergé.

Souffle de répulsion (Sur). Plutôt que de produire une ligne d'électricité avec son souffle, un dragon de bronze peut choisir de créer un cône de gaz répulsif. Les cibles doivent effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, elles ne peuvent rien faire d'autre que s'éloigner du dragon pendant 1d6 rounds plus 1 round par catégorie d'âge. Il s'agit d'un effet mental de coercition.

Vortex (Ext). Une fois par jour, un dragon de bronze vénérable ou plus âgé peut créer un vortex par une action simple, exactement comme un seigneur élémentaire d'Eau (voir page 125). Il peut maintenir ce vortex pendant 1 round par catégorie d'âge.

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS
Dragonnet	immunité (électricité), respiration aquatique, souffle de répulsion	—
Très jeune	*communication avec les animaux*	—
Jeune	changement de forme	1
Adolescent	*création de nourriture et d'eau*, maîtrise des vagues	3
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	5
Adulte	*nappe de brouillard*, présence terrifiante	7
Âge mûr	RD 10/magie	9
Vieux	aura électrique, *détection de pensées*	11
Très vieux	RD 15/magie	13
Vénérable	*contrôle de l'eau*, vortex	15
Dracosire	RD 20/magie	17
Grand dracosire	*contrôle du climat*, raz-de-marée	19

Jeune dragon de bronze — FP 9

PX 6 400

Dragon (Eau) de taille G, LB

Init +1 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +20

Défense

CA 21, contact 10, pris au dépourvu 20 (Dex +1, naturelle +11, taille –1)

pv 95 (10d12+30)

Réf +8, **Vig** +10, **Vol** +10

Immunités électricité, paralysie, sommeil

Attaque

VD 12 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +14 (2d6+7), 2 griffes, +14 (1d8+5), 2 ailes, +12 (1d6+2), queue, +12 (1d8+7)

Attaques spéciales souffle (ligne de 24 m, DD 18, 6d6 électricité), souffle de répulsion

Pouvoirs magiques (NLS 10e)

À volonté — *communication avec les animaux*

Sorts connus (NLS 1er)

1er (4/jour) — *alarme, brume de dissimulation*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lumière, message, résistance*

Caractéristiques

For 21, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 16, **Sag** 17, **Cha** 16

BBA +10, **BMO** +16, **DMD** 27 (31 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Frappe décisive, Vigilance

Compétences Art de la magie +16, Connaissances (mystères) +16, Diplomatie +16, Discrétion +10, Intimidation +16, Natation +26, Perception +20, S. Motive +20, Vol +8

Langues aquatique, commun, draconique, elfique

Particularités changement de forme, respiration aquatique

Dragon de bronze adulte — FP 13

PX 25 600

Dragon (Eau) de taille TG, LB

Init +0 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +28

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Aura présence terrifiante (54 m, DD 23)

DÉFENSE

CA 28, contact 8, pris au dépourvu 28 (naturelle +20, taille –2)

pv 184 (16d12+80)

Réf +10, **Vig** +15, **Vol** +15

Immunités électricité, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 24

ATTAQUE

VD 12 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +22 (2d8+12), 2 griffes, +22 (2d6+8), 2 ailes, +20 (1d8+4), coup de queue, +20 (2d6+12)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)

Attaques spéciales écrasement, souffle (ligne de 30 m, DD 23, 12d6 électricité), souffle de répulsion

Pouvoirs magiques (NLS 16e)

À volonté — *communication avec les animaux, création de nourriture et d'eau, nappe de brouillard*

Sorts connus (NLS 7e)

3e (5/jour) — *dissipation de la magie, lenteur* (DD 18)

2e (7/jour) — *bourrasque, flou, image miroir*

1er (8/jour) — *alarme, armure de mage, bouclier, brume de dissimulation, coup au but*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lumière, message, résistance*, +2 au choix

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 10, **Con** 21, **Int** 20, **Sag** 21, **Cha** 20

BBA +16, **BMO** +26, **DMD** 36 (40 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Enchaînement, Frappe décisive, Science de la frappe décisive, Vigilance, Vol stationnaire

Compétences Art de la magie +24, Connaissances (géographie, mystères) +24, Diplomatie +24, Discrétion +11, Dressage +21, Intimidation +24, Natation +35, Perception +28, Psychologie +28, Vol +11

Langues aquatique, commun, draconique, elfique, gnome, 2 de plus

Particularités changement de forme, maîtrise des vagues, respiration aquatique

DRAGON DE BRONZE VÉNÉRABLE FP 18

PX 153 600

Dragon (Eau) de taille Gig, LB

Init +3 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +38

Aura aura électrique, présence terrifiante (90 m, DD 29)

DÉFENSE

CA 37, contact 5, pris au dépourvu 37 ; (Dex –1, naturelle +32, taille –4)

pv 324 (24d12+168)

Réf +13, **Vig** +21, **Vol** +21

Immunités électricité, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 29

ATTAQUE

VD 12 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m

Corps à corps morsure, +32 (4d6+18/19–20), 2 griffes, +32 (2d8+12/19–20), 2 ailes, +30 (2d6+6), coup de queue, +30 (2d8+18)

Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m (6 m pour la morsure)

Attaques spéciales balayage avec la queue, écrasement, souffle (ligne de 36 m, DD 29, 20d6 électricité), souffle de répulsion, vortex

Pouvoirs magiques (NLS 24e)

À volonté — *communication avec les animaux, contrôle de l'eau, création de nourriture et d'eau, détection de pensées* (DD 19), *nappe de brouillard*

Sorts connus (NLS 15e)

7e (5/jour) — *renvoi des sorts, statue*

6e (7/jour) — *dissipation suprême, double illusoire, suggestion de groupe* (DD 23)

5e (7/jour) — *brume mentale, main interposée, renvoi, téléportation*

4e (7/jour) — *brouillard dense, peau de pierre, porte dimensionnelle, tempête de grêle*

3e (7/jour) — *dissipation de la magie, héroïsme, lenteur* (DD 20), *suggestion*

2e (8/jour) — *bourrasque, flou, image miroir, invisibilité, toile d'araignée*

1er (8/jour) — *alarme, armure de mage, bouclier, brume de dissimulation, coup au but*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lumière, message, résistance*, +2 au choix

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 8, **Con** 25, **Int** 24, **Sag** 25, **Cha** 24

BBA +24, **BMO** +40, **DMD** 49 (53 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Enchaînement, Frappe décisive, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure, griffe), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vol stationnaire

Compétences Art de la magie +34, Connaissances (géographie, histoire, mystères) +34, Diplomatie +34, Discrétion +14, Dressage +31, Intimidation +34, Natation +47, Perception +38, Premiers secours +34, Psychologie +38, Vol +10

Langues aquatique, commun, draconique, elfique, gnome, 3 de plus

Particularités changement de forme, maîtrise des vagues, respiration aquatique

Les dragons de bronze s'allient parfois aux voyageurs et aux aventuriers dont la cause est juste et qui promettent une récompense adéquate.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon métallique, cuivre

Ce dragon est couvert d'écailles brillantes de couleurs vives, depuis sa tête couronnée de cornes jusqu'à sa queue crénelée.

Dragon de cuivre

Dragon (Terre), CB

Caractéristiques de base

FP 4 ; **Taille** TP ; **DV** 5d12

VD 12 m

Armure naturelle +4 ; **Souffle** ligne, 2d6 acide

For 11, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 12

Écologie

Environnement collines chaudes

Organisation sociale solitaire ; **Trésor** triple

Capacités spéciales

Aura de lenteur (Sur). Un dragon de cuivre vieux ou plus âgé possède une aura de lenteur. Toutes les créatures situées à moins de 1,50 mètre du dragon doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectées par un effet similaire à un sort de *lenteur* pendant 1 round. L'aura des dragons vénérables s'étend sur 3 mètres. Si le dragon est un grand dracosire, les victimes qui ratent leur jet de sauvegarde sont ralenties pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde est le même que celui du souffle du dragon. Le dragon de cuivre peut activer ou désactiver cette aura à volonté par une simple libre.

Blague mortelle (Mag). Une fois par jour, un grand dracosire de cuivre peut utiliser une action simple pour raconter une blague létale. Cet effet ne touche qu'une seule cible et fonctionne comme un sort de *mot de pouvoir mortel*. Il s'agit d'un effet de son basé sur le langage.

Escalade de la pierre (Ext). Un dragon de cuivre peut escalader les surfaces en pierre comme s'il bénéficiait d'un sort de *pattes d'araignées*.

Esquive instinctive (Ext). Un dragon de cuivre jeune ou plus âgé est toujours attentif aux possibilités d'embuscades. Il n'est jamais pris au dépourvu. Cette capacité fonctionne comme l'aptitude de roublard de même nom.

Maître des pièges (Ext). Un dragon de cuivre adolescent ou plus âgé reçoit un bonus de +1 par catégorie d'âge aux tests d'Artisanat (pièges) et de Perception pour détecter un piège. Lorsqu'il atteint l'âge mûr, il peut également utiliser sa compétence de Sabotage sur les pièges magiques, comme s'il disposait de l'aptitude de roublard de recherche des pièges.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons de cuivre acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Très jeune — *graisse* ; Adolescent — *fou-rire* ; Adulte — *façonnage de la pierre* ; Vieux — *transmutation de la pierre en boue/de la boue en pierre* ; Vénérable — *mur de pierre* ; Grand dracosire — *glissement de terrain*.

Rire de groupe (Mag). Un dragon de cuivre vénérable peut raconter une blague fantastique une fois par jour par une action simple. Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres par catégorie d'âge doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas rire pendant 1 round par catégorie d'âge, comme s'ils étaient affectés par un sort de *fou-rire*. Le DD du jet de sauvegarde dépend du charisme. Cette capacité équivaut à un sort de 6e niveau.

Souffle de ralentissement (Sur). Au lieu de produire une ligne d'acide avec son souffle, un dragon de cuivre peut choisir de créer un cône de gaz ralentissant. Ceux qui se trouvent dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur pour éviter d'être ralentis (comme par un sort de *lenteur*) pendant 1d6 rounds plus 1 round par catégorie d'âge du dragon.

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS
Dragonnet	escalade de la pierre, immunité (acide)	—
	souffle de ralentissement	—
Très jeune	*graisse*	—
Jeune	esquive instinctive	1
Adolescent	*fou-rire*, maître des pièges	3
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	5
Adulte	*façonnage de la pierre*, prés. terrifiante	7
Âge mûr	RD 10/magie	9
Vieux	aura de lenteur, *transm. pierre/boue*	11
Très vieux	RD 15/magie	13
Vénérable	*mur de pierre*, rire de groupe	15
Dracosire	RD 20/magie	17
Grand dracosire	blague mortelle, *glissement de terrain*	19

Jeune dragon de cuivre — FP 8

PX 4 800

Dragon (Terre) de taille M, CB

Init +6 ; **Sens** Perception +14

Défense

CA 22, contact 12, pris au dépourvu 20 (Dex +2, naturelle +10)

pv 85 (9d12+27)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +8

Capacités défensives esquive instinctive ; **Immunités** acide, paralysie, sommeil

Attaque

VD 12 m, vol 45 m (moyenne) ; escalade de la pierre

Corps à corps morsure, +13 (1d8+6/19–20), 2 griffes, +13 (1d6+4), 2 ailes, +8 (1d4+2)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (ligne de 18 m, DD 17, 6d6 acide), souffle de ralentissement (cône de 9 m, DD 17, *lenteur* pendant 1d6+3 rounds)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

À volonté — *graisse* (DD 13)

Sorts connus (NLS 1er)

1er (4/jour) — *alarme*, *image silencieuse* (DD 13)

0 (à volonté) — *détection de la magie*, *lumière*, *message*, *son imaginaire* (DD 12)

Caractéristiques

For 19, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 14

BBA +9, **BMO** +13, **DMD** 25 (29 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Science du croc-en-jambe

Compétences Artisanat (pièges) +14, Bluff +14, Discrétion +14, Perception +14, Psychologie +14, Représentation (farce) +11, Utilisation d'objets magiques +14, Vol +14

Langues commun, draconique, gnome

Dragon de cuivre aldulte — FP 12

PX 19 200

Dragon (Terre) de taille G, CB

Init +5 ; **Sens** Perception +22

Aura présence terrifiante (54 m, DD 21)

Défense

CA 29, contact 10, pris au dépourvu 28 (Dex +1, naturelle +19, taille –1)

pv 172 (15d12+75)

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Réf +10, **Vig** +14, **Vol** +13

Capacités défensives esquive instinctive ; **Immunités** acide, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 23

ATTAQUE

VD 12 m, vol 60 m (médiocre) ; escalade de la pierre

Corps à corps morsure, +21 (2d6+10/19–20), 2 griffes, +21 (1d8+7/19–20), 2 ailes, +16 (1d6+3), queue, +16 (1d8+10)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (ligne de 24 m, DD 22, 12d6 acide), souffle de ralentissement

Pouvoirs magiques (NLS 15e)

À volonté — *façonnage de la pierre, fou-rire* (DD 16), *graisse* (DD 15)

Sorts connus (NLS 7e)

3e (5/jour) — *dissipation de la magie, image accomplie* (DD 17)

2e (7/jour) — *invisibilité, piège illusoire, poussière scintillante* (DD 16)

1er (7/jour) — *alarme, bouclier, identification, image silencieuse* (DD 15), *projectile magique*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, message, ouverture/fermeture, prestidigitation, son imaginaire* (DD 14)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 12, **Con** 21, **Int** 18, **Sag** 19, **Cha** 18

BBA +15, **BMO** +23, **DMD** 34 (38 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Croc-en-jambe supérieur, Expertise du combat, Frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure, griffe), Science du croc-en-jambe

Compétences Art de la magie +22, Artisanat (pièges) +28, Bluff +22, Diplomatie +22, Discrétion +15, Perception +22, Psychologie +22, Représentation (farce) +19, Utilisation d'objets magiques +22, Vol +13

Langues commun, draconique, elfique, gnome, halfelin

Particularités maître des pièges

DRAGON DE CUIVRE VÉNÉRABLE FP 17

PX 102 400

Dragon (Terre) de taille TG, CB

Init +4 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +32

Aura aura de lenteur, présence terrifiante (90 m, DD 27)

DÉFENSE

CA 39, contact 8, pris au dépourvu 39 (naturelle +31, taille –2)

pv 310 (23d12+161)

Réf +13, **Vig** +20, **Vol** +19

Capacités défensives esquive instinctive ; **Immunités** acide, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 28

ATTAQUE

VD 12 m, vol 60 m (médiocre) ; escalade de la pierre

Corps à corps morsure, +32 (2d8+16/19–20), 2 griffes, +32 (2d6+11/19–20), 2 ailes, +27 (1d8+5), coup de queue, +27 (2d6+16)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)

Attaques spéciales écrasement, rire de groupe, souffle (ligne de 30 m, DD 28, 20d6 acide), souffle de ralentissement

Pouvoirs magiques (NLS 23e)

À volonté — *façonnage de la pierre, fou-rire* (DD 18), *graisse* (DD 17), *transmutation de la boue en pierre, transmutation de la pierre en boue, mur de pierre*

Sorts connus (NLS 15e)

7e (4/jour) — *inversion de la gravité, téléportation d'objet* (DD 23)

6e (7/jour) — *double illusoire, image programmée* (DD 23), *zone d'antimagie*

5e (7/jour) — *brume mentale* (DD 21), *communication à distance, métamorphose, téléportation*

4e (7/jour) — *confusion, façonnage de la pierre, leur d'arc-en-ciel, peau de pierre*

3e (7/jour) — *dissipation de la magie, don des langues, rapidité, suggestion* (DD 19)

2e (7/jour) — *détection de l'invisibilité, invisibilité, piège fantôme, poussière scintillante* (DD 18), *pyrotechnie*

1er (8/jour) — *aura magique, bouclier, brume de dissimulation, image silencieuse* (DD 18), *repli expéditif*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, message, ouverture/fermeture, prestidigitation, son imaginaire* (DD 17)

CARACTÉRISTIQUES

For 33, **Dex** 10, **Con** 25, **Int** 22, **Sag** 23, **Cha** 22

BBA +23, **BMO** +36, **DMD** 46 (50 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Croc-en-jambe supérieur, École renforcée (illusion), Expertise du combat, Frappe décisive, Incantation rapide, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure, griffe), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

Compétences Art de la magie +32, Artisanat (pièges) +42, Bluff +32, Connaissances (géographie) +32, Connaissances (histoire) +32, Diplomatie +32, Discrétion +18, Perception +32, Psychologie +32, Représentation (farce) +29, Utilisation d'objets magiques +32, Vol +18

Langues commun, draconique, elfique, géant, gnome, halfelin, nain

Particularités maître des pièges

Au combat, ces dragons capricieux passent la plupart de leur temps à tenter d'agacer et d'énerver leurs ennemis.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon métallique, or

Des écailles dorées recouvrent le corps de ce majestueux dragon au regard sage et perçant dont la tête est ornée d'une couronne de cornes.

Dragon d'or

Dragon (Feu), LB

Caractéristiques de base

FP 7 ; **Taille** P ; **DV** 8d12

VD 18 m, nage 18 m

Armure naturelle +7 ; **Souffle** cône, 2d10 feu

For 17, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 14

Écologie

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

Capacités spéciales

Aide divine (Mag). Une fois par semaine, un grand dracosire d'or peut faire appel aux puissances célestes. Cette capacité fonctionne comme un sort de *miracle*.

Aura de feu (Sur). Les dragons d'or vieux ou plus âgés possèdent une aura de feu. Toutes les créatures situées à 1,50 mètre ou moins du dragon subissent 1d6 points de dégâts de feu au début du tour du dragon. L'aura des dragons vénérables s'étend sur 3 mètres. Les dégâts de l'aura des grands dracosires passent à 2d6. Le dragon peut activer ou désactiver cette aura par une action libre.

Chance (Mag). Une fois par jour, un dragon d'or adulte ou plus âgé peut toucher une pierre précieuse (généralement une gemme incrustée dans sa peau) et l'enchanter de sorte qu'elle donne bonne fortune. Tant que la dragon transporte la gemme, lui et toutes les créatures d'alignement Bon situées dans un rayon de 3 mètres par catégorie d'âge reçoivent un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde. Si le dragon donne une gemme enchantée à une autre créature, le porteur de la pierre est le seul à bénéficier du bonus. L'effet dure 1d3 heures plus 3 heures par catégorie d'âge du dragon. Cette capacité équivaut à un sort de 2e niveau.

Changement de forme (Sur). Trois fois par jour, un dragon d'or jeune ou plus âgé peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde comme s'il utilisait un sort de *métamorphose*.

Détection des pierres précieuses (Mag). Un dragon d'or jeune ou plus âgé peut détecter les pierres précieuses trois fois par jour. Cette capacité fonctionne comme un sort de *localisation d'objets* mais ne peut être utilisée que pour repérer des pierres précieuses.

Pouvoirs magiques (Mag). Les dragons d'or acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois l'âge requis atteint. Très jeune — *détection du Mal* ; Adolescent — *bénédiction* ; Adulte — *lumière du jour* ; Vieux — *quête* ; Vénérable — *explosion de lumière* ; Grand dracosire — *prémonition*.

Souffle affaiblissant (Sur). Plutôt que de produire une ligne de feu avec son souffle, le dragon d'or peut choisir de créer un cône de gaz affaiblissant. Les créatures situées dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force par catégorie d'âge (un jet de Volonté réussi divise l'affaiblissement par deux).

Vol rapide (Ext). On détermine la vitesse de vol des dragons d'or jeunes ou plus âgés comme s'ils appartenaient à la catégorie de taille directement supérieure à la leur.

Catégorie d'âge	Capacités spéciales	NLS*
Dragonnet	souffle affaiblissant, sous-type Feu	—
Très jeune	changement de forme, *dét. du Mal*	—
Jeune	détection pierres précieuses, vol rapide	1
Adolescent	*bénédiction*	3
Jeune adulte	RD 5/magie, résistance à la magie	5
Adulte	chance, *lumière du jour*, présence terrifiante	7
Âge mûr	RD 10/magie	9
Vieux	aura de feu, *quête*	11
Très vieux	RD 15/magie	13
Vénérable	*explosion de lumière*	15
Dracosire	RD 20/magie	17
Grand dracosire	aide divine, *prémonition*	19

* Un dragon d'or peut lancer des sorts divins comme s'il s'agissait de sorts profanes.

Jeune dragon d'or — FP 11

PX 12 800

Dragon (Feu) de taille G, LB

Init +1 ; **Sens** sens draconiques Perception +22

Défense

CA 23, contact 10, pris au dépourvu 22 ; (Dex +1, naturelle +13, taille –1)

pv 126 (12d12+48)

Réf +9, **Vig** +12, **Vol** +13

Immunités feu, paralysie, sommeil

Faiblesses vulnérabilité au froid

Attaque

VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre)

Corps à corps morsure, +18 (2d6+10), 2 griffes, +18 (1d8+7/19–20), 2 ailes, +16 (1d6+3), queue, +16 (1d8+10)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m pour la morsure)

Attaques spéciales souffle (cône de 24 m, DD 20, 6d10 feu), souffle affaiblissant

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

À volonté — *détection du Mal*

Sorts connus (NLS 1er)

1er (4/jour) — *armure de mage, bouclier*

0 (à volonté) — *détection de la magie, lumière, réparation, stabilisation*

Caractéristiques

For 25, **Dex** 12, **Con** 19, **Int** 16, **Sag** 17, **Cha** 16

BBA +12, **BMO** +20, **DMD** 31 (35 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Frappe décisive, Science du critique (griffe), Vigilance, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +18, Connaissances (folklore local, religion) +18, Diplomatie +18, Natation +30, Perception +22, Premiers secours +18, Psychologie +22, Vol +10

Langues commun, draconique, elfique, halfelin

Particularités changement de forme, détection des pierres précieuses, vol rapide

Dragon d'or adulte — FP 15

PX 51 200

Dragon (Feu) de taille TG, LB

Init +0 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +30

Aura présence terrifiante (54 m, DD 24)

Défense

CA 30, contact 8, pris au dépourvu 30 (naturelle +22, taille –2)

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

pv 225 (18d12+108)
Réf +11, **Vig** +17, **Vol** +18
Immunités feu, paralysie, sommeil ; **RD** 5/magie ; **RM** 26
Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 18 m, nage 18 m, vol 75 m (médiocre)
Corps à corps morsure, +26 (2d8+15/19–20), 2 griffes, +26 (2d6+10/19–20), 2 ailes, +24 (1d8+5), queue, +24 (2d6+15)
Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour la morsure)
Attaques spéciales écrasement, souffle (cône de 15 m, DD 25, 12d10 feu), souffle affaiblissant
Pouvoirs magiques (NLS 18e)
À volonté — *bénédiction, détection du Mal, lumière du jour*
Sorts connus (NLS 7e)
3e (5/jour) — *dissipation de la magie, prière*
2e (7/jour) — *aide, résistance aux énergies destructives, soins modérés* (DD 17)
1er (7/jour) — *alarme, armure de mage, bouclier, bouclier de la foi, faveur divine*
0 (à volonté) — *détection de la magie, lumière, réparation, stabilisation*, 3 de plus

CARACTÉRISTIQUES

For 31, **Dex** 10, **Con** 23, **Int** 20, **Sag** 21, **Cha** 20
BBA +18, **BMO** +30, **DMD** 40 (44 contre crocs-en-jambe)
Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Don pour les critiques, Extension de durée, Frappe décisive, Science du critique (morsure, griffe), Vigilance, Volonté de fer
Compétences Art de la magie +26, Connaissances (folklore local, mystères, noblesse, religion) +26, Diplomatie +26, Natation +39, Perception +30, Premiers secours +26, Psychologie +30, Vol +13
Langues céleste, commun, draconique, 3 de plus
Particularités chance, changement de forme, détection des pierres précieuses, vol rapide

DRAGON D'OR VÉNÉRABLE FP 20

PX 307 200
Dragon (Feu) de taille Gig, LB
Init –1 ; **Sens** sens draconiques ; Perception +40
Aura feu, présence terrifiante (90 m, DD 30)

DÉFENSE

CA 39, contact 5, pris au dépourvu 39 (Dex –1, naturelle +34, taille –4)
pv 377 (26d12+208)
Réf +14, **Vig** +23, **Vol** +24
Immunités feu, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 31
Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 18 m, nage 18 m, vol 75 m (déplorable)
Corps à corps morsure, +36 (4d6+21/19–20), 2 griffes, +36 (2d8+14/19–20), 2 ailes, +34 (2d6+7/19–20), queue, +34 (2d8+21/19–20)
Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m (6 m pour la morsure)
Attaques spéciales balayage avec la queue, écrasement, souffle (cône de 36 m, DD 31, 20d10 feu), souffle affaiblissant
Pouvoirs magiques (NLS 26e)
À volonté — *bénédiction, détection du Mal, explosion de lumière* (DD 25), *lumière du jour, quête*
Sorts connus (NLS 15e)
7e (5/jour) — *résurrection, téléportation suprême*
6e (7/jour) — *dissipation suprême, guérison suprême, zone d'antimagie*
5e (7/jour) — *changement de plan, rejet du Mal, téléportation, vision lucide*
4e (7/jour) — *divination, immunité contre les sorts, peau de pierre, restauration*
3e (7/jour) — *dissipation de la magie, négation de l'invisibilité, prière, rapidité*
2e (8/jour) — *aide, résistance aux énergies destructives, restauration partielle, silence, soins modérés*
1er (8/jour) — *alarme, armure de mage, bouclier, bouclier de la foi, faveur divine*
0 (à volonté) — *détection de la magie, lumière, réparation, stabilisation*, 6 de plus

CARACTÉRISTIQUES

For 39, **Dex** 8, **Con** 27, **Int** 24, **Sag** 25, **Cha** 24
BBA +26, **BMO** +44, **DMD** 53 (57 contre crocs-en-jambe)
Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Critique étourdissant, Don pour les critiques, Extension de durée, Frappe décisive, Incantation rapide, Science du critique (aile, griffe, morsure, queue), Vigilance, Volonté de fer
Compétences Art de la magie +36, Connaissances (folklore local, histoire, mystères, noblesse, planes, religion) +36, Diplomatie +36, Natation +51, Perception +40, Premiers secours +36, Psychologie +40, Vol +13
Langues céleste, commun, draconique, 5 de plus
Particularités chance, changement de forme, détection des pierres précieuses, vol rapide

Les dragons d'or sont l'exemple même de la vertu. Les autres dragons métalliques les respectent en tant qu'agents des forces divines et parangons de l'espèce des dragons, et ils viennent même leur demander aide et conseils.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dragon-tortue

Ce monstre aquatique doté d'une longue queue ressemble à un tortue serpentine géante dotée de caractéristiques draconiques.

DRAGON-TORTUE **FP 9**

PX 6 400

Dragon (aquatique) de taille TG, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +16

DÉFENSE

CA 23, contact 8, pris au dépourvu 23 (naturelle +15, taille –2)

pv 126 (12d12+48)

Réf +8, **Vig** +12, **Vol** +9

Immunités feu, sommeil, paralysie

ATTAQUE

VD 6 m, nage 9 m

Corps à corps morsure, +18 (3d6+8), 2 griffes, +18 (2d6+8)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales retournement de navires, souffle

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 10, **Con** 19, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +12, **BMO** +22, **DMD** 32 (36 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de l'initiative

Compétences Diplomatie +16, Discrétion +7 (+15 dans l'eau), Intimidation +16, Natation +31, Perception +16, Psychologie +16, Survie +16 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion dans l'eau

Langues aquatique, commun, draconique

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique à climat tempéré

Organisation sociale solitaire

Trésor double

CAPACITÉS SPÉCIALES

Retournement de navires (Ext). Un dragon-tortue peut tenter de faire sombrer un bateau ou un navire en effectuant une charge et en allant buter contre lui. Il doit effectuer un test de manœuvre de combat contre un DD égal à 25 ou au résultat d'un test de Profession (marin) réalisé par le capitaine du navire si celui-ci est plus élevé. Si le navire est plus grand que la dragon-tortue, le test de cette dernière subit un malus cumulatif de –10 par catégorie de taille de différence.

Souffle (Sur). Nuage de vapeur de 6 m de hauteur, 7,50 m de largeur et 15 m de longueur, une fois tous les 1d4 rounds, 12d6 points de dégâts de feu, Réflexes DD 20 pour diviser les dégâts par deux. Ce souffle est efficace à la fois sur la surface et dans l'eau. Le DD dépend de la Constitution.

Les dragons-tortues, qu'on trouve dans les eaux salées comme dans les eaux douces, sont l'un des plus grands dangers qui menacent les marins et ceux qui sillonnent les fleuves du monde. Les navigateurs les plus doués connaissent bien les territoires dont les dragons-tortues se sont emparés. Ils leur présentent régulièrement des offrandes d'or ou d'objets magiques pour garantir des voyages sans problème... ou évitent tout simplement ces endroits. De leur côté, les dragons-tortues se mettent rapidement à apprécier ces cadeaux et à s'y habituer : un dragon-tortue qui s'attend à recevoir un don qui ne vient pas se transforme en ennemi très dangereux.

La couleur des carapaces des dragons-tortues varie d'un spécimen à un autre. Certains possèdent des carapaces ternes, brunes ou couleur de rouille, alors que, chez d'autres, on retrouve un vert-bleu profond rehaussé d'argent le long des bords rocailleux. La tête, la queue et les jambes ont une coloration légèrement plus pâle que la carapace et sont garnies de taches dorées le long de la crête et de l'épine dorsale.

Les dragons-tortues s'approprient de vastes territoires marins s'étendant souvent sur plus de 130 km². Ces bêtes dangereuses font chavirer les navires qui s'aventurent sur leur domaine puis emmènent les épaves et leur précieux cargo dans leur repaire. Les dragons-tortues élisent généralement domicile dans des grottes profondes accessibles seulement par la mer et décorent leur repaire non seulement avec les richesses extraites des vaisseaux qu'ils ont coulés mais également avec leurs épaves. Leur propension naturelle à défendre férocement leur territoire et leur attrait pour ce genre de repaires les amènent souvent à entrer en conflit ouvert avec d'autres races sous-marines comme les hommes-poissons et les sahuagins.

Les gros poissons comme les thons, les esturgeons et même les requins constituent l'alimentation préférée des dragons-tortues mais ces créatures omnivores se repaissent aussi parfois de larges bancs d'algues sous-marines. Ils ajoutent parfois à leur menu les passagers des navires qu'ils coulent (mais il ne faut pas y voir de la cruauté ou un esprit maléfique). Les carapaces des dragons-tortues ont un diamètre de 4,50 mètres et la portion de leurs membres qui en dépasse s'étend sur à peu près 1 mètre. Plus de 7,50 mètres séparent la pointe de leur museau et le bout de leur puissante queue.

Illustration par Concept Art House

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Drider

Le grattement sec de longues pattes d'araignées précède l'apparition de ce centaure cauchemardesque mi-drow mi-araignée.

DRIDER **FP 7**

PX 3 200

Aberration de taille G, CM

Init +2 ; **Sens** *détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien*, vision dans le noir 36 m ; Perception +15

DÉFENSE

CA 20, contact 12, pris au dépourvu 17 (Dex +2, esquive +1, naturelle +8, taille –1)

pv 76 (9d8+36)

Réf +5, **Vig** +7, **Vol** +9

Immunités sommeil ; **RM** 18

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 6 m

Corps à corps masse d'armes lourde de maître, +9/+4 (1d8+3), morsure, +3 (1d4+1 et poison)

Distance arc long composite de maître, +8/+3 (1d8+2/×3)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales toile (+7 contact à distance, DD 18, 9 pv)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

Constant — *détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien*

À volonté — *lueur féerique, lumières dansantes, ténèbres*

1/jour — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, lévitation, suggestion* (DD 16), *ténèbres profondes*

Sorts connus (NLS 6e)

3e (4/jour) — *éclair* (DD 16)

2e (6/jour) — *invisibilité, toile d'araignée* (DD 15)

1er (7/jour) — *armure de mage, image silencieuse* (DD 14), *projectile magique, rayon affaiblissant* (DD 14)

0 (à volonté) — *hébétement* (DD 13), *lecture de la magie, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, saignement* (DD 13), *son imaginaire*

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 18, **Int** 15, **Sag** 16, **Cha** 16

BBA +6, **BMO** +9, **DMD** 21 (33 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure, masse), Combat en aveugle, Esquive, Magie de guerre

Compétences Art de la magie +14, Connaissances (mystères) +14, Discrétion +14, Escalade +22, Intimidation +15, Perception +15 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion

Langues commun, commun des profondeurs, elfique

Particularités armes de taille inférieure

ÉCOLOGIE

Environnement souterrains

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–8)

Trésor double (arc long composite de maître [**For** +2] avec 20 flèches, autres trésors, masse d'armes lourde de maître)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armes de taille inférieure (Ext). Même si les driders sont des créatures de taille G, la partie supérieure de leur corps correspond aux dimensions d'un humanoïde de taille M. Ils manient donc les armes comme s'ils appartenaient à la catégorie de taille directement inférieure à la leur (taille M dans la plupart des cas).

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 18 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 For ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution.

Sorts. Un drider peut lancer des sorts comme un ensorceleur, un magicien ou un prêtre de niveau 6 mais il ne gagne aucune autre aptitude de classe.

Les dangereuses créatures que sont les driders sont créées à partir de corps de drows déformés par des poisons et des élixirs spéciaux induisant des mutations qui font apparaître des caractéristiques évoquant les araignées géantes.

Les driders ont un dimorphisme sexuel assez marqué. La partie inférieure du corps des driders femelles est élancée et gracieuse, souvent semblable au corps des veuves noires, et sa partie supérieure conserve le torse aux courbes séduisantes et le visage élégant des drows (si on néglige ses crocs acérés et venimeux). La partie inférieure du corps des driders mâles est massive comme le corps d'une tarentule et sa partie supérieure est robuste et arbore un visage hideux garni de crocs mandibulaires et ressemblant plus à une araignée qu'à un drow.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Drow

Cet elfe à la peau noire adopte une posture martiale. Ses cheveux sont couleur d'argent et ses yeux, blancs et dénués de pupilles.

DROW **FP 1/3**

PX 135

Drow homme d'armes 1

Humanoïde (elfe) de taille M, CM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 36 m ; Perception +2

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (armure +2, bouclier +1, Dex +2)

pv 4 (1d8)

Réf +2, **Vig** +2, **Vol** –1 ; +2 contre les enchantements

Immunités sommeil ; **RM** 7

Faiblesses aveuglé par la lumière

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps rapière, +2 (1d6/18–20)

Distance arbalète de poing, +3 (1d4/19–20 et poison)

Pouvoirs magiques (NLS 1er)

1/jour — *lueur féerique, lumières dansantes, ténèbres*

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 10

BBA +1, **BMO** +1, **DMD** 13

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +2, Perception +2 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Perception

Langues commun des profondeurs, elfique

Particularités utilisation des poisons

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale couple, escouade (3–4), patrouille (5–8) ou groupe de combat (10–40)

Trésor équipement de PNJ (arbalète de poing avec 20 carreaux, armure de cuir, poison drow [2 doses], rapière, rondache en acier, 3d6 po, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Utilisation des poisons (Ext). Les drows sont des maîtres dans l'utilisation du poison et ils ne risquent jamais de s'empoisonner par accident. Ils optent généralement pour une toxine qui rend les victimes inconscientes, un poison qui facilite la capture d'esclaves. *Poison drow* — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/minute pendant 2 minutes ; *effet* inconscience pendant 2d4 heures ; *guérison* 1 réussite.

Si les drows appartiennent à la famille des elfes, ils ne sont, au mieux, que des cousins dépravés et maléfiques. Ces créatures rusées qu'on appelle parfois elfes noirs hantent les grottes et les tunnels du monde souterrain où ils dirigent de larges cités enfouies en employant la peur et la force. Les drows, qui vénèrent des démons et réduisent en esclavage la plupart des races qu'ils rencontrent, figurent parmi les habitants du monde souterrain les plus craints et les plus haïs.

Les drows sont un peu plus petits et plus minces que leurs cousins de la surface mais, à part cela, ils possèdent un physique similaire. La coloration sombre de leur peau va du noir au pourpre pâle. La plupart d'entre eux ont des cheveux blancs ou argentés et des yeux blancs ou rouges (mais on rencontre parfois d'autres couleurs).

La société des drows est gouvernée par des nobles puissants eux-mêmes dirigés par des matrones sadiques et dangereuses qui ne cessent de comploter et de mettre sur pied des machinations visant les maisons rivales ou les autres membres de leur famille. La majorité des drows sont des soldats de base ou des citoyens décadents et possèdent les caractéristiques présentées ci-dessus. Les drows nobles, plus puissants et plus dangereux, sont décrits sur la page en face.

Au combat, les drows se montrent terriblement impitoyables et ne connaissent ni la pitié ni l'honneur. Ils préfèrent tendre des embuscades ou attirer leurs ennemis dans des situations qui leur seront défavorables. Si le combat tourne mal pour les drows, ils n'hésiteront pas à fuir et à utiliser des esclaves ou des sbires pour retenir leurs adversaires.

Les drows en tant que PJ

Les drows ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Leurs traits raciaux sont :

+2 Dextérité, +2 Charisme, –2 Constitution. Les drows sont agiles et manipulateurs.

Apprentissage martial. Les drows sont formés à l'utilisation des arbalètes de poing, des épées courtes et des rapières.

Aveuglés par la lumière. Un drow exposé de manière abrupte à la lumière est aveuglé pendant 1 round. Au cours des rounds suivants, il reste ébloui tant qu'il demeure dans la zone affectée.

Immunités des drows. Les drows sont immunisés contre les effets magiques de sommeil et bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts d'enchantement.

Pouvoirs magiques. Les drows peuvent lancer *lueur féerique, lumière dansante* et *ténèbres* une fois par jour chacun, avec un NLS égal à leur niveau total.

Résistance à la magie. Les drows possèdent une résistance à la magie égale à 6 + leur niveau de classe.

Sens aiguisés. Les drows bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception.

Taille M. Les drows sont des créatures de taille M, ce qui ne leur apporte ni bonus ni malus.

Utilisation des poisons. Voir capacités spéciales.

Vision dans le noir. Les drows peuvent voir dans le noir jusqu'à 36 mètres.

Vitesse normale. La vitesse de déplacement de base des drows est de 9 mètres.

Langues. Les drows parlent automatiquement le commun des profondeurs et l'elfe. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : abyssal, aklo, aquatique, commun, draconique, gnome, gobelin et langue signée des drows.

Les drows nobles

À peu près un drow sur 20 possèdent des dons spéciaux dès la naissance. Une très grande majorité de ces drows exceptionnels sont des femmes, ce qui explique pourquoi la société drow est matriarcale. Ces naissances particulières, encouragées

Illustration par Warren Mahy

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

et provoquées au sein de la caste dirigeante, se produisent très souvent lorsque la mère appartient à une lignée noble. Étonnamment, le statut du père ne semble pas affecter (ni dans un sens ni dans l'autre) les chances que le nouveau-né soit un drow noble. Les enfants drows normaux et nés de parents nobles sont généralement mis à mort au cours d'un sacrifice dédié à l'un des nombreux dieux démons que les drows vénèrent. Il est rare qu'un enfant noble naisse de parents normaux mais, lorsque cela se produit, l'enfant assassine généralement ses parents ou sa famille avant d'atteindre l'âge adulte, afin de cacher la vérité au sujet de ses origines et de faciliter son accession à l'une des maisons nobles de la société drow. Les drows nobles, plus puissants que la plupart de leurs cousins, gravissent rapidement les échelons du pouvoir au sein de leur maison. Cette progression dans la hiérarchie d'une maison noble s'effectue d'habitude grâce à une combinaisons d'assassinats, de séduction et de trahison, ce qui pousse la plupart des drows au pouvoir à se montrer extrêmement paranoïaques.

Les drows nobles en tant que PJ

Les drows nobles ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Le FP d'un drow noble est égal à son niveau de classe. Les drows nobles possèdent tous les traits des drows cités plus haut ainsi que les suivants.

+4 Dextérité, +2 Intelligence, +2 Sagesse, +2 Charisme, –2 Constitution. Les drows nobles sont très agiles, observateurs et possèdent un port altier. Ces modificateurs de caractéristiques remplacent ceux des drows normaux.

Résistance à la magie. Les drows nobles possèdent une résistance à la magie égale à 11 + leur niveau de classe.

Pouvoirs magiques. Les drows nobles peuvent lancer *feuille morte, lévitation, lueur féerique, lumière dansante* et *ténèbres profondes* à volonté et bénéficient d'une capacité constante de *détection de la magie*. Un drow noble peut également lancer *dissipation de la magie, faveur divine* et *suggestion* une fois par jour chacun. Les pouvoirs magiques exacts des drows nobles peuvent varier d'un individu à l'autre mais les niveaux des sorts restent toujours les mêmes. Tous ces pouvoirs magiques prennent effet avec un NLS égal au niveau total du drow noble.

DROW NOBLE **FP 3**

PX 800

Drow noble femme, prêtre 3

Humanoïde (elfe) de taille M, CM

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 36 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 21, contact 13, pris au dépourvu 18 (armure +6, Dex +3, bouclier +2)

pv 16 (3d8+3)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +6 ; +2 contre les enchantements

Immunités sommeil ; **RM** 14

Faiblesses aveuglé par la lumière

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps rapière de maître, +4 (1d6+1/18–20)

Distance arbalète de poing, +5 (1d4/19–20 et poison)

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative (4/jour, 2d6, DD 12), toucher du Chaos (6/jour), toucher sanglant (6/jour)

Pouvoirs magiques (NLS 3e)

Constant — *détection de la magie*

À volonté — *feuille morte, lévitation, lueur féerique, lumières dansantes, ténèbres profondes*

1/jour — *dissipation de la magie, faveur divine, suggestion* (DD 14)

Sorts préparés (NLS 3e)

2e — *immobilisation de personne* (DD 15), *mise à mortD* (DD 15), *silence* (DD 15)

1er — *bénédiction, frayeur* (DD 14), *protection contre la LoiD, soins légers*

0 — *détection du poison, lecture de la magie, résistance, saignement* (DD 13)

D sort de domaine ; **Domaines** Chaos, Mort

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 17, **Cha** 12

BBA +2, **BMO** +3, **DMD** 16

Dons Attaque en finesse, Châtiment canalisé

Compétences Art de la magie +6, Connaissances (religion) +6, Psychologie +9 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Perception

Langues commun des profondeurs, elfique

Particularités utilisation des poisons

Équipement cuirasse de maître, écu en acier, poison drow (4), rapière de maître, *baguette de soins légers* (NLS 1er, 20 charges), *parchemin de dissipation de la magie, potion d'invisibilité*, 400 po

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Dryade

La chair de cette femme étrange et magnifique semble être faite de bois. Sa chevelure de couleur vive ressemble à un végétal en fleurs.

DRYADE **FP 3**

PX 800

Fée de taille M, CB

Init +4 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 13 (Dex +4, naturelle +3)

pv 27 (6d6+6)

Réf +9, **Vig** +5, **Vol** +7

RD 5/fer froid

Faiblesses arbre lié

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps dague, +7 (1d4)

Distance arc long de maître, +8 (1d8)

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

Constant — *communication avec les plantes*

À volonté — *enchevêtrement* (DD 15), *façonnage du bois* (1/2 kg seulement), *forme d'arbre*

3/jour — *charme-personne* (DD 15), *sommeil profond* (DD 17), *voyage par les arbres*

1/jour — *suggestion* (DD 17)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 19, **Con** 13, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 18

BBA +3, **BMO** +3, **DMD** 17

Dons Attaque en finesse, Discret, Vigueur surhumaine

Compétences Artisanat (sculpture) +11, Connaissances (nature) +11, Discrétion +15, Dressage +10, Escalade +9, Évasion +15, Perception +11, Survie +8 ; **Modificateurs raciaux** +6 en Artisanat (travail du bois)

Langues commun, elfique, sylvestre ; *communication avec les plantes*

Particularités empathie sauvage, fusion dans les arbres, travail du bois

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou bosquet (3–8)

Trésor standard (arc long de maître avec 20 flèches, dague, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Arbre lié (Sur). Chaque dryade entretient un lien mystique avec un arbre de grande taille et ne peut jamais s'en éloigner de plus de 300 mètres. La plupart des arbres à dryades sont des chênes, mais il peut s'agir d'autres espèces également (l'espèce de l'arbre a souvent une influence subtile sur la personnalité et l'apparence de la dryade). Si une dryade s'éloigne de plus de 300 mètres de son arbre lié, elle devient immédiatement fiévreuse. Chaque heure, elle doit effectuer un jet de Vigueur de DD 15 pour ne pas être nauséeuse pendant une heure. Si elle reste à plus de 300 mètres de son arbre pendant 24 heures, elle subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, qui augmente de 1d6 points par jour supplémentaire jusqu'à ce que la séparation entraîne la mort de la dryade. Une dryade peut tisser un nouveau lien avec un autre arbre en réalisant un rituel qui dure 24 heures et en réussissant un jet de Volonté contre un DD de 20.

Empathie sauvage (Sur). Cette capacité fonctionne comme l'aptitude de druides du même nom si ce n'est que la dryade possède un bonus racial de +6 au test. Les dryades qui possèdent des niveaux de druides ajoutent ce bonus racial à leurs tests d'empathie sauvage.

Fusion dans les arbres (Sur). Les dryades peuvent se fondre dans n'importe quel arbre, à la manière d'un sort de *fusion dans la pierre*. Elles peuvent rester au sein de l'arbre aussi longtemps qu'elles le veulent.

Travail du bois (Ext). Les dryades bénéficient d'un bonus racial de +6 aux tests d'Artisanat relatif au bois et on considère qu'elles disposent toujours d'outils de maître pour le travail du bois lors de ces tests.

Les dryades sont les fées des arbres. Elles préfèrent vivre dans les forêts isolées, à l'écart des bûcherons humanoïdes. Elles s'intéressent avant tout à leur propre survie, à celle de leurs forêts chéries et ont déjà utilisé par le passé leur magie pour contraindre des voyageurs à leur venir en aide, à accomplir des tâches qu'elles ne pouvaient pas effectuer elles-mêmes. Elles se montrent généralement amicales envers les druides et les rôdeurs non maléfiques, car elles retrouvent en eux le même respect ou la même empathie envers la nature.

Même si ces gentilles protectrices des arbres ne disposent pas de puissantes capacités de destruction directe, elles peuvent tendre des pièges ou affaiblir ceux qui menacent leur domaine ou transformer leurs ennemis en alliés. Certaines d'entre elles gardent un ou plusieurs individus charmés sur leur territoire afin de combattre ou de repousser les attaquants. Après avoir mis leurs ennemis hors combat, les alliés de la dryade les ramènent généralement à l'orée de la forêt et les abandonnent là, mais ceux qui sont maléfiques ou extrêmement hostiles sont tués dès la fin de l'affrontement.

Illustration par Kieran Yanner

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

DUERGAR

Ce nain chauve et barbu a la peau gris pâle et des sourcils bas et arqués. Ses yeux absorbent la lumière au lieu de la réfléchir.

DUERGAR **FP 1/3**

PX 135

Duergar homme d'armes 1

Humanoïde (nain) de taille M, LM

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 36 m Perception +1

DÉFENSE

CA 17, contact 9, pris au dépourvu 17 (armure +6, bouclier +2, Dex –1)

pv 7 (1d10+2)

Réf –1, **Vig** +4, **Vol** +1 ; +2 contre les sorts

Immunités fantasmes, paralysie, poison

Faiblesses sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps marteau de guerre, +3 (1d8+1/×3)

Distance arbalète légère, +0 (1d8/19–20)

Pouvoirs magiques (NLS 3e)

1/jour — *agrandissement* (sur lui-même uniquement), *invisibilité* (sur lui-même uniquement)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 9, **Con** 15, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 11 (15 contre la bousculade et le croc-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (marteau de guerre)

Compétences Discrétion –3, Intimidation +1 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +2 en Perception pour la pierre

Langues commun, commun des profondeurs, nain

Particularités lentement mais sûrement, stabilité

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, équipe (2–5), escouade (6–12 et 3 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–8) ou clan (13–80 et 25% enfants non combattants plus 1 sergent de niveau 3 par 5 adultes, 3–6 lieutenants de niveau 3–6 et 1–4 capitaines de niveau 9)

Trésor équipement de PNJ (arbalète légères [20 carreaux], cotte de mailles, écu en acier, marteau de guerre, 3d6 po, autres trésors)

Les duergars sont des créatures apparentées aux nains et dotées d'un très mauvais caractère. Ils détestent les intrus qui pénètrent dans leurs royaumes souterrains, mais ce n'est rien à côté de ce qu'ils ressentent envers leurs cousins qui habitent plus près de la surface.

Les duergars vivent au sein de communautés profondément enfouies et ressemblent à des versions plus sombres et corrompues de leurs cousins nains. Leur peau possède une coloration gris pâle, comme s'ils l'avaient frottée avec de la poussière ou des cendres, mais il s'agit bien d'une teinte naturelle qui leur permet de mieux se fondre dans leur environnement souterrain. Ce sont des esclavagistes qui forcent leurs prisonniers à accomplir de durs labeurs et qui exécutent généralement les prisonniers nains sur le champ.

Au combat, les duergars se servent d'arbalètes pour attaquer à distance puis passent au marteau de guerre après quelques rounds. Face à un ennemi plus nombreux ou un danger suffisamment important, et pour autant qu'ils disposent de l'espace nécessaire, les duergars utilisent leur capacité d'*agrandissement* avant de passer à l'attaque.

Les duergars en tant que PJ

Les duergars ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Constitution, +2 Sagesse, –4 Charisme. Les duergars sont robustes et observateurs mais également entêtés et belliqueux.

Immunités des duergars. Les duergars sont immunisés contre la paralysie, les fantasmes et les poisons. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques.

Lentement mais sûrement. Les duergars ont une vitesse de déplacement de base de 6 mètres mais celle-ci n'est jamais réduite à cause de l'armure ou de la charge qu'ils portent.

Pouvoirs magiques. Les duergars peuvent lancer *agrandissement* et *invisibilité* une fois par jour chacun, avec un NLS égal à leur niveau de personnage. Ces deux pouvoirs magiques n'affectent que le duergar lui-même.

Sensibilité à la lumière. Les duergars restent éblouis tant qu'ils demeurent dans une zone de lumière vive.

Stabilité. Les duergars reçoivent un bonus racial de +4 à leur DMD pour résister aux bousculades et aux tentatives de croc-en-jambe lorsqu'ils se tiennent sur le sol.

Vision dans le noir. Les duergars peuvent voir dans le noir jusqu'à 36 mètres.

Langues. Les duergars parlent automatiquement le commun, le commun des profondeurs et le nain. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : aklo, draconique, géant, gobelin, orque et terreux.

Illustration par Eric Lofgren

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Élémentaire d'air

Ce nuage est percé de trous sombres en forme d'yeux et de bouche. Un vent poussant des hurlements lugubres lui fait prendre des formes inquiétantes.

Élémentaire de l'air

Langues aérien

ÉCOLOGIE

Environnement plan de l'Air

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–8)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maîtrise de l'air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de –1 aux jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires de l'Air.

Élémentaire de l'air de taille P — FP 1

PX 400

Extérieur (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille P, N

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +3, naturelle +3, taille +1)

pv 13 (2d10+2)

Réf +6, **Vig** +4, **Vol** +0

Capacités défensives maîtrise de l'Air ; **Immunités** traits des élémentaires

ATTAQUE

VD vol 30 m (parfaite)

Corps à corps coup, +6 (1d4+1)

Attaques spéciales tourbillon (DD 12)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 15

Dons Attaque en finesse[B], Attaque en vol, Science de l'initiative[B]

Compétences Acrobaties +7, Connaissances (plans) +1, Discrétion +11, Évasion +7, Perception +4, Vol +17

Élémentaire de l'air de taille M — FP 3

PX 800

Extérieur (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille M, N

Init +9 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 19, contact 16, pris au dépourvu 13 (Dex +5, esquive +1, naturelle +3)

pv 30 (4d10+8)

Réf +9, **Vig** +6, **Vol** +1

Capacités défensives maîtrise de l'Air ; **Immunités** traits des élémentaires

ATTAQUE

VD vol 30 m (parfaite)

Corps à corps coup, +9 (1d6+3)

Attaques spéciales tourbillon (DD 14)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 21, **Con** 14, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +4, **BMO** +6, **DMD** 22

Dons Attaque en finesse[B], Attaque en vol, Esquive, Science de l'initiative[B]

Compétences Acrobaties +11, Connaissances (plans) +1, Discrétion +10, Évasion +9, Perception +7, Vol +17

Élémentaire de l'air de taille G — FP 5

PX 1 600

Extérieur (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille G, N

Init +11 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +11

DÉFENSE

CA 21, contact 17, pris au dépourvu 13 (Dex +7, esquive +1, naturelle +4, taille –1)

pv 68 (8d10+24)

Réf +13, **Vig** +9, **Vol** +2

Capacités défensives maîtrise de l'Air ; **Immunités** traits des élémentaires ; **RD** 5/—

ATTAQUE

VD vol 30 m (parfaite)

Corps à corps 2 coups, +14 (1d8+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales tourbillon (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 25, **Con** 16, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +8, **BMO** +13, **DMD** 31

Dons Attaque en finesse[B], Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent

Compétences Acrobaties +15, Connaissances (plans) +5, Discrétion +11, Évasion +15, Perception +11, Vol +21

Élémentaire de l'air de taille TG — FP 7

PX 3 200

Extérieur (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille TG, N

Init +13 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +13

DÉFENSE

CA 22, contact 18, pris au dépourvu 12 (Dex +9, esquive +1, naturelle +4, taille –2)

pv 95 (10d10+40)

Réf +16, **Vig** +11, **Vol** +5

Capacités défensives maîtrise de l'Air ; **Immunités** traits des élémentaires ; **RD** 5/—

ATTAQUE

VD vol 30 m (parfaite)

Corps à corps 2 coups, +17 (2d6+6)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales tourbillon (DD 21)

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 29, **Con** 18, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +10, **BMO** +18, **DMD** 38

Dons Attaque en finesse[B], Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +18, Connaissances (plans) +7, Discrétion +9, Évasion +18, Perception +13, Vol +23

Élémentaire de l'air noble — FP 9

PX 6 400

Extérieur (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille TG, N

Init +14 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 25, contact 19, pris au dépourvu 14 (Dex +10, esquive +1, naturelle +6, taille –2)

Illustration par Peter Bergting

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

pv 123 (13d10+52)
Réf +18, **Vig** +12, **Vol** +6
Capacités défensives maîtrise de l'Air ; **Immunités** traits des élémentaires ; **RD** 10/—

ATTAQUE

VD vol 30 m (parfaite)
Corps à corps 2 coups, +21 (2d8+7)
Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m
Attaques spéciales tourbillon (DD 23)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 31, **Con** 18, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11
BBA+13, **BMO** +22, **DMD** 43
Dons Attaque en finesse[B], Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent, Volonté de fer
Compétences Acrobaties +25, Connaissances (plans) +12, Discrétion +15, Évasion +23, Perception +16, Vol +27

SEIGNEUR ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR — FP 11

PX 12 800

Extérieur (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille TG, N
Init +15 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 28, contact 20, pris au dépourvu 16 (Dex +11, esquive +1, naturelle +8, taille –2)
pv 152 (16d10+64)
Réf +21, **Vig** +14, **Vol** +7
Capacités défensives maîtrise de l'Air ; **Immunités** traits des élémentaires ; **RD** 10/—

ATTAQUE

VD vol 30 m (parfaite)
Corps à corps 2 coups, +25 (2d8+9)
Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m
Attaques spéciales tourbillon (DD 27)

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 33, **Con** 18, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 11
BBA +16, **BMO** +27, **DMD** 49
Dons Attaque en finesse[B], Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent, Volonté de fer
Compétences Acrobaties +30, Connaissances (plans) +19, Discrétion +22, Évasion +30, Perception +19, Vol +34

Les élémentaires de l'Air sont des créatures volantes et rapides constituées d'air vivant. Ces êtres primitifs sont prêts à défendre férocement leur domaine et n'aiment pas être invoqués ni soumis aux ordres des mortels. Ils préfèrent rester sur le plan de l'Air et voler à toute vitesse dans son ciel infini.

Au sein de chaque catégorie d'élémentaires, tous les individus possèdent des caractéristiques identiques, mais leur apparence exacte varie fortement d'une créature à l'autre. Un élémentaire pourrait prendre la forme d'un tourbillon nerveux de vent et de fumée alors qu'un autre serait une créature ressemblant à un oiseau avec des yeux brillants et des ailes formées de vent.

Les élémentaires de l'Air préfèrent s'attaquer à des cibles qui volent ou qui se trouvent dans les airs, d'abord parce que leur maîtrise du vol les avantage, mais aussi parce qu'ils détestent avoir à toucher le sol. Ils peuvent se déplacer sous l'eau mais, même si, en tant qu'élémentaires, ils ne risquent pas de se noyer, ils ne possèdent aucun rang en Natation et voient leur vitesse ainsi que leur manœuvrabilité fortement réduites dans ce milieu.

Élémentaire	Taille	Poids	DD du tourbillon	Hauteur du tourbillon
Petit	1,20 m	½ kg	12	3–6 m
Moyen	2,40 m	1 kg	14	3–9 m
Grand	4,20 m	2 kg	18	3–12 m
Très Grand	9,60 m	4 kg	22	3–15 m
Noble	10,80 m	5 kg	23	3–18 m
Seigneur	12 m	6 kg	27	3–18 m

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Élémentaire de l'eau

Cette créature translucide prend tour à tour l'apparence d'une colonne d'eau tournoyante et celle d'une vague prête à s'abattre.

Élémentaire de l'eau

Langues aquatique

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan de l'Eau)

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–8)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Extinction des feux (Ext). D'un simple contact, l'élémentaire peut éteindre les feux non magiques de taille inférieure ou égale à G. Il peut dissiper les feux magiques qu'il touche comme s'il utilisait une *dissipation de la magie* (avec un NLS égal à son nombre de DV).

Maîtrise de l'Eau (Ext). Un élémentaire de l'Eau gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si lui et son adversaire sont en contact avec de l'eau. Si l'élémentaire ou son adversaire touche le sol, il subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts. Ces modificateurs s'appliquent également lors des manœuvres de bousculade et de renversement, que l'élémentaire en soit l'initiateur ou pas. (Ces modificateurs ne sont pas comptés dans les profils suivents.)

Vortex (Sur). Un élémentaire de l'Eau peut créer un tourbillon par une action simple, à volonté. Cette capacité fonctionne comme l'attaque spéciale de tourbillon (voir page 306) mais le tourbillon doit être créé dans l'eau et ne peut pas en sortir.

Élémentaire de l'eau de taille P — FP 1

PX 400

Extérieur (Eau, élémentaire, extraplanaire) de taille P, N

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 17 (naturelle +6, taille +1)

pv 13 (2d10+2)

Réf +3, **Vig** +4, **Vol** +0

Immunités traits des élémentaires

ATTAQUE

VD 6 m, nage 27 m

Corps à corps coup, +5 (1d6+3)

Attaques spéciales extinction des feux, maîtrise de l'Eau, vortex (DD 13)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 10, **Con** 13, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +3, **DMD** 13

Dons Attaque en puissance

Compétences Acrobaties +4, Connaissances (plans) +1, Discrétion +8, Évasion +4, Natation +14, Perception +4

Élémentaire de l'eau de taille M — FP 3

PX 800

Extérieur (Eau, élémentaire, extraplanaire) de taille M, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +1, naturelle +6)

pv 30 (4d10+8)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +1

Immunités traits des élémentaires

ATTAQUE

VD 6 m, nage 27 m

Corps à corps coup, +7 (1d8+4)

Attaques spéciales extinction des feux, maîtrise de l'Eau, vortex (DD 15)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 12, **Con** 15, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +4, **BMO** +7, **DMD** 18

Dons Attaque en puissance, Enchaînement

Compétences Acrobaties +6, Connaissances (plans) +2, Discrétion +6, Évasion +6, Natation +16, Perception +5

Élémentaire de l'eau de taille G — FP 5

PX 1 600

Extérieur (Eau, élémentaire, extraplanaire) de taille G, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +9

DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 15 (Dex +2, esquive +1, naturelle +6, taille –1)

pv 68 (8d10+24)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +2

RD 5/— ; **Immunités** traits des élémentaires

ATTAQUE

VD 6 m, nage 27 m

Corps à corps 2 coups, +12 (1d8+5)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales extinction des feux, maîtrise de l'Eau, vortex (DD 19)

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +8, **BMO** +14, **DMD** 27

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Succession d'enchaînements

Compétences Acrobaties +9, Connaissances (plans) +5, Discrétion +5, Évasion +11, Natation +24, Perception +9

Élémentaire de l'eau de taille TG — FP 7

PX 3 200

Extérieur (Eau, élémentaire, extraplanaire) de taille TG, N

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +13

DÉFENSE

CA 21, contact 13, pris au dépourvu 16 (Dex +4, esquive +1, naturelle +8, taille –2)

pv 95 (10d10+40)

Réf +11, **Vig** +11, **Vol** +3

Immunités traits des élémentaires ; **RD** 5/—

ATTAQUE

VD 6 m, nage 27 m

Corps à corps 2 coups, +15 (2d6+7)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales extinction des feux, maîtrise de l'Eau, vortex (DD 22)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 18, **Con** 19, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11

Illustration par Peter Bergting

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

BBA +10, **BMO** +19, **DMD** 34

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements

Compétences Acrobaties +11, Connaissances (plans) +7, Discrétion +3, Évasion +15, Natation +26, Perception +13

ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU NOBLE FP 9

PX 6 400

Extérieur (Eau, élémentaire, extraplanaire) de taille TG, N

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 23, contact 14, pris au dépourvu 17
(Dex +5, esquive +1, naturelle +9, taille –2)

pv 123 (13d10+52)

Réf +15, **Vig** +12, **Vol** +4

Immunités traits des élémentaires ; **RD** 10/—

ATTAQUE

VD 6 m, nage 27 m

Corps à corps 2 coups, +20 (2d8+9)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales extinction des feux, maîtrise de l'Eau, vortex (DD 25)

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 20, **Con** 19, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +13, **BMO** +24, **DMD** 40

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements

Compétences Acrobaties +18, Connaissances (plans) +12, Discrétion +10, Évasion +20, Natation +30, Perception +16

SEIGNEUR ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU FP 11

PX 12 800

Extérieur (Eau, élémentaire, extraplanaire) de taille TG, N

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 24, contact 15, pris au dépourvu 17
(Dex +6, esquive +1, naturelle +9, taille –2)

pv 152 (16d10+64)

Réf +18, **Vig** +14, **Vol** +5

Immunités traits des élémentaires ; **RD** 10/—

ATTAQUE

VD 6 m, nage 27 m

Corps à corps 2 coups, +24 (2d10+10/19–20)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales extinction des feux, maîtrise de l'Eau, vortex (DD 28)

CARACTÉRISTIQUES

For 30, **Dex** 22, **Con** 19, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +16, **BMO** +28, **DMD** 45

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements

Compétences Acrobaties +25, Connaissances (plans) +19, Discrétion +17, Évasion +25, Natation +37, Perception +19

Les élémentaires de l'Eau sont des créatures patientes et opiniâtres faites d'eau douce ou d'eau salée. Ils préfèrent se cacher dans l'eau ou y emmener leurs adversaires afin de prendre l'avantage sur eux.

À l'instar des autres élémentaires, les élémentaires de l'Eau possèdent chacun leur propre forme et leur propre apparence. La plupart d'entre eux se montrent sous la forme de créatures ressemblant à des vagues sculptées de visages vaguement humanoïdes et de vagues-bras plus petits de part et d'autre. Ils prennent aussi fréquemment l'apparence de créatures aquatiques qui seraient constituées exclusivement d'eau, comme des requins ou des pieuvres.

Élémentaire	Taille	Poids	DD du vortex	Hauteur du vortex
Petit	1,20 m	17 kg	13	3–6 m
Moyen	2,40 m	140 kg	15	3–9 m
Grand	4,20 m	1 125 kg	19	3–12 m
Très Grand	9,60 m	9 000 kg	22	3–15 m
Maître	10,80 m	10 500 kg	25	3–18 m
Seigneur	12 m	12 000 kg	28	3–18 m

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Élémentaire de terre

Une imposante créature de poussière et de pierre jaillit hors du sol, sorte d'humanoïde avec deux gemmes brillantes à la place des yeux.

Élémentaire de terre

Langues terreux

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan de la Terre)

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–8)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nage dans la terre (Ext). Lorsqu'un élémentaire de Terre se déplace par creusement, il peut traverser la pierre, la terre et quasiment n'importe quel autre type de sol (mais pas le métal) aussi facilement que s'il était un poisson nageant dans l'eau. S'il est protégé contre les dégâts de feu, il peut même traverser la lave. Il ne laisse aucun tunnel et aucune ouverture dans son sillage. Il ne crée pas de vibration ni aucun autre signe trahissant sa présence. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur la zone à l'intérieur de laquelle se trouve l'élémentaire de Terre le projette à 9 mètres et l'étourdit pendant 1 round (à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur de DD 15).

Maîtrise de la Terre (Ext). Lorsqu'un élémentaire touche le sol et attaque une cible en contact avec le sol, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un adversaire volant ou dans l'eau, l'élémentaire subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts. Ces modificateurs s'appliquent également lors des manœuvres de bousculade et de renversement, que l'élémentaire en soit l'initiateur ou pas. (Ces modificateurs ne sont pas comptés dans les profils suivants.)

Élémentaire de terre de taille P — FP 1

PX 400

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille P, N

Init –1 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (Dex –1, naturelle +7, taille +1)

pv 13 (2d10+2)

Réf –1, **Vig** +4, **Vol** +3

Immunités traits des élémentaires

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m ; nage dans la terre

Corps à corps coup, +6 (1d6+4)

Attaques spéciales maîtrise de la Terre

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 8, **Con** 13, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 13

Dons Attaque en puissance, Science de la bousculade[B]

Compétences Connaissances (exploration souterraine) +1, Connaissances (plans) +1, Discrétion +7, Escalade +7, Estimation +1, Perception +4

Élémentaire de terre de taille M — FP 3

PX 800

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille M, N

Init –1 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 18, contact 9, pris au dépourvu 18 (Dex –1, naturelle +9)

pv 34 (4d10+12)

Réf +0, **Vig** +7, **Vol** +4

Immunités traits des élémentaires

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m ; nage dans la terre

Corps à corps coup, +9 (1d8+7)

Attaques spéciales maîtrise de la Terre

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 8, **Con** 17, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +4, **BMO** +9, **DMD** 18

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade[B]

Compétences Connaissances (exploration souterraine) +2, Connaissances (plans) +2, Discrétion +3, Escalade +10, Estimation +1, Perception +7

Élémentaire de terre de taille G — FP 5

PX 1 600

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille G, N

Init –1 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +11

DÉFENSE

CA 18, contact 8, pris au dépourvu 18 (Dex –1, naturelle +10, taille –1)

pv 68 (8d10+24)

Réf +1, **Vig** +9, **Vol** +6

Immunités traits des élémentaires ; **RD** 5/—

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m ; nage dans la terre

Corps à corps 2 coups, +14 (2d6+7)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales maîtrise de la Terre

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 8, **Con** 17, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +8, **BMO** +16, **DMD** 25

Dons Attaque en puissance, Bousculade supérieure, Enchaînement, Science de la bousculade[B], Science du renversement

Compétences Connaissances (exploration souterraine) +3, Connaissances (plans) +6, Discrétion +5, Escalade +15, Estimation +6, Perception +11

Élémentaire de terre de taille TG — FP 7

PX 3 200

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille TG, N

Init –1 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +13

DÉFENSE

CA 19, contact 7, pris au dépourvu 19 (Dex –1, naturelle +12, taille –2)

pv 95 (10d10+40)

Réf +2, **Vig** +11, **Vol** +7

Immunités traits des élémentaires ; **RD** 5/—

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m ; nage dans la terre

Corps à corps 2 coups, +17 (2d8+9)

Illustration par Peter Bergting

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m
Attaques spéciales maîtrise de la Terre

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 8, **Con** 19, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11
BBA +10, **BMO** +21, **DMD** 30
Dons Attaque en puissance, Bousculade supérieure, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade[B], Science du renversement
Compétences Connaissances (exploration souterraine) +4, Connaissances (plans) +7, Discrétion +4, Escalade +18, Estimation +6, Perception +13

ÉLÉMENTAIRE DE TERRE NOBLE FP 9

PX 6 400

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille TG, N
Init –1 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 21, contact 7, pris au dépourvu 21, (Dex –1, naturelle +14, taille –2)
pv 136 (13d10+65)
Réf +3, **Vig** +13, **Vol** +8
Immunités traits des élémentaires ; **RD** 10/—

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m ; nage dans la terre
Corps à corps 2 coups, +21 (2d10+10)
Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m
Attaques spéciales maîtrise de la Terre

CARACTÉRISTIQUES

For 30, **Dex** 8, **Con** 21, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11
BBA +13, **BMO** +25, **DMD** 34
Dons Attaque en puissance, Bousculade supérieure, Coup fabuleux, Enchaînement, Renversement supérieur, Science de la bousculade[B], Science de la destruction, Science du renversement
Compétences Connaissances (exploration souterraine) +10, Connaissances (plans) +13, Discrétion +7, Escalade +25, Estimation +10, Perception +16

SEIGNEUR ÉLÉMENTAIRE DE TERRE FP 11

PX 12 800

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille TG, N
Init –1 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 23, contact 7, pris au dépourvu 23 (Dex –1, naturelle +16, taille –2)
pv 168 (16d10+80)
Réf +4, **Vig** +15, **Vol** +10
Immunités traits des élémentaires ; **RD** 10/—

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m, nage dans la terre
Corps à corps 2 coups, +26 (2d10+12/19–20)
Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m
Attaques spéciales maîtrise de la Terre

CARACTÉRISTIQUES

For 34, **Dex** 8, **Con** 21, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 11
BBA +16, **BMO** +30, **DMD** 39
Dons Attaque en puissance, Bousculade supérieure, Coup fabuleux, Enchaînement, Renversement supérieur, Science de la bousculade[B], Science de la destruction, Science du critique (coup), Science du renversement
Compétences Connaissances (exploration souterraine) +19, Connaissances (plans) +19, Discrétion +10, Escalade +31, Estimation +19, Perception +19

Élémentaire	Taille	Poids
Petit	1,20 m	40 kg
Moyen	2,40 m	375 kg
Grand	4,20 m	3 000 kg
Très Grand	9,60 m	24 000 kg
Noble	10,80 m	27 000 kg
Seigneur	12 m	60 000 kg

Les élémentaires de Terre sont des créatures entêtées qui sont constituées de pierre et de terre vivante et qui se déplacent d'un pas lourd. Lorsqu'ils se tiennent immobiles, ils ressemblent à des amas de pierre ou à de petites collines.

Lorsqu'un élémentaire de Terre se met en mouvement, son apparence exacte peut varier mais ses caractéristiques restent les mêmes que celles de tous les autres élémentaires de même taille. La plupart des élémentaires de Terre ressemblent à des animaux terrestres faits de pierre, de terre ou même de cristal et possèdent des pierres précieuses à la place des yeux. Ceux de plus grande taille prennent fréquemment l'apparence d'humanoïdes de pierre. De la végétation se développe souvent sur les parties du corps des élémentaires composées de terre.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Élémentaire du feu

Cette créature ressemble à un grand brasier vivant et mobile d'où jaillissent des langues de flammes en quête de combustibles.

Élémentaire du feu

Langues igné

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan du Feu)

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–8)

Trésor aucun

Élémentaire du feu de taille P — FP 1

PX 400

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille P, N

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (Dex +1, esquive +1, naturelle +3, taille +1)

pv 11 (2d10)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +0

Immunités feu, traits des élémentaires

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps coup, +4 (1d4 et combustion)

Attaques spéciales combustion (1d4, DD 11)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 13, **Con** 10, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +1, **DMD** 13

Dons Attaque en finesse[B], Esquive, Science de l'initiative[B]

Compétences Acrobaties +5, Connaissances (plans) +1, Escalade +4, Évasion +5, Intimidation +4, Perception +4

Élémentaire du feu de taille M — FP 3

PX 800

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille M, N

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 13 (Dex +3, esquive +1, naturelle +3)

pv 30 (4d10+8)

Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +1

Immunités feu, traits des élémentaires

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps coup, +7 (1d6+1 et combustion)

Attaques spéciales combustion (1d6, DD 14)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 14, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +4, **BMO** +5, **DMD** 18

Dons Attaque en finesse[B], Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent

Compétences Acrobaties +8, Connaissances (plans) +1, Escalade +5, Évasion +8, Intimidation +5, Perception +7

Élémentaire du feu de taille G — FP 5

PX 1 600

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille G, N

Init +9 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +11

DÉFENSE

CA 19, contact 15, pris au dépourvu 13 (Dex +5, esquive +1, naturelle +4, taille –1)

pv 60 (8d10+16)

Réf +11, **Vig** +8, **Vol** +4

Immunités feu, traits des élémentaires ; **RD** 5/—

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps 2 coups, +12 (1d8+2 et combustion)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales combustion (1d8, DD 16)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 21, **Con** 14, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +8, **BMO** +11, **DMD** 27

Dons Attaque éclair, Attaque en finesse[B], Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +14, Connaissances (plans) +5, Escalade +9, Évasion +12, Intimidation +9, Perception +11

Élémentaire du feu de taille TG — FP 7

PX 3 200

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille TG, N

Init +11 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +13

DÉFENSE

CA 21, contact 16, pris au dépourvu 13 (Dex +7, esquive +1, naturelle +5, taille –2)

pv 85 (10d10+30)

Réf +14, **Vig** +10, **Vol** +5

Immunités feu, traits des élémentaires ; **RD** 5/—

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 18 m

Corps à corps 2 coups, +15 (2d6+4 et combustion)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales combustion (2d6, DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 25, **Con** 16, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +10, **BMO** +16, **DMD** 34

Dons Attaque éclair, Attaque en finesse[B], Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +16, Connaissances (plans) +7, Escalade +13, Évasion +16, Intimidation +9, Perception +13

Élémentaire du feu noble — FP 9

PX 6 400

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille TG, N

Init +12 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +16

Illustration par Peter Bergting

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

DÉFENSE

CA 23, contact 17, pris au dépourvu 14
(Dex +8, esquive +1, naturelle +6, taille –2)
pv 123 (13d10+52)
Réf +16, **Vig** +12, **Vol** +6
Immunités feu, traits des élémentaires ; **RD** 10/—
Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 18 m
Corps à corps 2 coups, +19 (2d8+7 et combustion)
Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m
Attaques spéciales combustion (2d8, DD 20)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 27, **Con** 18, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11
BBA +13, **BMO** +22, **DMD** 41
Dons Attaque éclair, Attaque en finesse[B], Attaques réflexes, Combat en aveugle, Comme le vent, Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent, Volonté de fer
Compétences Acrobaties +23, Connaissances (plans) +10, Escalade +20, Évasion +21, Intimidation +15, Perception +16

SEIGNEUR ÉLÉMENTAIRE DU FEU — FP 11

PX 12 800

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille TG, N
Init +13 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 26, contact 18, pris au dépourvu 16
(Dex +9, esquive +1, naturelle +8, taille –2)
pv 152 (16d10+64)
Réf +19, **Vig** +14, **Vol** +7
Immunités feu, traits des élémentaires ; **RD** 10/—
Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 18 m
Corps à corps 2 coups, +23 (2d8+8 et combustion)
Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m
Attaques spéciales combustion (2d10, DD 22)

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 29, **Con** 18, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 11
BBA +16, **BMO** +26, **DMD** 46
Dons Attaque éclair, Attaque en finesse[B], Attaques réflexes, Combat en aveugle, Comme le vent, Comme l'éclair, Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent, Volonté de fer
Compétences Acrobaties +28, Connaissances (plans) +19, Escalade +27, Évasion +28, Intimidation +19, Perception +19

Les élémentaires du Feu sont des créatures rapides et cruelles faites de flammes vivantes. Ils aiment effrayer les créatures plus faibles qu'eux et terroriser celles qui peuvent prendre feu.

Un élémentaire du Feu ne peut pas entrer dans l'eau ni dans n'importe quel autre liquide non inflammable. Un cours d'eau constitue une barrière infranchissable pour lui, à moins qu'il ne puisse l'enjamber ou sauter par dessus, ou que l'eau soit recouverte d'un liquide inflammable (comme une couche d'huile).

Les élémentaires du Feu adoptent des apparences variées. Ils se présentent souvent sous la forme de serpents de fumée et de flammes enroulés sur eux-mêmes mais certains élémentaires du Feu imitent l'apparence d'humains, de démons ou d'autres monstres afin de causer une terreur encore plus grande lorsqu'ils apparaissent devant leurs victimes. Les élémentaires du Feu peuvent doter leur corps de caractéristiques plus ou moins marquées en les dessinant à l'aide de fragments de flammes plus sombres ou d'amas de fumée, de cendre et de braises.

Élémentaire	Taille	Poids
Petit	1,20 m	½ kg
Moyen	2,40 m	1 kg
Grand	4,20 m	2 kg
Très Grand	9,60 m	4 kg
Noble	10,80 m	5 kg
Seigneur	12 m	6 kg

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Éléphant

Cet animal à la peau très épaisse arbore deux larges défenses d'ivoire de part et d'autre de sa longue trompe préhensile.

ÉLÉPHANT **FP 7**

PX 3 200

Animal de taille TG, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +21

DÉFENSE

CA 17, contact 8, pris au dépourvu 17 (naturelle +9, taille –2)

pv 93 (11d8+44)

Réf +7, **Vig** +13, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps défenses, +16 (2d8+10), coup, +16 (2d6+10)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales piétinement (2d8+15 ; DD 25)

CARACTÉRISTIQUES

For 30, **Dex** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 7

BBA +8, **BMO** +20, **DMD** 30 (34 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Endurance, Science de la bousculade, Talent (Perception), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Perception +21

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire ou troupeau (6–30)

Trésor aucun

Ces grands et majestueux animaux terrestres, qui se rassemblent en groupes familiaux étroitement liés pour parcourir les plaines, symbolisent la sagesse et la force. Les éléphants n'ont pas beaucoup de prédateurs mais on les chasse parfois pour leurs défenses d'ivoire, qu'on transforme ensuite en bijoux, en statuettes ou en bibelots pour les riches.

Illustration par Dean Spencer

Éléphant, mastodonte

Cette créature, plus grande qu'un éléphant normal, possède deux énormes défenses et son corps est recouvert de longs poils bruns.

MASTODONTE **FP 9**

PX 6 400

Animal de taille TG, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +24

DÉFENSE

CA 21, contact 9, pris au dépourvu 20 (Dex +1, naturelle +12, taille –2)

pv 133 (14d8+70)

Réf +10, **Vig** +14, **Vol** +7

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps défenses, +21 (2d8+12), coup, +20 (2d6+12)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales piétinement (2d8+18, DD 29)

CARACTÉRISTIQUES

For 34, **Dex** 12, **Con** 21, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 7

BBA +10, **BMO** +24, **DMD** 35 (39 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (défenses), Attaque en puissance, Endurance, Science de la bousculade, Science de la volonté de fer, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Perception +24

ÉCOLOGIE

Environnement forêts ou plaines, climat froid ou tempéré

Organisation sociale solitaire ou troupeau (6–30)

Trésor aucun

Les grands mastodontes sont les cousins primitifs des éléphants. Les défenses de ces derniers paraissent presque ridicules à côté de celles des mastodontes, qui s'élancent vers l'avant avant de s'incurver et de se rapprocher au niveau de la pointe. Les mammouths laineux à longs poils sont des variantes de mastodontes particulièrement bien adaptées aux environnements froids (ils possèdent les mêmes caractéristiques).

L'éléphant/le mastodonte comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 12 m ; **CA** armure naturelle +4 ; **Attaque** défenses (1d8), coup (1d6) ; **Caractéristiques** For 14, Dex 14, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 7 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** défenses (2d6), coup (1d8) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4 ; **Particularités** piétinement (2d6).

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Enlaceur

Ce monstre conique possède un œil immense, une gueule garnie de crocs acérées à l'avant, et de longs tentacules fibreux sur ses flancs.

ENLACEUR **FP 12**

PX 19 200

Aberration de taille G, CM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +24

DÉFENSE

CA 27, contact 10, pris au dépourvu 26 (Dex +1, naturelle +17, taille –1)

pv 162 (12d8+108)

Réf +5, **Vig** +13, **Vol** +13

Immunités électricité ; **Résistances** froid 10 ; **RM** 27

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 3 m

Corps à corps morsure, +20 (4d8+18/19–20)

Distance 6 filaments, +10 (contact, aff. temporaire 1d6 Force)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales attirer (filament, 1,50 m), filaments

CARACTÉRISTIQUES

For 34, **Dex** 13, **Con** 29, **Int** 13, **Sag** 16, **Cha** 12

BBA +9, **BMO** +22, **DMD** 33 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (filament), Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Discrétion, Perception), Volonté de fer

Compétences Connaissances (exploration souterraine) +16, Connaissances (religion) +13, Discrétion +18 (+26 près de roches ou de glace), Escalade +27, Perception +24 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion près de roches ou de glace

Langues aklo, commun des profondeurs

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–6)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Filaments (Ext). Un enlaceur peut projeter un maximum de 6 filaments minces et collants en même temps à une portée maximale de 15 m. Les attaques de filaments fonctionnent comme des attaques de contact à distance. Les filaments sont assez résistants mais on peut les couper en leur infligeant des dégâts de type tranchant (n'importe quelle quantité de dégâts, leur CA est de 20). Lorsqu'un filament touche une créature, celle-ci est engourdie et affaiblie par la substance collante : elle doit réussir un jet de Vigueur de DD 25 pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

L'enlaceur chasse en tendant des embuscades. Une fois cachée, il est capable de modifier la couleur et la forme de son corps pour ressembler comme deux gouttes d'eau à un stalagmite de pierre ou de glace (ou, dans les endroits où le plafond est bas, à un pilier de pierre ou de glace). Lorsqu'il se trouve dans un lieu sans champs de formations rocheuses ou gelées pour se cacher, l'enlaceur compresse son corps en une forme trapue ressemblant à un gros rocher. Les filaments qui partent de ses flancs ne sont pas faits de chair mais d'une épaisse substance semi-liquide similaire à de la cire fondue, aussi résistante qu'une chaîne en fer et capable d'endormir les chairs et de saper la force de ses victimes. L'enlaceur peut manipuler ces filaments avec une grande agilité et peut les étendre jusqu'à 15 mètres de manière à attraper les objets qui attirent son attention.

Malgré leur apparence étrange et monstrueuse, les enlaceurs comptent parmi les plus intelligentes des créatures qui habitent les cavernes souterraines. Ils ne se rassemblent pas en grandes communautés (certains enlaceurs vivent cependant auprès d'autres habitants souterrains comme les dévoreurs d'intellect ou les néothélides, avec lesquels quelques-uns se sont même alliés). Par contre, ils forment souvent de petits groupes. Ils sont particulièrement intéressés par la philosophie de la vie et de la mort et par les détails des religions les plus cruelles et les plus sinistres. Ils pourraient d'ailleurs parler de ces sujets pendant des heures ou en discuter avec ceux qu'ils pensaient tout d'abord simplement dévorer. Certains récits parlent de philosophes et d'individus très doués pour les débats que des groupes d'enlaceurs auraient gardés en vie pendant plusieurs jours ou même plusieurs années comme animaux domestiques ou compagnons de conversation. Mais, si ces « animaux domestiques » ne parviennent pas à s'échapper, l'appétit des enlaceurs prend tôt ou tard le pas sur leur curiosité intellectuelle, tout spécialement lorsque « les animaux » se jouent constamment de l'esprit et de la patience de leurs gardiens.

Un enlaceur mesure 2,70 mètres et pèse 1 100 kg.

Illustration par Dean Spencer

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Étrangleur

Cette créature voûtée possède de longs bras flexibles similaires à des tentacules terminées par cinq larges griffes épineuses.

ÉTRANGLEUR **FP 2**

PX 600

Aberration de taille P, CM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +1

DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +4, taille +1)

pv 16 (3d8+3)

Réf +3, **Vig** +2, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 3 m

Corps à corps 2 tentacules, +6 (1d4+3 et étreinte)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction (1d4+3), étranglement

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 4, **Sag** 13, **Cha** 7

BBA +2, **BMO** +4 (+8 lutte), **DMD** 16

Dons Science de l'initiative, Talent (Discrétion)

Compétences Discrétion +13, Escalade +16

Langues commun des profondeurs

Particularités rapidité

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou couvée (3–8)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Agripper l'adversaire (Ext). L'étrangleur peut agripper un adversaire de taille G ou inférieure.

Étranglement (Ext). Les étrangleurs font preuve d'une habilité sans faille lorsqu'il s'agit de saisir leurs victimes par le cou. Les créatures qu'ils agrippent ne peuvent ni parler ni lancer de sorts à composantes verbales.

Rapidité (Sur). La rapidité surnaturelle des étrangleurs leur permet d'accomplir une action de mouvement supplémentaire lors de chacun de leur tour.

Les étrangleurs sont des prédateurs du monde souterrain qui élisent souvent domicile aux abords des ruines enterrées ou dans les recoins sombres des grottes qui autrefois faisaient office de postes de garde. Ils se tapissent dans les ténèbres puis projettent leurs longs bras flasques pour agripper les proies qui passent à leur portée. Ils s'en prennent très rarement à plusieurs ennemis à la fois, préférant les suivre jusqu'à ce qu'ils aient l'occasion d'éloigner une victime plus faible de ses compagnons.

À cause de l'extrême flexibilité de leurs jambes, les étrangleurs se meuvent en boitant de manière étrange, voire quasiment comique. Ils ne pèsent pas plus de 18 kg et ne sont pas plus grands qu'un halfelin. Ils peuvent se déplacer facilement sur les murs et les plafonds, ce qui leur permet d'aller se tapir dans les coins sombres, au-dessus des intersections de tunnels, en haut des murs ou dans les cages d'escaliers. Les étrangleurs tentent d'agripper toutes les créatures, quelle que soit leur taille, mais ils préfèrent les proies solitaires de même taille ou plus petites qu'eux.

Les étrangleurs ne semblent pas avoir de culture propre. Ils se rassemblent seulement brièvement pour procréer avant que la faim et l'envie de voyager ne les poussent à reprendre leur existence solitaire. Grâce à leur intelligence à peine plus élevée que le niveau animal, les signes extérieurs de civilisation instillent en eux une certaine fascination, même s'ils ne sont pas capables de vraiment les comprendre. C'est pour cela que les repaires crasseux où ils vivent (généralement établis dans des endroits difficiles à atteindre, comme des fissures) contiennent souvent des objets de valeur comme des bagues, des broches, des attaches et des pièces de monnaie récupérées sur les victimes qu'ils ont dévorées.

Poussés par cette fascination, certains étrangleurs abandonnent parfois leur repaire souterrain pour pouvoir étudier d'un peu plus près les civilisations de la surface. C'est dans les allées sombres et étroites des cités humaines ou dans les égouts, les alcôves oubliées ou les espaces confinés et abandonnés qu'ils se sentent le plus à l'aise. Les étrangleurs préfèrent rester cachés le jour et ne quitter leur abri que quand ils peuvent bénéficier de la protection de l'obscurité pour chasser et assouvir leurs désirs cruels. Leurs tactiques favorites consistent à utiliser leurs longs bras pour agripper les victimes qui passent dans la rue tout en restant bien à l'abri sur les toits, à attaquer les familles endormies en se faufilant à travers les cheminées, ou bien encore à frapper sur une vitre pour attirer leur futur repas vers un endroit où ils pourront les attraper.

Illustration par Peter Bergting

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ettercap

Cette horrible créature pourpre marche debout comme un homme mais elle a le visage d'une araignée et des griffes en forme de serpe.

ETTERCAP **FP 3**

PX 800

Aberration de taille M, NM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +2)

pv 30 (4d8+12)

Réf +4, **Vig** +6, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps morsure, +5 (1d6+2 et poison) et 2 griffes, +5 (1d4+2)

Attaques spéciales pièges, toile (+6 à distance, DD 15, 4 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 17, **Con** 17, **Int** 6, **Sag** 15, **Cha** 8

BBA +3, **BMO** +5, **DMD** 18

Dons Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Compétences Artisanat (pièges) +8, Discrétion +7, Escalade +14, Perception +9 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Artisanat (pièges)

Langues commun

Particularités empathie avec les araignées +7

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou nid (3–6 et 2–8 araignées géantes)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Empathie avec les araignées (Ext). Cette capacité fonctionne comme l'empathie sauvage des druides, si ce n'est que l'ettercap ne peut l'utiliser que sur les araignées. Les ettercaps bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests correspondants. Les araignées sont dépourvues d'intellect mais cette communication empathique leur donne une étincelle d'intelligence suffisante pour que les ettercaps puissent former des araignées géantes à la surveillance.

Pièges (Ext). Les ettercaps sont particulièrement doués pour créer des pièges astucieux à l'aide de leurs toiles. Le plus souvent, ils fabriquent des collets, des pièges à écrasement ou des pièges à lance. Les ettercaps n'ont pas besoin d'or pour construire leurs pièges, seulement de temps. Les règles sur la fabrication des pièges se trouvent dans le Chapitre 13 du *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder*.

Collet d'ettercap. FP 1 ; *Type* mécanique ; *Perception* DD 20 ; *Désamorçage* DD 20 ; *Déclencheur* espace ; *Remise en place* réparation ; *Effet* test de **BMO** +15 (agripper).

Piège à écrasement d'ettercap. FP 3 ; *Type* mécanique ; *Perception* DD 20 ; *Désamorçage* DD 20 ; *Déclencheur* espace ; *Remise en place* réparation ; *Effet* attaque au corps à corps +10 (4d6), cibles multiples (toutes les cibles dans un carré de 3 mètres de côté).

Piège à lance d'ettercap. FP 1 ; *Type* mécanique ; *Perception* DD 20 ; *Désamorçage* DD 20 ; *Déclencheur* espace ; *Remise en place* réparation ; *Effet* attaque au corps à corps, +15 (1d6+6).

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 15 ; *fréquence* 1/round pendant 10 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les ettercaps mesurent généralement 1,80 mètre et pèsent à peu près 100 kg. Ce sont des créatures solitaires qui ne se rassemblent avec d'autres spécimens de leur espèce que très rarement, même pour se reproduire. Lorsque les ettercaps se retrouvent en groupe, ils attirent souvent toute une série d'araignées d'espèces diverses qui forment une masse collective étrange. Les ettercaps ont la réputation de construire des pièges sournois à partir de toiles d'araignées et de matériaux naturels. Ils fabriquent des abris en toiles d'araignée, généralement en haut des arbres, loin des prédateurs terrestres, et emploient des araignées monstrueuses comme guetteurs et protecteurs.

Les ettercaps ne sont pas des créatures très courageuses mais leurs pièges font souvent en sorte que leurs ennemis n'ont même pas l'occasion de dégainer leur arme. Au combat, les ettercaps utilisent leurs griffes et leur morsure venimeuse. Ils évitent généralement de s'approcher des ennemis qui sont encore capables de se déplacer et fuient si un adversaire parvient à se libérer.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ettin

Ce géant lourdaud et crasseux a deux têtes, tient un énorme fléau dans chacun de ses poings et porte des lambeaux d'armure de cuir.

ETTIN **FP 6**

PX 2 400

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 18, contact 8, pris au dépourvu 18
(armure +2, Dex –1, naturelle +8, taille –1)

pv 65 (10d8+20)

Réf +2, **Vig** +9, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 fléaux, +12/+7 (2d6+6)

Distance 2 javelines +5 (1d8+6)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales perfection du combat à deux armes

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 8, **Con** 15, **Int** 6, **Sag** 10, **Cha** 11

BBA +7, **BMO** +14, **DMD** 23

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du renversement, Volonté de fer

Compétences Dressage +8, Perception +12 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Langues mélange de géant, de gobelin et d'orque

ÉCOLOGIE

Environnement collines froides

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–6), troupe (1–2 et 1–2 ours bruns), bande (3–6 et 1–2 ours bruns) ou colonie (3–6 et 1–2 ours bruns et 7–12 orques ou 9–16 gobelins)

Trésor standard (armure de cuir, 2 fléaux, 4 javelines, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Perfection du combat à deux armes (Ext). Au combat, les ettins utilisent un fléau ou une javeline dans chaque main. Comme chacune de leurs deux têtes contrôle un bras, le fait de combattre avec deux armes ne leur impose aucun malus aux jets d'attaque ou de dégâts.

Les ettins, ou géants à deux têtes, sont des chasseurs vicieux et imprévisibles qui agissent sous le couvert de la nuit. Leurs deux têtes leur donnent des capacités de perception inégalées, ce qui en fait d'excellents gardes.

À première vue, les ettins ressemblent à des géants des collines ou à de pierre mais les crocs et les traits de leur visage trahissent la présence de sang orque dans leurs veines. La couleur de leur peau va du brun au rosâtre mais, comme ils évitent autant que possible de se baigner, ils sont tellement sales et crasseux que leur chair ressemble à de l'épais cuir gris. Les ettins adultes mesurent à peu près 3,90 mètres, pèsent 2 600 kg et vivent approximativement 75 ans.

Les ettins ne possèdent pas de langage propre et baragouinent un mélange de géant, de gobelin et d'orque. Les créatures qui connaissent une de ces langues doivent réussir un jet d'Intelligence DD 15 pour parvenir à communiquer avec un ettin. Chacun de ces jets porte sur une parcelle d'informations. Si la créature parle deux de ces langues, le DD descend à 10 et, si elle parle les trois langues, il tombe à 5.

Les ettins ne brillent pas par leur intelligence mais ce sont des guerriers rusés. Ils préfèrent tendre des embuscades à leurs victimes plutôt que de se ruer au combat. Une fois la bataille commencée, ils se battent avec fureur jusqu'à ce que tous les ennemis soient morts.

Les ettins mènent des vies solitaires et élisent domicile dans des grottes ou des cavités rocheuses isolées souvent entourées de fosses et de tranchées. Des ours des cavernes leur tiennent parfois compagnie comme animaux familiers et gardiens du repaire.

Un ettin particulièrement puissant peut attirer quelques admirateurs ettins voire quelques alliés gobelins ou orques. Ces rassemblements sont plutôt rares cependant et ne durent jamais très longtemps : les différents ettins s'en vont chacun de leur côté dès que de nouvelles opportunités de pillage et de butin se présentent ou lorsque le chef meurt.

Les couple d'ettins ne se rassemblent généralement pour se reproduire que pendant une courte période avant de partir chacun de leur côté. Les jeunes ettins deviennent adultes rapidement : ils atteignent leur taille définitive en moins d'un an et sont alors expulsés et contraints de se débrouiller par eux-mêmes.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

FAMILIERS

Voici les caractéristiques de base des familiers les plus courants. On peut bien sûr les utiliser aussi pour des animaux normaux. Les animaux de taille P calculent leur bonus d'Escalade et de Natation à partir de leur Dextérité.

BELETTE FP 1/2

PX 200

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +1, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +4 (1d3–4 et fixation)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 3, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +10, Évasion +3 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Acrobaties, +4 en Discrétion

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérées

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Fixation (Ext). Après une attaque de morsure réussie, la belette agrippe automatiquement son ennemi et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure chaque round.

Les belettes sont des prédateurs qui se contentent d'attaquer les poulaillers ou les animaux domestiques lorsqu'elles entrent en contact avec la civilisation.

CHAT FP 1/4

PX 100

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 3 (1d8–1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 griffes, +4 (1d2–4), morsure, +4 (1d3–4)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 3, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +14, Escalade +6, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 Discrétion, +4 Escalade

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées ou chaudes ou ville

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–12)

Trésor aucun

Un chat adulte pèse généralement entre 2,5 et 7,5 kg.

CHAUVE-SOURIS FP 1/8

PX 50

Animal de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** perception aveugle 6 m, vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 14 (Dex +2, taille +4)

pv 2 (1d8–2)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 1,50 m, vol 12 m (bonne)

Corps à corps morsure, +6 (1d3–4)

Espace 30 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 15, **Con** 6, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** –2, **DMD** 3

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +6, Vol +16 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts ou déserts, climat tempéré ou chaud

Organisation sociale colonie (10–400)

Trésor aucun

La plupart des chauves-souris mangent des insectes ou des fruits mais une espèce au moins se repaît de sang.

CHOUETTE FP 1/3

PX 135

Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 3 m, vol 18 m (moyenne)

Corps à corps 2 serres, +5 (1d4–2)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

Illustration par Dean Spencer

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

CARACTÉRISTIQUES

For 6, **Dex** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 9

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +15, Perception +10, Vol +7 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

Les chouettes sont des oiseaux nocturnes très silencieux en vol qui se nourrissent de rongeurs.

CORBEAU FP 1/6

PX 65

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 3 (1d8–1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 3 m, vol 12 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +4 (1d3–4)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 2, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6

Dons Attaque en finesse, Talent (Perception)

Compétences Vol +6, Perception +6

ÉCOLOGIE

Environnement climat tempéré

Organisation sociale solitaire, couple, vol (3–12) ou volée (13–100)

Trésor aucun

Le corbeau est un charognard omnivore qui se repaît de cadavres, d'insectes, de déchets de nourriture, de baies et même de petits animaux.

CRAPAUD FP 1/8

PX 50

Animal de taille Min, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 14 (Dex +1, taille +4)

pv 2 (1d8–2)

Réf +3, **Vig** +0, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 1,50 m

Espace 30 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 12, **Con** 6, **Int** 1, **Sag** 15, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** –3, **DMD** 2 (6 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +21, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées ou chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–100)

Trésor aucun

Les crapauds sont des amphibiens inoffensifs à la peau rugueuse.

FAUCON FP 1/3

PX 135

Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 3 m, vol 18 m (moyenne)

Corps à corps 2 serres, +5 (1d4–2)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 6, **Dex** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 9

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +14, Vol +7 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

Les fauconniers accordent beaucoup de valeur à ces oiseaux majestueux qui peuvent devenir des compagnons de chasse efficaces s'ils reçoivent l'entraînement adéquat dès leur naissance.

Illustration par Francis Tsai

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

LÉZARD FP 1/6

PX 65

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 3 (1d8–1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +4 (1d4–4)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 3, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 2

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +10

Modificateurs raciaux +8 en Acrobaties

ÉCOLOGIE

Environnement climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire, couple, ou nid (3–8)

Trésor aucun

On peut trouver des lézards sous tous les climats tempérés et tropicaux. Lorsqu'ils se retrouvent confrontés à des prédateurs, les lézards fuient et se cachent.

RAT FP 1/4

PX 100

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m

Corps à corps morsure, +4 (1d3–4)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 2, **Dex** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +18, Escalade +10, Natation +10 ;
Modificateurs raciaux +4 en Discrétion

ÉCOLOGIE

Environnement climat tempéré

Organisation sociale solitaire, couple, nid (3–12) ou meute (13–100)

Trésor aucun

Les rats sont des rongeurs omnivores féconds et discrets qui pullulent surtout dans les zones urbaines.

SINGE FP 1/4

PX 100

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps morsure, +4 (1d3–4)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 3, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Escalade +10, Perception +5 ;
Modificateurs raciaux +8 en Acrobaties

ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–9) ou troupe (10–40)

Trésor aucun

Les singes sont des créatures très sociales. Ils consacrent la majorité de leurs journées à la recherche de nourriture.

VIPÈRE FP 1/2

PX 200

Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 16, contact 15, pris au dépourvu 13 (Dex +3, naturelle +1, taille +2)

pv 3 (1d8–1)

Réf +5, **Vig** +1, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps morsure, +5 (1d2–2 et poison)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 4, **Dex** 17, **Con** 8, **Int** 1, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 8 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +15, Escalade +11, Natation +11, Perception +9 ;
Modificateurs raciaux +4 en Discrétion, +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 9 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite.

Les vipères ne sont pas des serpents spécialement agressifs mais leur morsure venimeuse peut être fatale.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Fantôme

Cette terrifiante silhouette spectrale flotte dans les airs en silence, traversant les objets solides comme s'ils n'étaient pas là.

FANTÔME **FP 7**

PX 3 200

Fantôme humain, noble 7

Mort-vivant (humanoïde altéré, intangible) de taille M, CM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +18

DÉFENSE

CA 17, contact 17, pris au dépourvu 15 (Dex +1, esquive +1, parade +5)

pv 73 (7d8+42)

Réf +5, **Vig** +7, **Vol** +7

Capacités défensives intangible, reconstruction, résistance à la canalisation +4 ; **Immunités** traits des morts-vivants

ATTAQUE

VD vol 9 m (parfaite)

Corps à corps toucher corrupteur, +6 (7d6, Vig DD 18, 1/2 dégâts)

Attaques spéciales lamentation d'épouvante (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For —, **Dex** 12, **Con** —, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 20

BBA +5, **BMO** +5, **DMD** 22

Dons Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Connaissances (histoire) +10, Connaissances (noblesse) +10, Discrétion +9, Perception +18, Psychologie +10, Vol +9 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +8 en Perception

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire

Trésor équipement de PNJ

Lorsqu'une grande injustice, réelle ou supposée, empêche une âme d'accéder au repos éternel, celle-ci revient parfois sous la forme d'un fantôme, une créature immatérielle soumise à une souffrance éternelle dont elle ne peut se défaire. Les fantômes peuvent avoir n'importe quel alignement mais la majorité d'entre eux restent accrochés au monde des vivants du fait d'une rage et d'une haine puissantes et possèdent donc un alignement Chaotique Mauvais. Même les fantômes des créatures Bonnes ou Loyales peuvent se laisser gagner par la haine et la cruauté dans l'après-vie.

Plus encore que la plupart des monstres de ce livre, les fantômes gagnent à posséder une histoire intéressante et détaillée. Pourquoi cet individu s'est-il transformé en fantôme ? Qu'en disent les légendes ? Une rencontre avec un fantôme ne devrait jamais se produire par hasard : il existe un grand nombre d'autres morts-vivants intangibles comme les âmes-en-peine et les spectres pour cela. La rencontre avec un fantôme devrait plutôt être la scène culminante d'une longue période pendant laquelle des sbires moins dangereux et des manifestations de l'esprit du mort-vivant ont servi à accroître la tension. L'exemple de fantôme présenté ci-dessus correspond à une princesse humaine assassinée par un amant infidèle. Après qu'elle lui ai dit ses quatre vérités, il l'a enserrée de chaînes et l'a jetée dans le puits du château où elle s'est noyée. Les capacités du fantôme ont été choisies en fonction de son histoire, afin de montrer qu'il est possible de créer un adversaire puissant à partir d'une simple classe de PNJ. Vous pouvez obtenir des fantômes encore plus puissants en appliquant cet archétype à des créatures qui possèdent des niveaux de classe ou des capacités raciales importantes.

Lors de sa création, un fantôme conserve des « copies » intangibles de tous les objets auxquels il accordait de l'importance de son vivant (sauf si une autre personne est en possession des originaux). L'équipement d'un fantôme fonctionne normalement pour lui mais traverse les objets et les créatures matérielles sans leur causer de tort. Les armes qui possèdent un bonus d'altération supérieur ou égal à +1 peuvent blesser les créatures matérielles mais ces attaques n'infligent que la moitié des dégâts normaux, à moins qu'il ne s'agisse d'*armes spectrales*. Un fantôme ne peut pas utiliser de boucliers et d'armures qui ne sont pas *spectrales*.

Les objets originaux continuent d'exister, tout comme la dépouille du fantôme. Si une autre créature s'empare de l'objet, la copie intangible disparaît, ce qui va à coup sûr mettre en rage le fantôme, qui ne reculera devant rien pour ramener l'objet vers son emplacement initial (et ainsi en récupérer l'usage).

Créer un fantôme

« Fantôme » est un archétype acquis qui peut être ajouté à toute créature vivante possédant une valeur de Charisme supérieure ou égale à 6. Le fantôme conserve toutes les valeurs et les capacités spéciales de la créature de base aux exceptions suivantes près.

FP. Le même que celui de la créature de base +2.

Type. Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas son BBA, ses jets de sauvegarde ou ses points de compétence. Elle gagne le sous-type « intangible ».

CA. Le fantôme gagne un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme. Il perd le bonus d'armure naturelle de la créature de base ainsi que les bonus d'armure et de bouclier qui ne proviennent pas d'effets de force ni d'objets *spectraux*.

DV. Changez tous les dés de vie raciaux de la créature en d8. Les dés de vie des niveaux de classe, eux, restent inchangés. Les fantômes utilisent leur modificateur de Charisme pour déterminer leurs points de vie (au lieu de leur modificateur de Constitution).

Capacités défensives. Le fantôme conserve toutes les capacités défensives de la créature de base à l'exception de celles qui ne fonctionnent que pour des créatures tangibles. Les fantômes gagnent les caractéristiques suivantes : intangible, résistance à la canalisation de +4, vision dans le noir 18 m et toutes les immunités découlant des traits des morts-vivants. Les fantômes acquièrent également la capacité de reconstruction.

Reconstruction (Sur). Dans la plupart des cas, un simple combat ne suffit pas à détruire le fantôme : l'esprit « détruit » se reconstruit en 2d4 jours. Même les sorts les plus puissants n'offrent généralement que des solutions temporaires. La seule manière de détruire le fantôme de manière permanente consiste à déterminer la raison de son existence et de résoudre le problème

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

qui l'empêche de trouver le repos. La méthode exacte varie d'un esprit à l'autre et peut nécessiter de longues recherches. Le MJ devra créer une méthode spécifique pour chaque fantôme.

Vitesse. Les fantômes perdent leurs vitesses de déplacement et gagnent une vitesse de vol de 9 mètres (parfaite), à moins que la créature de base ne dispose d'une vitesse de vol supérieure.

Attaques au corps à corps et à distance. Le fantôme perd toutes les attaques de la créature de base. S'il pouvait utiliser des armes de son vivant, ses talents lui permettent de manier des *armes spectrales* en tant que fantôme.

Attaques spéciales. Le fantôme conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base mais celles qui requièrent un contact physique ne fonctionnent pas. En plus de cela, il gagne une attaque spéciale de fantôme (choisie dans la liste ci-dessous) par tranche de 3 points de FP (avec un minimum de 1, la première capacité choisie devant être regard corrupteur). Sauf mention contraire, le DD des jets de sauvegarde contre les attaques spéciales des fantômes vaut 10 + la moitié du nombre de DV du fantôme + son modificateur de Charisme. Le MJ peut ajouter d'autres capacités de fantôme à cette liste s'il le désire.

Possession maléfique (Sur). La jalousie que le fantôme éprouve à l'égard des vivants est très profonde. Une fois par round, le fantôme peut fusionner son corps avec celui d'une créature du plan Matériel. Cette capacité fonctionne de la même manière qu'un sort de *possession* (avec un NLS égal à 10, ou au nombre de DV du fantôme si celui-ci est plus élevé), à ceci près qu'aucun réceptacle n'est nécessaire. Pour utiliser cette capacité, le fantôme doit être adjacent à la cible. Cette dernière peut résister à l'attaque en réussissant un jet de Volonté. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible est immunisée contre la possession par ce fantôme pendant 24 heures.

Regard corrupteur (Sur). Le fantôme est défiguré (à cause du passage du temps ou de traces de violence) et dispose d'une attaque de regard. Celle-ci possède une portée de 9 mètres et inflige 2d10 points de dégâts et un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme (un jet de Vigueur réussi annule l'affaiblissement mais pas le dégâts physiques).

Télékinésie (Sur). Lors de sa mort, le fantôme a connu un important traumatisme physique. Tous les 1d4 rounds, le fantôme peut utiliser télékinésie (avec un NLS égal à 12, ou au nombre de DV du fantôme si celui-ci est plus élevé) par une action simple.

Toucher affaiblissant (Sur). Lors de sa mort, le fantôme était affligé de folie ou affecté par une maladie. Il gagne une attaque de contact qui inflige 1d4 points de diminution permanente à une caractéristique de son choix. Chaque fois que cette attaque touche, le fantôme se soigne de 5 points de dégâts. Le fantôme ne peut pas réaliser une attaque de toucher affaiblissant en même temps qu'un toucher corrupteur.

Toucher corrupteur (Sur). Tous les fantômes possèdent cette attaque de contact intangible. En glissant une partie de son corps au travers du corps de son adversaire (ce qui nécessite une action simple), le fantôme lui inflige un nombre de d6 de dégâts égal à son FP. Il ne s'agit pas de dégâts d'énergie négative mais bien de dégâts qui se manifestent sous la forme de blessures physiques et de douleurs causées par un vieillissement surnaturel. Les créatures immunisées contre le vieillissement magique sont immunisées contre ces dégâts mais sinon, ces dégâts ignorent toutes les formes de réduction de dégâts. Un jet de Vigueur permet de diviser les dégâts par deux.

Caractéristiques. Cha +4. En tant que créature morte-vivante et intangible, le fantôme ne possède pas de valeur de Force ni de valeur de Constitution.

Compétences. Les fantômes bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion et de Perception. Un fantôme considère toujours les compétences suivantes comme des compétences de classe : Art de la magie, Connaissances (mystères), Connaissances (religion), Déguisement, Discrétion, Escalade, Intimidation, Perception, Psychologie et Vol. À part cela, leurs compétences de classe sont les mêmes que celles de la créature de base.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Félin, guépard

Les longues et puissantes pattes de ce grand félin à la fourrure dorée tachetée de noir lui permettent de se déplacer à vive allure.

GUÉPARD **FP 2**

PX 600

Animal de taille M, N

Init +8 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +4, naturelle +1)

pv 19 (3d8+6)

Réf +7, **Vig** +5, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 15 m ; sprint

Corps à corps morsure, +6 (1d6+3 et croc-en-jambe), 2 griffes, +6 (1d3+3)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +2, **BMO** +5, **DMD** 19 (23 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8 (+12 dans les hautes herbes), Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion dans les hautes herbes

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sprint (Ext). Une fois par heure, un guépard peut se déplacer à 10 fois sa vitesse normale (150 mètres) lorsqu'il charge.

Les guépards sont des prédateurs rapides et mortels capables de se déplacer à des vitesses incroyables, ce qui leur permet de fondre sur des proies distantes de plusieurs dizaines de mètres avant qu'elles ne puissent réagir. Ces chasseurs félins évitent les zones où la végétation est dense et entremêlée, mais ils peuvent très bien se cacher dans les herbes hautes.

Un guépard adulte mesure 1,40 mètre de long et pèse 70 kg.

Illustration par Dean Spencer

Félin, léopard

À chacun de ses pas, on peut voir les muscles d'acier de ce léopard glisser sous sa fourrure tachetée.

LÉOPARD **FP 2**

PX 600

Animal de taille M, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +4, naturelle +1)

pv 19 (3d8+6)

Réf +7, **Vig** +5, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +6 (1d6+3 et étreinte), 2 griffes, +6 (1d3+3)

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes, +6 [1d3+3])

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +2, **BMO** +5 (+9 lutte), **DMD** 19 (23 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse, Talent (Discrétion)

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +11 (+15 dans les fourrés épais), Escalade +11, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion dans les fourrés épais

ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quelle forêt

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

Les léopards mesurent 1,20 mètre de long et pèsent 60 kg. Les caractéristiques présentées ci-dessus peuvent décrire n'importe quel félin de taille similaire, comme les jaguars, les panthères et les couguars. La principale différence entre tous ces félins de même taille est l'environnement où on les trouve.

Les léopards et leurs cousins préfèrent chasser la nuit et surprendre leurs proies depuis les hauteurs (en sautant sur elles à partir d'un arbre ou d'un grand rocher). Ils mangent pratiquement tous les animaux qu'ils peuvent attraper. Même s'ils préfèrent les proies de taille P, ils sont capables de dévorer des herbivores de taille G ou de survivre en s'alimentant de rongeurs, d'oiseaux et d'insectes. Les léopards en bonne santé ne se montrent généralement pas agressifs envers les humains. S'ils n'ont pas faim et qu'ils ne se sentent pas menacés, il est même possible de les approcher sans déclencher de réaction hostile. Lorsqu'un léopard élit domicile près d'une communauté d'humanoïdes, il peut rapidement se transformer en un dangereux prédateur.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Feu follet

Ce globe de lumière douce vacille gentiment dans les airs. On peut déceler en son sein l'image diffuse d'une sorte de crâne.

FEU FOLLET **FP 6**

PX 2 400

Aberration (Air) de taille P, CM

Init +13 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +17

DÉFENSE

CA 26, contact 26, pris au dépourvu 16
(Dex +9, parade +5, esquive +1, taille +1)

pv 40 (9d8)

Réf +12, **Vig** +3, **Vol** +9

Capacités défensives invisibilité naturelle ; **Immunités** magie

ATTAQUE

VD vol 15 m (parfaite)

Corps à corps choc, +16 (contact, 2d8 électricité)

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 29, **Con** 10, **Int** 15, **Sag** 16, **Cha** 14

BBA +6, **BMO** +0, **DMD** 24

Dons Attaque en finesse, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Acrobaties +21, Bluff +11, Discrétion +25, Évasion +21, Perception +17, Vol +31

Langues aklo, commun

Particularités absorption des peurs

ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel marais

Organisation sociale solitaire, couple, ou chapelet (3–4)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption des peurs (Sur). Chaque fois qu'un feu follet se trouve à 4,50 mètres ou moins d'une créature mourante ou soumise à un effet de terreur, il bénéficie d'une guérison accélérée de 5 points.

Immunité à la magie (Ext). Les feux follets sont immunisés contre tous les sorts et les pouvoirs magiques contre lesquels s'appliquent la résistance à la magie, à l'exception des sorts de *dédale* et de *projectile magique*.

Invisibilité naturelle (Ext). Par une action de mouvement, un feu follet peut cesser d'émettre de la lumière et ainsi devenir invisible (comme par le sort).

Les trappeurs et les collecteurs de tourbe qui vivent à proximité des marais et des marécages les désignent sous des noms divers tels que les Jack-la-lanterne, les lumières des morts, les esprits du feu, les lumières-fantômes ou encore les flammeroles filantes, mais tous savent qu'il s'agit de dangereux prédateurs qui se font passer pour des points de repère lumineux dans les ténèbres.

Ces créatures maléfiques se nourrissent des puissantes émanations psychiques projetées par les créatures terrifiées. Elles prennent un malin plaisir à attirer les voyageurs crédules. Dans les contrées sauvages où ils sont les plus nombreux, les feux follets utilisent des tactiques simples. Ils se placent au sommet d'une falaise ou au-dessus de sables mouvants, ou ils se font passer pour des lanternes (ce qui est encore plus efficace lorsqu'il y a de véritables lanternes à proximité). Toutes ces méthodes visent uniquement à attirer les inconscients vers de graves périls. De temps en temps, les feux follets qui recherchent des proies plus faciles vont en ville pour élire domicile près d'une potence ou se rendent invisibles et suivent des armées afin de collecter les peurs des mourants. En fait, on ne sait pas pourquoi la majorité d'entre eux choisissent de rester dans les marais où les victimes sont plutôt rares. Les feux follets n'utilisent leur capacité de choc électrique qu'en dernier recours : ils préfèrent laisser le soin à d'autres créatures ou à des dangers divers de s'occuper de leur victimes et se contentent de rester dans les airs, à proximité, pour se repaître de leurs peurs.

Les feux follets peuvent produire des lueurs de n'importe quelle couleur mais c'est le jaune, le blanc, le vert et le bleu qui reviennent le plus souvent. Ils peuvent également combiner des luminosités différentes pour former des silhouettes. Bon nombre d'entre eux aiment afficher des formes ressemblant vaguement à des crânes afin d'intensifier la terreur que leurs victimes ressentent. Leurs corps sont en fait des globes difficilement visibles constitués d'une substance spongieuse et translucide. Ils mesurent 30 cm de diamètre, pèsent 1,5 kg et sont capables d'émettre de la lumière sur toute leur surface. Ils produisent une luminosité à peu près équivalente à celle d'une torche. Ils ne semblent pas utiliser de sons pour communiquer entre eux, mais ils entendent parfaitement et peuvent faire vibrer leurs corps rapidement pour imiter la parole.

La plupart des créatures vivantes les décrient, mais les feux-follets sont en fait plutôt intelligents, bien que leur mode de pensée puisse paraître étrange. Ils se rassemblent parfois en groupes appelés « chapelets » mais les rouages de leur société, leurs buts et leurs origines restent un mystère pour les autres races. Ils passent parfois des marchés avec ceux qui peuvent leur offrir un grand nombre de victimes suffisamment effrayées. Comme les feux follets ne vieillissent pas et sont pratiquement immortels (à moins d'être tués de manière violente), les spécimens les plus anciens peuvent être les dépositaires de connaissances datant d'un passé très lointain. Cela dit, il peut s'avérer particulièrement difficile de convaincre l'une de ces créatures cruelles d'accepter de répondre aux questions qu'on lui pose.

Illustration par Matt Dixon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Fongoïde violet

Des filaments violets sortent des fissures perçant le chapeau de ce champignon pointu qui pousse sur un lit de racines tentaculaires.

FONGOÏDE VIOLET **FP 3**

PX 800

Plante de taille M, N

Init –1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 15, contact 9, pris au dépourvu 15 (Dex –1, naturelle +6)

pv 30 (4d8+12)

Réf +0, **Vig** +7, **Vol** +1

Immunités traits des plantes

ATTAQUE

VD 3 m

Corps à corps 4 tentacules, +4 (1d4+1 et putréfaction)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 3 m

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 8, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 9

BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 13

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou tapis (3–12)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Putréfaction (Ext). Les créatures touchées par un tentacule de fongoïde violet doivent effectuer un jet de Vigueur de DD 15. En cas d'échec, la chair autour du point de contact se décompose très rapidement puis se détache en dévoilant les os. Cette terrible affliction inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et de 1d4 points de Constitution. Il s'agit d'un effet de type « poison ». Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

De tous les dangers qui menacent ceux qui visitent des grottes, le fongoïde violet est sans doute l'un des plus connus et des plus craints. Les visiteurs les plus attentifs peuvent généralement observer sur ceux qui habitent ou chassent dans ces lieux des traces qui trahissent la présence de ces champignons carnivores. Ces traces prennent la forme d'entailles profondes et hideuses où des sillons entiers de chair semblent avoir été arrachés au corps, le résultat d'une rencontre un peu trop serrée avec un fongoïde violet.

Les fongoïdes violets se nourrissent de matières organiques en décomposition mais, contrairement à la plupart des champignons, ils ne se contentent pas de les consommer passivement. Les filaments des fongoïdes violets peuvent frapper avec une rapidité surprenante et, lorsque le venin virulent qui les recouvre entre en contact avec de la chair, il entraîne une décomposition extrêmement rapide. En l'absence de traitement, cette substance peut liquéfier la chair d'un bras ou une jambe en quelques instants à peine et ne laisser que des os qui ne tarderont pas à se décomposer eux aussi.

Les fongoïdes violets peuvent se déplacer, mais ils le font uniquement pour attaquer ou chasser des proies. Tant qu'ils disposent d'un stock suffisant de nourriture, ils se contentent généralement de rester immobiles. De nombreuses races souterraines tirent avantage de cette caractéristique (les troglodytes et les végépygmées en particulier). Elles placent des gardes fongoïdes violets aux embranchements principaux de leur réseau de cavernes ainsi qu'aux entrées de leurs grottes, et elles s'assurent de bien les nourrir pour qu'ils ne s'aventurent pas plus en avant dans leur repaire à la recherche de nourriture.

Certaines espèces de criards (voir le *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR*, page 422) possèdent une apparence assez similaires aux fongoïdes violets mais n'ont pas de filaments tentaculaires. De nombreux plans de champignons mélangent criards et fongoïdes violets, tout spécialement lorsqu'il s'agit de gardes cultivés par d'autres créatures.

Un fongoïde violet mesure 1,20 mètre de hauteur et pèse 25 kg.

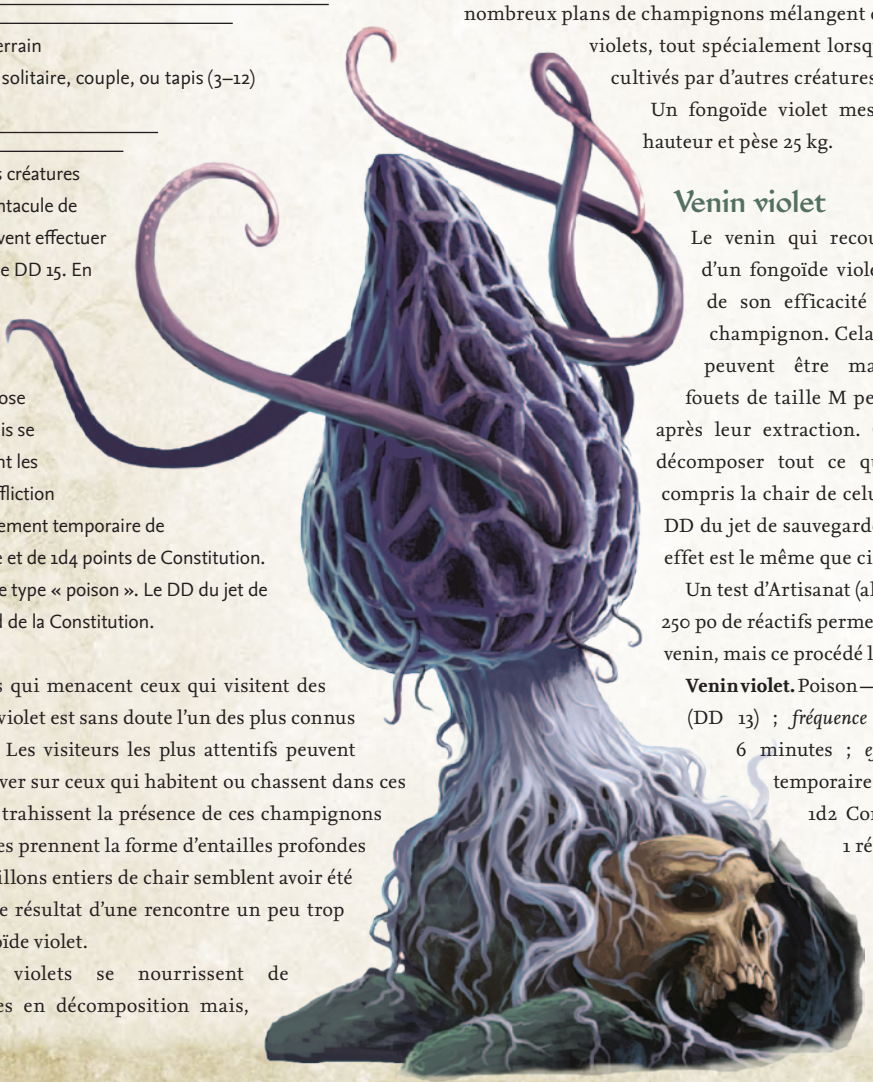


Illustration par Ben Wootten

Venin violet

Le venin qui recouvre les tentacules d'un fongoïde violet perd rapidement de son efficacité après la mort du champignon. Cela dit, ces appendices peuvent être maniés comme des fouets de taille M pendant 2d6 minutes après leur extraction. Ces armes font se décomposer tout ce qu'elles touchent, y compris la chair de celui qui les utilise. Le DD du jet de sauvegarde pour résister à cet effet est le même que ci-dessus.

Un test d'Artisanat (alchimie) de DD 25 et 250 po de réactifs permettent de préserver le venin, mais ce procédé le dilue également.

Venin violet. Poison — contact ; *JS* Vigueur (DD 13) ; *fréquence* 1/minute pendant 6 minutes ; *effet* affaiblissement temporaire de 1d2 Force et 1d2 Constitution ; *guérison* 1 réussite ; *coût* 800 po

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Fourmi géante

Cette fourmi aux aguets a six pattes et est de la taille d'un poney. Elle fait claquer ses mandibules et du venin coule de son dard.

FOURMI GÉANTE **FP 2**

PX 600

Vermine de taille M, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15 (naturelle +5)

pv 18 (2d8+9)

Réf +0, **Vig** +6, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 15 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +3 (1d6+2 et étreinte), dard, +3 (1d4+2 et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** —, **Sag** 13, **Cha** 11

BBA +1, **BMO** +3 (+7 lutte), **DMD** 13 (21 contre crocs-en-jambe)

Dons Robustesse[B]

Compétences Escalade +10, Perception +5, Survie +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 Perception, +4 Survie

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–6) ou nid (7–18 et 10–100 ouvrières, 2–8 mâles, et 1 reine)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Dard — blessure ; JS Vigueur DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 For ; *guérison* 1 réussite

Les fourmis géantes sont aussi travailleuses que leurs cousines de taille normale. Leurs nids ne comptent généralement pas des milliers de spécimens, mais leur taille accrue compense facilement leur nombre réduit.

Le profil présenté ci-dessus correspond aux fourmis soldats, celles qu'on rencontre le plus souvent. Les archétypes simples suivants peuvent être utilisés pour créer des variantes de fourmis.

Fourmi ouvrière (FP –1). Les fourmis ouvrières ne disposent pas d'attaque de dard empoisonné ni de la capacité d'étreinte.

Fourmi mâle (FP +1). Les fourmis mâles reçoivent l'archétype simple « avancé » et une vitesse de vol de 9 mètres (moyenne).

Reine (FP +2). La reine du nid est une créature immense et boursouflée. Elle gagne les archétypes simples « avancé » et « géant » mais sa vitesse tombe à 3 mètres et elle perd sa vitesse d'escalade.

Fourmis soldats, nuée

Un tapis de fourmis se tortille sur le sol, ravageant tout ce qui se trouve sur son passage.

NUÉE DE FOURMIS SOLDATS **FP 5**

PX 1 600

Vermine (nuée) de taille I, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 20, contact 20, pris au dépourvu 18 (Dex +2, taille +8)

pv 49 (11d8)

Réf +5, **Vig** +7, **Vol** +3

Capacités défensives traits des nuées ; **Immunités** dégâts des armes

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps nuée (3d6)

Espace 3 m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales dévorer, distraction (DD 15), s'accrocher

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +8, **BMO** —, **DMD** —

Compétences Escalade +10, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +4 Perception

ÉCOLOGIE

Environnement climats tropicaux

Organisation sociale solitaire, couple, patrouille (3–6 nuées) ou légion (7–16 nuées)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Dévorer (Ext). Les nuées de fourmis soldats peuvent dévorer les créatures qu'elles recouvrent en un rien de temps. Contre les cibles sans défense ou nauséeuses, les dégâts infligés passent à 6d6.

S'accrocher (Ext). Lorsqu'une créature sort de la zone occupée par une nuée de fourmis soldats, la nuée subit 1d6 points de dégâts car sa population se réduit : plusieurs bestioles s'accrochent avec ténacité à leur victime. Les fourmis qui restent attachées à la créature lui infligent 3d6 points de dégâts à la fin de chacun de ses tours. La victime peut utiliser une action complexe et tenter un jet de Réflexes de DD 17 pour se défaire de ces bestioles. Un vent fort ou des dégâts causés par un effet de zone (quelle qu'en soit la quantité) permettent également de détruire les fourmis accrochées. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Dextérité.

Les nuées de fourmis soldats n'ont pas volé leur réputation : ces armées de fourmis guerrières constamment en mouvement dévorent tout ce qui se met en travers de leur route et sèment la destruction.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Froghémoth

Cette immense créature à trois yeux se tient sur ses pattes arrière musclées et agite ses quatre bras tentaculaires dans tous les sens.

FROGHÉMOTH **FP 13**

PX 25 600

Aberration de taille TG, N

Init +5 ; **Sens** vision à 360°, vision aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 28, contact 9, pris au dépourvu 27 (Dex +1, naturelle +19, taille –2)

pv 184 (16d8+112)

Réf +8, **Vig** +12, **Vol** +11

Immunités électricité (partielle) ; **Résistances** feu 10

Faiblesses ralenti par l'électricité

ATTAQUE

VD 6 m, nage 9 m

Corps à corps morsure, +20 (2d6+10/19–20 et étreinte), 4 tentacules, +18 (1d8+5 et étreinte), langue, +18 (1d4+5 et étreinte)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m (9 m pour la langue)

Attaques spéciales constriction (tentacule, 1d6+10), engloutissement (3d6+10, CA 19, 18 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 30, **Dex** 13, **Con** 24, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 11

BBA +12, **BMO** +24 (+28 lutte), **DMD** 35

Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Fente, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Discrétion)

Compétences Discrétion +14 (+22 dans les marais), Natation +18, Perception +16 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion dans les marais, +8 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ralenti par l'électricité (Ext). Les froghémoths sont immunisés contre les dégâts d'électricité mais, chaque fois qu'ils devraient normalement subir de tels dégâts, ils sont ralentis pendant 1 round.

Vision à 360° (Ext). Grâce à leurs yeux montés sur pédoncule, les froghémoths peuvent voir dans toutes les directions en même temps. Il est impossible de les prendre en tenaille.

Ces créatures heureusement assez rares figurent parmi les prédateurs les plus féroces et monstrueux qui habitent les terres marécageuses. Les froghémoths sont des chasseurs qui manient l'art de l'embuscade avec une efficacité terrifiante et qui sont capables d'attraper et de dévorer des dinosaures, voire même des dragons. Lorsqu'elles guettent leur proie, ces immenses créatures se dissimulent dans la boue des étangs marécageux profonds, ne laissant dépasser que le sommet de leur tentacule oculaire. Les yeux des froghémoths leur donnent une vue acérée mais leur langue est encore plus impressionnante. À l'instar des serpents, les frogémoths peuvent « goûter » l'air et obtenir des détails incroyables sur les environs.

Les érudits s'intéressent depuis longtemps aux origines de cet étrange et immense prédateur, avançant que ses sens, sa physiologie et ses résistances hors du commun lui font dépasser le stade de l'animal. Les druides et les autres disciples du monde naturel en conviennent : les froghémoths agissent peut-être comme des animaux mais ils ne se sentent jamais véritablement « à l'aise » à proximité d'une de ces créatures. Les froghémoths, constamment de mauvaise humeur, cherchent souvent à tuer juste par plaisir, allant même jusqu'à régurgiter des repas partiellement digérés pour faire de la place pour les nouvelles proies qu'ils rencontrent. Ces étranges créatures s'éloignent parfois de leur milieu naturel, comme si les marécages s'étaient opposés à eux et les avaient contraints à errer à la recherche d'un nouveau repaire. Certains sages prétendent que les froghémoths viennent d'un autre monde et que leurs errances seraient causées par une sorte de pulsion instinctive les incitant à retourner chez eux, un « chez eux » qui serait bien différent du monde dans lequel ces créatures se retrouvent prisonniers.

Un froghémoth mesure 6,60 mètres de hauteur aux épaules et pèse 8 000 kg.

Illustration par Eric Lofgren

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Fureteur obscur

Ce petit humanoïde est recouvert de crasseux haillons puant de la tête aux pieds. Seuls ses main et son nez blanc pâle sont visibles.

FURETEUR OBSCUR **FP 2**

PX 600

Humanoïde (obscur) de taille P, CN

Init +3 ; **Sens** vision dans les ténèbres ; Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 14, pris au dépourvu 13 (armure +2, Dex +3, taille +1)

pv 19 (3d8+6)

Réf +6, **Vig** +3, **Vol** +1

Faiblesses aveuglé par la lumière

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps dague, +6 (1d3/19–20 et poison)

Attaques spéciales attaque sournoise (+1d6), dernier sursaut

Pouvoirs magiques (NLS 3e)

À volonté — *détection de la magie, ténèbres*

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 17, **Con** 14, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +2, **BMO** +1, **DMD** 14

Dons Attaque en finesse, Talent (Escamotage)

Compétences Discrétion +12, Escalade +8, Escamotage +7, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, en Escalade et en Perception

Langues obscurien

Particularités haillons protecteurs, utilisation des poisons

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–6) ou clan (20–80 et 1 traqueur obscur pour 20 fureteurs obscurs)

Trésor standard (dague, traînée noire [3 doses], autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Dernier sursaut (Sur). Lorsqu'un fureteur obscur est tué, son corps s'enflamme dans un éclair de vive lumière blanche qui n'épargne que son équipement (qui tombe au sol). Toutes les créatures dans un rayonnement de 3 mètres doivent réussir un jet de Vigueur de DD 13 pour éviter d'être aveuglées pendant 1d6 rounds. Les fureteurs obscurs situés dans cette zone sont automatiquement aveuglés pendant au moins 1 round à cause de leur sensibilité à la lumière. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Haillons protecteurs (Ext). Les nombreuses couches de haillons crasseux que portent les fureteurs obscurs les protègent comme s'il s'agissait d'armures de cuir.

Utilisation des poisons (Ext). Les fureteurs obscurs sont experts dans l'utilisation du poison et ils ne risquent jamais de s'empoisonner eux-mêmes par accident. Ils utilisent généralement une pâte noire et malodorante distillée à partir de champignons souterrains et connue sous le nom de traînée noire — blessure ; *JS* Vigueur DD 15 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 For ; *guérison* 1 réussite.

Vision dans les ténèbres (Sur). Les fureteurs obscurs voient parfaitement bien dans les ténèbres de toutes sortes, y compris celles créées par un sort de *ténèbres profondes*.

Les fureteurs obscurs hantent les endroits sombres situés loin sous la surface du monde. Ils sortent la nuit et s'infiltrent dans les communautés proches lorsque leur envie de voler et de mettre la pagaille devient incontrôlable. Ces créatures s'enveloppent dans de nombreuses couches de tissu noir, moisi et crasseux, ce qui peut donner l'impression que les individus dissimulés à l'intérieur sont encore plus petits qu'ils le sont réellement. Les fureteurs obscurs, qu'on rencontre généralement en groupes, fuient la lumière vive mais se montrent assez téméraires dans le noir.

Les fureteurs obscurs mesurent un peu moins de 1,20 mètre et pèsent 40 kg. Ils ont la peau pâle et humide et leurs yeux sont d'un blanc laiteux. Il émane d'eux une puanteur terrible mêlant transpiration et nourriture avariée. Elle est causée principalement par le fait qu'ils ne retirent jamais leurs vêtements, préférant ajouter une nouvelle couche lorsque la précédente devient trop usée.

En groupe, les fureteurs obscurs peuvent mettre la pagaille et causer d'importants problèmes, mais cela n'est rien à côté du danger que représente une tribu menée par un traqueur obscur (voir page 275), une créature plus grande et encore plus sinistre. Les fureteurs obscurs traitent leurs maîtres plus élancés quasiment comme des dieux : ils les comblent d'offrandes et obéissent à leurs moindres caprices. Toutes les tribus de fureteurs obscurs sont dirigées par des traqueurs obscurs. Les travaux les plus lourds et les labeurs les plus difficiles reviennent systématiquement aux fureteurs obscurs, ce qui permet aux traqueurs obscurs de s'adonner à leurs désirs décadents. Les fureteurs obscurs ne considèrent pas cela comme une injustice : pour eux, une vie passée à servir un traqueur obscur est une vie bien remplie.

Illustration par Eric Lofgren

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Gargouille

Ce sinistre humanoïde accroupi ressemble à une statue de pierre gris foncé représentant un démon ailé et cornu.

GARGOUILLE **FP 4**

PX 1 200

Humanoïde monstrueux (Terre) de taille M, CM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +4)

pv 42 (5d10+15)

Réf +6, **Vig** +4, **Vol** +4

RD 10/magie

ATTAQUE

VD 12 m, vol 18 m (moyenne)

Corps à corps 2 griffes, +7 (1d6+2), morsure, +7 (1d4+2), cornes, +7 (1d4+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 14, **Con** 16, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 7

BBA +5, **BMO** +7, **DMD** 19

Dons Science de l'initiative, Talent (Vol), Vol stationnaire

Compétences Discrétion +11 (+17 dans un décor de pierre), Perception +5, Vol +12 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Discrétion (+6 dans un décor de pierre)

Langues commun, terreux

Particularités immobilité

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou vol (3–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Immobilité (Ext). Les gargouilles peuvent se tenir parfaitement immobiles, au point de ressembler à des statues. Lorsqu'elles utilisent cette capacité, elles peuvent « faire 20 » sur leur test de Discrétion pour se faire passer pour des statues de pierre aux yeux de tous ceux qui les voient.

Pour surprendre leurs adversaires, les gargouilles se font souvent passer pour des statues de pierre dotées d'ailes car elles peuvent rester immobiles indéfiniment. La plupart d'entre elles font preuve de comportements obsessionnels compulsifs dont la nature varie d'un individu à un autre. Elles collectent par exemple des livres, des bibelots dérobés, des armes ou des trophées macabres sur les ennemis qu'elles ont vaincus puis les utilisent pour décorer leur repaire et leur territoire. Les gargouilles mènent généralement des vies solitaires mais elles forment parfois des groupes terrifiants qu'on appelle « vols », par pur plaisir ou pour se protéger les uns les autres. Dans certains cas, des tribus de gargouilles s'unissent avec d'autres créatures, mais même la plus solide de ces alliances risque de se briser à la moindre broutille : les gargouilles peuvent se montrer terriblement perfides, mesquines et vindicatives. Certaines gargouilles élisent domicile au cœur des villes les plus grandes. Pendant la journée, elles se cachent à la vue de tous au milieu des sculptures décoratives des cathédrales et des bâtiments et, la nuit venue, elles fondent sur les vagabonds, les mendiants, les infortunés et s'en repaissent.

Plus une tribu de gargouilles passe de temps dans une région comportant des ruines ou des bâtiments et plus ses membres se mettent à ressembler à leur style architectural. L'apparence des gargouilles évolue de manière lente et subtile mais, au fil des années, elle peut changer du tout au tout.

Il existe une variante rare de gargouilles qui vit non pas au sein des bâtiments et des ruines mais dans la mer, sous les vagues. Ces créatures connues sous le nom de kapoacinthes possèdent les mêmes caractéristiques que les gargouilles normales à ceci près qu'elles appartiennent au sous-type « aquatique » et que leurs ailes leur donne une vitesse de nage de 18 mètres (mais ne leur permettent pas de voler). Les kapoacinthes vivent dans les régions côtières peu profondes où il leur suffit de sortir des flots pour s'en prendre aux habitants proches. Les kapoacinthes forment des vols plus souvent que les gargouilles, car elles préfèrent une vie de groupe à une existence solitaire.

Illustration par Concept Art House

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Géant de pierre

Ce géant musclé aux traits burinés a un visage plat et penché vers l'avant. Tout en lui rappelle une sculpture de pierre.

GÉANT DE PIERRE **FP 8**

PX 4 800

Humanoïde (géant) de taille G, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 22, contact 11, pris au dépourvu 20 (Dex +2, naturelle +11, taille –1)

pv 102 (12d8+48)

Réf +6, **Vig** +12, **Vol** +7

Capacités défensives experts en réception de rochers

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps massue, +16/+11 (2d8+12) ou 2 coups, +16 (1d8+8)

Distance rocher, +11/+6 (1d8+12)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales lancer de rochers (54 m)

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 15, **Con** 19, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +9, **BMO** +18, **DMD** 30

Dons Arme en main, Attaque en puissance, Maniement des armes de guerre (massue), Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

Compétences Discrétion +4 (+12 sur terrain rocheux), Escalade +12, Intimidation +12, Perception +12 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion sur terrain rocheux

Langues commun, géant

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes tempérées

Organisation sociale solitaire, bande (2–5), groupe (4–8), groupe de chasseurs (9–12 et 1 vénérable) ou tribu (13–30 et 35% non-combattants, 1–3 vénérables, et 4–6 ours sanguinaires)

Trésor standard (massue, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Experts en réception de rochers (Ext). Les géants de pierre bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de Réflexes visant à rattraper un rocher lancer. À part cela, cette capacité fonctionne comme celle de réception de rochers (voir page 304).

Les géants de pierre préfèrent les habits de cuir épais teintés dans les tons bruns ou gris des roches qui les entourent. Les adultes mesurent à peu près 3,60 mètres et pèsent 750 kg. Ils peuvent vivre jusqu'à 400 ans.

Chaque fois que c'est possible, les géants de pierre combattent à distance mais, s'ils ne peuvent éviter le corps à corps, ils utilisent de préférence des gourdins gigantesques sculptés dans la pierre. Une des tactiques favorites des géants de pierre consiste à rester immobile et à se fondre dans le décor avant d'avancer et de lancer des rochers, prenant leurs ennemis par surprise.

Les géants de pierre élisent souvent domicile dans d'énormes grottes creusées dans les pics rocheux les plus élevés. Ils vivent généralement tout au plus à quelques jours de voyage d'autres groupes de géants de pierre et certaines tribus partagent même parfois des troupeaux de chèvres ou d'autres types de bétails. Les géants de pierre plus âgés quittent souvent leur tribu pendant un longue période de temps pour aller vivre en ermites quelque part ou tenter de s'intégrer à d'autres civilisations humanoïdes. Après des décennies de cet exil qu'ils s'infligent, ceux qui reviennent deviennent des géants de pierre vénérables.

Géants de pierre vénérables

Certains géants de pierre développent des capacités spéciales adaptées à leur environnement. Ces géants de pierre « vénérables » possèdent une valeur de Charisme supérieure ou égale à 15 et trois pouvoirs magiques (NLS égal à 10). Une fois par jour, ils peuvent lancer *façonnage de la pierre, pierres commères* et soit *transmutation de la pierre en boue*, soit *transmutation de la boue en pierre* (DD 17). Le DD des jets des sauvegarde dépend du Charisme. Un vénérable sur dix est un ensorceleur (généralement de niveau 3 à 6). Les géants de pierres vénérables ajoutent +1 à leur FP.

Illustration par Jon Hodgson

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Géant des collines

Les fourrures crasseuses de ce puissant géant voûté colérique, brutal et stupide trahissent un style de vie violent et primitif.

GÉANT DES COLLINES **FP 7**

PX 3 200

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init –1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 21, contact 8, pris au dépourvu 21
(armure +4, Dex –1, naturelle +9, taille –1)

pv 85 (10d8+40)

Réf +2, **Vig** +11, **Vol** +3

Capacités défensives réception de rochers

ATTAQUE

VD 12 m (9 m en armure)

Corps à corps mssue, +14/+9 (2d8+10) ou 2 coups, +13 (1d8+7)

Distance rocher, +6 (1d8+10)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales lancer de rochers (36 m)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 8, **Con** 19, **Int** 6, **Sag** 10, **Cha** 7

BBA +7, **BMO** +15, **DMD** 24

Dons Enchaînement, Arme de prédilection (massue) , Attaque en puissance, Force intimidante, Maniement des armes de guerre (massue)

Compétences Escalade +10, Intimidation +12, Perception +6

Langues géant

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérées

Organisation sociale solitaire, bande (2–5), groupe (6–8), groupe de pillards (9–12 et 1d4 loups sanguinaires) ou tribu (13–30 et 35% non-combattants plus 1 chef barbare ou guerrier de niveau 4–6, 11–16 loups sanguinaires, 1–4 ogres, et 13–20 esclaves orques)

Trésor standard (armure de peau, massue, autres trésors)

La couleur de peau des géants des collines varie du brun clair au brun-rouge foncé. Leur pilosité est brune ou noire et leurs yeux sont noir ou marron. Les géants des collines se couvrent de peaux grossièrement curées comportant encore de la fourrure. Il est rare qu'ils se lavent, ou qu'ils réparent leurs habits. Ils préfèrent simplement ajouter de nouvelles peaux quand les anciennes sont trop usées. Les adultes mesurent à peu près 3 mètres et pèsent 550 kg. Ils peuvent vivre jusqu'à 100 ans mais atteignent rarement cet âge.

Les géants des collines préfèrent combattre depuis les hauteurs, d'où ils peuvent lancer des rochers et des pierres sur leurs adversaires sans vraiment courir de risques. Les géants des collines adorent effectuer des attaques de renversement contre les créatures plus petites qu'eux au début des combats. Après ces manœuvres, ils ne bougent plus et utilisent leurs grands gourdins pour frapper leurs ennemis.

Les géants des collines sont les plus nomades de toutes les espèces d'humanoïdes géants. Ils voyagent de communauté en communauté pour saquer et piller. Ils préfèrent les climats tempérés mais s'éloignent de leur milieu favori si cela leur permet de trouver de nombreuses ressources faciles à piller. En général, ce sont des créatures incroyablement égoïstes qui n'engagent jamais un combat à moins d'être certaines de le gagner. Face à un ennemi terrifiant, un géant des collines n'hésitera pas à pousser un de ses frères de clan vers le danger et à le sacrifier afin de sauver sa peau. On rencontre souvent des bandes nomades de géants des collines dans les collines tempérées. Leurs violences incessantes font d'eux un des dangers les plus craints dans ces régions.

Les géants des collines solitaires et non maléfiques sont très rares mais on peut parfois en rencontrer au sein d'autres sociétés humanoïdes (ils ne sont quasiment jamais acceptés dans les grandes villes ou dans les principaux centres de population cependant). Ils y travaillent comme ouvriers ou soldats dans certaines villes à la frontière de la civilisation et font souvent office de diplomates de fortune lorsqu'il s'agit de négocier avec des groupes errants de géants des collines. Malheureusement, les géants des collines nomades ont plutôt tendance à insulter ou à tuer à vue ceux de leurs frères qui ont abandonné leur style de vie et se sont tournés vers la civilisation. Malgré cela, ces géants des collines « civilisés » parviennent à trouver leur place dans la société et plusieurs d'entre eux ont réussi à mener une vie calme et pacifique.

Illustration par Jon Hodgson

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Géant des nuages

Cet imposant géant a des traits burinés, une peau pâle et lisse et de longs cheveux épars qui semblent flotter au gré du vent.

GÉANT DES NUAGES **FP 11**

PX 12 800

Humanoïde (géant) de taille TG, NB ou NM

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +17

DÉFENSE

CA 25, contact 9, pris au dépourvu 24
(armure +4, Dex +1, naturelle +12, taille –2)

pv 168 (16d8+96)

Réf +6, **Vig** +16, **Vol** +10

Capacités défensives réception de rochers

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps morgenstern, +22/+17/+12 (4d6+18) ou 2 coups, +22 (2d6+12)

Distance rocher +12 (2d6+18)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales lancer de rochers (42 m)

Pouvoirs magiques (NLS 16e)
À volonté — *brume de dissimulation*, *lévitation* (lui-même plus 1 000 kg)
1/jour — *nappe de brouillard*

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 13, **Con** 23, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 12

BBA +12, **BMO** +26, **DMD** 37

Dons Attaque en puissance , Coup fabuleux, Enchaînement, Force intimidante, Science de la bousculade, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Compétences Artisanat (un au choix) +10, Diplomatie +9, Escalade +19, Intimidation +26, Perception +17, Représentation (instruments à cordes) +8

Langues commun, géant

Particularités armes de taille supérieure

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes tempérées

Organisation sociale solitaire, bande (2–5), famille (2–5 et 35% non-combattants plus 1 ensorceleur ou prêtre de niveau 4–7 et 2–5 griffons) ou tribu (6–20 et 1 oracle ensorceleur ou prêtre de niveau 7–12 et 2–5 griffons)

Trésor standard (chemise de mailles, morgenstern, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armes de taille supérieure (Ext). Un géant des nuages peut porter des armes de taille Gig sans subir de malus. La plupart d'entre eux préfèrent utiliser d'immenses morgensterns.

La couleur de peau des géants des nuages varie du blanc laiteux au bleu pastel. Les adultes mâles mesurent quelque 5,40 mètres de hauteur et pèsent aux alentours des 2 500 kg. Les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Les géants des nuages peuvent vivre jusqu'à 400 ans. Ils se parent des plus beaux tissus et bijoux sur lesquels ils peuvent mettre la main. Un grand nombre d'entre eux considèrent que l'apparence reflète le statut social. Plus les tissus et les bijoux sont raffinés et plus la personne qui les porte est importante. Ils apprécient également la musique, et beaucoup d'entre eux jouent d'un ou de plusieurs instruments (la harpe figurant parmi leurs instruments favoris).

Les géants des nuages recouvrent un éventail d'alignement exceptionnellement large : à peu près la moitié d'entre eux sont d'alignement Bon et l'autre moitié, d'alignement Mauvais. Les géants des nuages d'alignement Bon construisent des routes pour relier leurs communautés au réseau de transport des autres humanoïdes afin d'encourager le commerce. On croise assez régulièrement des géants des nuages d'alignement Bon dans les villes humaines, par exemple celles qui sont proches des montagnes. Les géants des nuages maléfiques ne prennent généralement pas la peine de construire des communautés permanentes et vivent plutôt dans des abris de fortune au sommet des pics les plus élevés, d'où ils ne descendent que pour piller les villages et ainsi se procurer ce dont ils ont besoin. Ces deux philosophies entraînent souvent des guerres longues et violentes entre tribus voisines.

De nombreuses légendes parlent de cités magiques de géants des nuages qui se trouveraient à l'intérieur même des nuages, flottant et parcourant le monde au gré des vents. La plupart des géants des nuages disent que ce sont juste des histoires mais certains d'entre eux prétendent avoir vu ces cités et passent l'entièreté de leur longue vie à essayer de les retrouver.

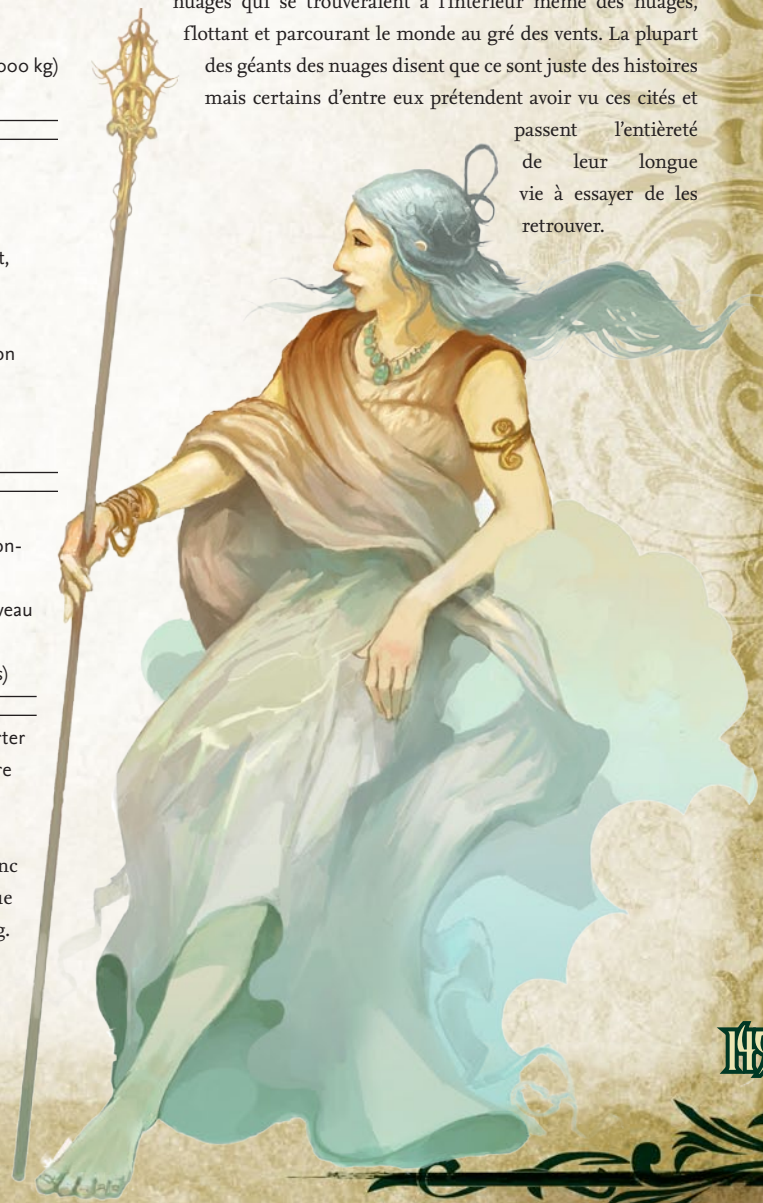


Illustration par Jon Hodgson

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Géant des tempêtes

Ce gigantesque humain musclé possède une peau de bronze, des cheveux sombres et des yeux verts brillants.

GÉANT DES TEMPÊTES **FP 13**

PX 25 600

Humanoïde (géant) de taille TG, CB

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +27

DÉFENSE

CA 28, contact 10, pris au dépourvu 26
(armure +6, Dex +2, naturelle +12, taille –2)

pv 199 (19d8+114)

Réf +8, **Vig** +17, **Vol** +13

Capacités défensives réception de rochers ; **Immunités** électricité

ATTAQUE

VD 15 m, nage 12 m (10,50 m, nage 9 m en armure)

Corps à corps épée à deux mains de maître, +27/+22/+17 (4d6+21/17–20) ou 2 coups, +26 (2d6+14)

Distance arc long composite de maître, +15/+10/+5 (3d6+14/×3)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Pouvoirs magiques (NLS 15e)
Constant — *liberté de mouvement*
2/jour — *contrôle du climat*, *lévitation*
1/jour — *appel de la foudre* (DD 15), *éclair multiple* (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 39, **Dex** 14, **Con** 23, **Int** 16, **Sag** 20, **Cha** 15

BBA +14, **BMO** +30, **DMD** 42

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Coup fabuleux, Enchaînement, Frappe décisive, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de la frappe décisive, Science du critique (épée à deux mains), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +18, Artisanat (un au choix) +13, Escalade +17, Intimidation +20, Natation +22, Perception +27, Psychologie +24, Représentation (chant) +12

Langues aérien, commun, draconique, géant

Particularités militant, respiration aquatique

ÉCOLOGIE

Environnement climat chaud

Organisation sociale solitaire ou famille (2–5 et 1 ensorceleur ou prêtre de niveau 7–10, 1–2 rocs, 2–6 griffons, et 2–8 requins)

Trésor standard (arc long composite de maître [**For** +14] avec 20 flèches, cuirasse de maître, épée à deux mains de maître, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Préparation martiale (Ext). Les géants des tempêtes sont formés à l'utilisation de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre.

Respiration aquatique (Ext). Les géants des tempêtes peuvent aussi bien respirer dans l'eau que dans l'air.

Les géants des tempêtes ont généralement une peau bronzée mais quelques rares individus ont la peau violette, des cheveux violet foncé ou bleu foncé. Leurs yeux sont gris argenté ou pourpres. Les géants des tempêtes considèrent ces teintes violettes comme un présage de bonne fortune et ceux qui naissent avec cette particularité deviennent souvent des dirigeants. Les adultes mesurent quelque 6,30 mètres de hauteur et pèsent 6 000 kg. Ils peuvent vivre jusqu'à 600 ans. Lorsqu'ils se reposent, ils préfèrent porter des tuniques courtes et amples maintenues par une ceinture, des sandales (ou aucune chaussure) et des bandeaux autour de la tête. Ils se parent de quelques rares bijoux plutôt simples mais de belle facture, le plus souvent des chaînettes placées autour des chevilles (les préférés de ceux qui se promènent pieds nus), des anneaux et des serre-têtes. Mais, lorsqu'ils se préparent à la bataille, ils revêtent des plastrons étincelants et utilisent des épées à deux mains et des arcs énormes.

Illustration par Jon Hodgson

Les géants des tempêtes se tiennent généralement à l'écart du monde, préférant vivre sur des côtes ou des îles tropicales isolées. Cependant, comme les événements dont ils empruntent le nom, ils sont enclins à de violentes sautes d'humeur. Les géants des tempêtes se mettent rapidement en colère lorsqu'ils sont confrontés à des créatures maléfiques et peuvent se transformer en ennemis brutaux et dangereux lorsqu'on les insulte. Au combat, ils préfèrent faire pleuvoir des flèches sur leurs ennemis : ils dégainent leurs épées à deux mains seulement lorsque leurs ennemis sont trop proches pour que leurs arcs soient efficaces.

Les géants des tempêtes habitent dans des tours, des châteaux ou des communautés fortifiées de belle architecture et préfèrent vivre des ressources de la terre. Ils entretiennent de beaux et énormes jardins et chaque groupe de géants cultive des centaines d'acres de terre fertile. Ils engagent souvent d'autres humanoïdes, comme des elfes ou des humains, pour les aider à faire tourner leurs gigantesques fermes. Il n'est pas rare qu'une enclave de géants des tempêtes s'auto-proclame protecteur d'une île toute entière ou d'une région côtière.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Géant du feu

Ce géant au pas lourd possède des jambes courtes et épaisses et des bras très musclés Ses cheveux et sa barbe semblent être faits de feu.

GÉANT DU FEU **FP 10**

PX 9 600

Humanoïde (Feu, géant) de taille G, LM

Init –1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE

CA 24, contact 8, pris au dépourvu 24
(armure +8, Dex –1, naturelle +8, taille –1)

pv 142 (15d8+75)

Réf +4, **Vig** +14, **Vol** +9

Capacités défensives réception de rochers ; **Immunités** feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 12 m (9 m en armure)

Corps à corps épée à deux mains, +21/+16/+11 (3d6+15) ou 2 coups, +20 (1d8+10)

Distance rocher +10 (1d8+15 et 1d6 feu)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales lancer de rochers (36 m), rochers surchauffés

CARACTÉRISTIQUES

For 31, **Dex** 9, **Con** 21, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 10

BBA +11, **BMO** +22, **DMD** 31

Dons Arme de prédilection (épée à deux mains) , Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement des armes de guerre (épée à deux mains), Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Compétences Artisanat (un au choix) +8, Escalade +14, Intimidation +11, Perception +14

Langues commun, géant

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes chaudes

Organisation sociale solitaire, bande (2–5), groupe (6–12 et 35% non-combattants et 1 adepte ou prêtre de niveau 1–2), groupe de pillards (6–12 et 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3–5, 2–5 molosses infernaux, et 2–3 trolls ou ettins) ou tribu (20–30 et 1 adepte, ensorceleur ou prêtre de niveau 6–7 ; 1 roi guerrier ou rôdeur de niveau 8–9 ; et 17–38 molosses infernaux, 12–22 trolls, 7–12 ettins, et 1–2 jeunes dragons rouges)

Trésor standard (armure à plaques, épée à deux mains, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rochers surchauffés (Sur). Les géants du feu peuvent transférer la chaleur de leur corps vers un rocher au cours de l'action d'attaque qui leur permet de le lancer. Un rocher ainsi surchauffé inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires en cas d'attaque réussie.

Les géants du feu forment la race de géants la plus stricte et la plus militariste. Ils s'entraînent constamment à la guerre et appliquent leurs tactiques brutales contre tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Ils possèdent une structure de commandement rigide et complète, comportant des soldats, des officiers et des généraux. Ils obéissent aux ordres de leurs rois sans poser de question.

Les géants du feu possèdent une pilosité orange vif qui brille et vacille comme s'il s'agissait de flammes. Un géant mâle adulte mesure entre 3,60 et 4,80 mètres de hauteur, possède un tour de poitrine de 2,70 mètres et pèse quelque 3 500 kg. Les femmes sont légèrement plus petites et plus légères. Tous peuvent vivre jusqu'à 350 ans.

Les géants du feu portent des tissus solides ou des habits de cuir de couleur rouge, orange, jaune ou noire. Les combattants revêtent des casques et des armures à plaques en acier noirci et utilisent de grandes épées à deux mains avec lesquelles ils font de larges mouvements sur le champ de bataille. Lorsqu'ils sont suffisamment nombreux, les géants du feu utilisent des tactiques de combat brutales et efficaces, n'hésitant pas à sacrifier quelques uns d'entre eux pour attirer l'ennemi dans une embuscade.

Les géants du feu préfèrent les régions chaudes : plus il y fait chaud et mieux c'est. On en trouve dans les déserts, dans les volcans, près des sources chaudes et loin sous la surface, près des conduits de lave. Ils vivent dans des châteaux, des communautés ceintes par des murs ou de vastes grottes dont l'organisation reflète leur style de vie strict et militaire, les quartiers des officiers étant plus confortables que ceux des individus communs.

Illustration par Jon Hodgson

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Géant du froid

Ce géant ressemble à un humain robuste et musclé. Ses cheveux bleu clair sont tressés. Sa peau est blanche comme la glace.

GÉANT DU FROID **FP 9**

PX 6 400

Humanoïde (froid, géant) de taille G, CM

Init –1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 21, contact 8, pris au dépourvu 21
(armure +4, Dex –1, naturelle +9, taille –1)

pv 133 (14d8+70)

Réf +3, **Vig** +14, **Vol** +6

Capacités défensives réception de rochers ; **Immunités** froid

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps grande hache, +18/+13 (3d6+13) ou 2 coups, +18 (1d8+9)

Distance rocher, +9 (1d8+13)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales lancer de rochers (36 m)

CARACTÉRISTIQUES

For 29, **Dex** 9, **Con** 21, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 11

BBA +10, **BMO** +20, **DMD** 29

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement des armes de guerre (grande hache), Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Talent (Discrétion)

Compétences Artisanat (un au choix) +7, Discrétion +2 (+6 dans la neige), Escalade +13, Intimidation +7, Perception +10 ; **Modificateurs raciaux** +4 Discrétion dans la neige

Langues commun, géant

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes froides

Organisation sociale solitaire, bande (3–5), groupe (6–12 et 35% non-combattants et 1 adepte ou prêtre de niveau 1–2), groupe de pillards (6–12 et 35% non-combattants, 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3–5, 1–4 loups arctiques, et 2–3 ogres) ou tribu (21–30 et 1 adepte, ensorceleur ou prêtre de niveau 6–7; 1 jarl barbare ou rôdeur de niveau 7–9; et 15–36 loups arctiques, 13–22 ogres, et 1–2 jeunes dragons blancs)

Trésor standard (chemise de maille, grande hache, autres trésors)

Illustration par Jon Hodgson

La pilosité des géants du froid peut être bleu clair ou jaune sale et ils ont généralement des yeux de la même couleur.Les géants du froid se couvrent de peaux et de fourrures et se parent de tous les bijoux qu'ils possèdent. Les guerriers géants du froid revêtent également des chemises de mailles et des casques métalliques ornés de cornes ou de plumes. Un adulte mâle mesure à peu près 4,50 mètres et pèse approximativement 1 400 kg. Les femmes sont identiques aux hommes, bien que légèrement plus petites et plus légères. Tous peuvent vivre jusqu'à 250 ans.

Les géants du froid figurent parmi les races de géants les plus craintes, car leur goût pour la destruction gratuite, leur soif de combat et leur méconnaissance de la peur les poussent sans cesse à des démonstrations de brutalité de plus en plus sanguinaires. Les géants du froid commencent généralement le combat à distance, en lançant des rochers, jusqu'à ce qu'ils tombent à court de munitions ou que leur adversaire s'approche, puis ils s'avancent, leur énorme hache à la main. Une de leurs tactiques préférées consiste à tendre une embuscade en s'enfouissant sous la neige au sommet d'une pente enneigée ou gelée, à un endroit où leurs adversaires pourront difficilement les atteindre, puis à déclencher une avalanche avant de se lancer au combat. Les géants du froid peuvent être extrêmement discrets et se cacher facilement dans les environnements enneigés.

Les géants du froid survivent uniquement en chassant et en pillant, car leur environnement est peu peuplé et gelé. Ils se répartissent de manière quasiment égale entre ceux qui vivent dans des semblants de communautés ou des châteaux abandonnés et les nomades qui sillonnent les terres gelées du Nord à la recherches de butin et de provisions. Les chefs des géants du froid se font appeler des jarls et exigent une obéissance absolue de la part de leurs suivants. À tout moment, il est possible de lancer un défi au jarl, sous la forme d'un combat dont le vainqueur prend la place du chef. Ces défis se terminent généralement par la mort d'un des combattants. Un jarl dirige souvent au moins une douzaine de petites tribus de géants en plus de sa propre tribu. Les dirigeants de ces tribus secondaires sont simplement appelés chefs ou seigneurs de guerre.

Les géants du froid aiment faire des prisonniers, qu'ils utilisent ensuite comme nourriture, comme esclaves ou comme marchandises d'échange. La plupart des groupes de géants du froid possèdent 1 ou 2 esclaves humanoïdes enchaînés à un maître-esclave (généralement, il s'agit de l'individu le plus méchant et le plus cruel du groupe, après le jarl). Ils apprécient également les animaux de compagnie monstrueux : dragons blancs, loups arctiques, mais également remorhaz, yétis ou même linnorms.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Gelée ocre

Cette créature amiboïde jaune-orange glisse lentement sur le sol en se propulsant à l'aide de pseudopodes.

GELÉE OCRE **FP 5**

PX 1 600

Vase de taille G, N

Init –5 ; **Sens** vision aveugle 18 m ; Perception –5

DÉFENSE

CA 4, contact 4, pris au dépourvu 4 (Dex –5, taille –1)

pv 63 (6d8+36)

Réf –3, **Vig** +8, **Vol** –3

Capacités défensives division ; **Immunités** dégâts perçants et tranchants, effets mentaux, électricité, traits des vases

ATTAQUE

VD 3 m, escalade 3 m

Corps à corps coup, +5 (2d4+3 et 1d4 acide et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales constriction (2d4+3 et 1d4 acide)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 1, **Con** 22, **Int** —, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +4, **BMO** +7 (+11 lutte), **DMD** 12 (croc-en-jambe impossible)

Compétences Escalade +10

ÉCOLOGIE

Environnement marais ou souterrain, climat tempéré

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Acide (Ext). Les gelées ocres sécrètent un acide digestif qui ne dissout que la chair (pas les os) lorsqu'elles frappent un ennemi. Les créatures qui ne sont pas composées de chair (comme la plupart des créatures artificielles et des vases, les morts-vivants semblables à des squelettes, les plantes et les créatures intangibles) sont immunisées contre l'acide des gelées ocres.

Division (Ext). Les armes tranchantes, les armes perforantes et les attaques d'électricité n'infligent aucun dégât aux gelées ocres. Au lieu de cela, la gelée se divise en deux gelées identiques possédant chacune la moitié du nombre de points de vie de l'original (arrondi vers le bas). Les gelées qui n'ont que 10 points de vie ou moins ne peuvent plus se diviser. Elles meurent si elles sont réduites à 0 point de vie.

Les gelées ocres sont des masses animées de protoplasme jaunâtre, orange ou brun. Au repos, leur corps tremblotant atteint une hauteur de 1,80 mètre et peut recouvrir un large diamètre. Lorsqu'elles se déplacent, elles prennent souvent la forme de sphères gélatineuses qui semblent rouler sur elles-mêmes. Leur corps malléable leur permet de se faufiler à travers des fissures et des trous bien plus étroits que l'espace qu'elles occupent. Les créatures qui vivent sous terre tentent souvent de boucher tous les orifices qui pourraient permettre à une gelée ocre de s'introduire dans leur repaire.

L'acide très particulier des gelées ocres ne dissout que la chair, un fait qui a incité de nombreux empoisonneurs et alchimistes à tenter de capturer des spécimens sur lesquels pratiquer des expériences. Celles-ci ont d'ailleurs donné naissance à des armes qui s'en prennent aux tissus vivants avec des effets abominables. Des rumeurs ont commencé à circuler il y a quelques années, au sujet d'un poison à effet lent qui déchirerait les parois des cellules des créatures vivantes, mais son créateur n'en a jamais dévoilé le secret.

Des notes trouvées dans un livre perdu depuis longtemps mentionnent une technique d'inhumation semblable à la créamation et utilisée dans des contrées lointaines. Au lieu de brûler le corps puis d'ensevelir les cendres, ceux qui pratiquent cette technique enferment le corps dans un sarcophage de pierre contenant une gelée ocre et la laisse dissoudre la dépouille. Une fois que c'est fait, ils placent la gelée ocre dans une grande urne funéraire ornée d'une plaque de bronze portant le nom du défunt. Cette pratique protège les objets qui sont enterrés avec le corps (qui est rapidement réduit à l'état de simple squelette aux os bien lisses) et, selon leur croyances, l'essence du défunt continue d'exister au sein de la gelée ocre.

Les gelées ocres mesurent à peu près 1,80 mètre de hauteur et s'étendent sur un diamètre légèrement supérieur à 3 mètres. Elles pèsent plus de 1 300 kg. En combat, elles se ramassent généralement sur elles-mêmes et projettent de longs pseudopodes gluants qu'elles utilisent pour frapper ou agripper tout ce qui bouge.

Le profil présenté ici correspond aux gelées ocres les plus courantes mais ces prédateurs dénués d'intelligence peuvent atteindre des tailles gigantesques dans les profondeurs du monde souterrain. Plus inquiétant encore, certaines rumeurs évoquent des gelées ocres qui seraient parvenues à développer d'autres méthodes pour capturer leurs proies. Certains aventuriers parlent de gelées capables d'empoisonner leurs adversaires par simple contact ou de produire des nuages de gaz qui brûle les yeux et la gorge, de sorte que les imprudents qui s'approchent trop près d'elles sont incapables de se défendre au moment où la gigantesque créature protoplasmique vient les recouvrir et commencer son repas.

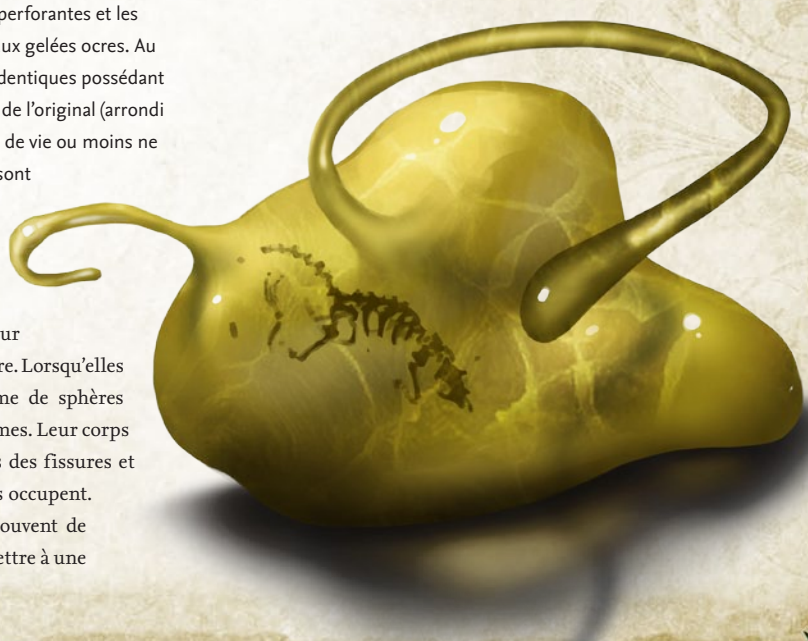


Illustration par Francis Tsai

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Génie, djinn

La partie inférieure de cette créature deux fois plus grande qu'un humain se fond dans un tourbillon de brouillard et de vent.

DJINN **FP 5**

PX 1 600

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G, CB

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +12

DÉFENSE

CA 19, contact 14, pris au dépourvu 14
(Dex +4, esquive +1, naturelle +5, taille –1)

pv 52 (7d10+14)

Réf +9, **Vig** +4, **Vol** +7

Immunités acide

ATTAQUE

VD 6 m, vol 18 m (parfaite)

Corps à corps 2 coups, +10 (1d8+4) ou cimeterre de maître, +11/+6 (1d8+4/18–20)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales maîtrise de l'Air, tourbillon (1/10 minutes, 3–15 m de hauteur, 1d8+4, DD 17)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

À volonté — *changement de plan* (uniquement des cibles volontaires vers les plans Élémentaires, l'Astral ou le plan Matériel), *invisibilité* (sur lui-même uniquement)

1/jour — *création de nourriture et d'eau*, *création de vin* (comme *création d'eau*, mais produit du vin), *création majeure* (les matières végétales créées sont permanentes), *état gazeux* (pendant 1 heure au plus), *image prédéterminée* (DD 17), *vent divin*

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 19, **Con** 14, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 15

BBA +7, **BMO** +12, **DMD** 27

Dons Attaques réflexes, Comme le vent, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative[B]

Compétences Art de la magie +12, Artisanat (un au choix) +12, Connaissances (plans) +12, Discrétion +10, Estimation +12, Perception +12, Psychologie +12, Vol +20

Langues aérien, aquatique, commun, igné, terreux ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan de l'Air)

Organisation sociale solitaire, couple, compagnie (3–6) ou groupe (7–10)

Trésor standard (cimeterre de maître, autre équipement)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent une pénalité de –1 à l'attaque et aux dégâts contre les djinns.

Les djinns sont des génies originaires du plan de l'Air. On dit qu'ils sont constitués de la même matière que celle qui compose les nuages et qu'ils possèdent la force des tempêtes. Un djinn mesure à peu près 3 mètres de hauteur et pèse approximativement 500 kg.

Les djinns méprisent le combat physique et préfèrent utiliser leurs pouvoirs magiques et leurs capacités aériennes pour affronter leurs ennemis. Lorsque le combat tourne au désavantage du djinn, ce dernier s'envole généralement et se transforme en tourbillon pour s'en prendre à ceux qui le suivent. Lorsqu'ils n'ont d'autre choix que de combattre au corps à corps, la plupart des djinns préfèrent manier leurs cimeterres de maître à deux mains.

Au sein de la famille des génies, les djinns s'entendent bien avec les janns et les marids. Ils entrent souvent en conflit avec les shaitans et sont les ennemis jurés des éfrits, ces génies qu'ils détestent par dessus tout. L'opposition qui existe entre les éfrits et les djinns est si légendaire que de nombreux lanceurs de sorts tentent (avec plus ou moins de succès) de s'assurer les services d'un djinn en lui promettant de contribuer à son combat contre ses ennemis jurés.

Un faible pourcentage des djinns sont des djinns nobles. Les djinns nobles, souvent appelés vizirs, et possèdent 10 DV, une Force de 23 et un Charisme de 17. Ils peuvent accorder trois *souhaits* à n'importe quelle créature (à l'exception des génies) qui parvient à les capturer. Les djinns nobles ont un FP de 8.

Illustration par Jesper Ejsing

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Génie, éfrit

Ce géant musclé a la peau cramoisie, des yeux de braises et de petites cornes noires. Des volutes de fumée s'échappent de sa peau.

ÉFRIT **FP 8**

PX 4 800

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille G, LM

Init +7 ; **Sens** *détection de la magie*, vision dans le noir 18 m ; Perception +15

DÉFENSE

CA 21, contact 13, pris au dépourvu 17 (Dex +3, esquive +1, naturelle +8, taille –1)

pv 95 (10d10+40)

Réf +10, **Vig** +7, **Vol** +9

Immunités feu ; **Vulnérabilités** froid

ATTAQUE

VD 6 m, vol 12 m (parfaite)

Corps à corps 2 coups, +15 (1d8+6 et 1d6 feu) ou cimeterre à deux mains de maître, +16/+11 (2d6+9/18–20)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales chaleur, changement de taille

Pouvoirs magiques (NLS 11e)

Constant — *détection de la magie*

À volonté — *changement de plan* (uniquement des cibles volontaires vers les plans Élémentaires, l'Astral ou le plan Matériel), *flammes*, *pyrotechnie* (DD 14), *rayon ardent*

3/jour — *invisibilité*, *mur de feu* (DD 16), *rayon ardent* en incantation rapide

1/jour — accorder jusqu'à 3 *souhaits* (aux non génies uniquement), *état gazeux*, *image permanente* (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 17, **Con** 18, **Int** 12, **Sag** 14, **Cha** 15

BBA +10, **BMO** +17, **DMD** 31

Dons Attaques réflexes, Esquive, Fourberie, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (*rayon ardent*), Science de l'initiative[B]

Compétences Art de la magie +14, Artisanat (un au choix) +14, Bluff +19, Déguisement +10, Discrétion +8, Intimidation +15, Perception +15, Psychologie +15, Vol +13

Langues aérien, aquatique, commun, igné, terreux ; télépathie 30 m

Particularités changement de forme (humanoïde ou géant, *modification d'apparence* ou *forme de géant I*)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan du Feu)

Organisation sociale solitaire, couple, compagnie (3–6) ou groupe (7–12)

Trésor standard (cimeterre à deux mains de maître, autre équipement)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chaleur (Ext). Le corps d'un éfrit inflige 1d6 points de dégâts de feu à toute cible touchée par une attaque de corps à corps ou agrippée.

Changement de taille (Mag). Deux fois par jour, un éfrit peut changer la taille d'une créature par magie. Cette capacité fonctionne comme un sort *d'agrandissement* ou de *rapetissement* (l'éfrit choisit au moment où il fait appel à ce pouvoir), si ce n'est que l'effet peut aussi cibler l'éfrit lui-même. Un jet de Vigueur de DD 13 permet d'annuler l'effet. Le DD dépend du Charisme. Cette capacité équivaut à un sort de 2e niveau.

Les éfrits sont des génies originaires du plan du Feu. Ils mesurent à peu près 3,60 mètres et pèsent approximativement 1 000 kg.

Les éfrits n'ont que peu d'alliés parmi les génies. Ils haïssent clairement les djinns et les attaquent même à vue. Ils éprouvent une hostilité similaire envers les marids et considèrent les janns comme des créatures fragiles et faibles. Les éfrits collaborent souvent avec les shaitans, mais ces alliances ne durent jamais longtemps.

Un faible pourcentage d'éfrits sont des éfrits nobles. Les éfrits nobles, souvent appelés maliks, possèdent 13 DV et disposent des pouvoirs magiques suivants : 3/jour — *boule de feu*, *métal brûlant* ; 1/jour — *invisibilité suprême*, *tempête ardente* (similaire à *tempête de grêle* mais avec des dégâts de feu plutôt que des dégâts de froid). Les éfrits nobles lancent ces pouvoirs magiques avec un NLS égal à 15 et ont un FP de 10.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Génie, jann

Cet figure au port altier ressemble à un humain grand et bien proportionné, mais une intense lueur brille dans ses yeux.

JANN **FP 4**

PX 1 200

Extérieur (natif) de taille M, N

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +11

DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 17
(armure +6, Dex +2, esquive +1, naturelle +1)

pv 39 (6d10+6)

Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +4

Résistances feu 10

ATTAQUE

VD 9 m, vol 6 m (parfaite) ; 9 m, vol 4,50 m (parfaite) en cotte de mailles

Corps à corps cimeterre, +9/+4 (1d6+4/18–20)

Distance arc long composite, +8/+3 (1d8+3/×3)

Attaques spéciales changement de taille

Pouvoirs magiques (NLS 8e)
3/jour — *changement de plan* (uniquement des cibles volontaires vers les plans Élémentaires, l'Astral ou le plan Matériel), *communication avec les animaux*, *invisibilité* (sur lui-même uniquement)
1/jour — *création de nourriture et d'eau*, *forme éthérée* (pendant 1 heure)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 13

BBA +6, **BMO** +9, **DMD** 22

Dons Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative[B], Souplesse du serpent

Compétences Art de la magie +11, Artisanat (un au choix, généralement fabrication d'armes) +11, Discrétion +6, Équitation +6, Estimation +11, Perception +11, Psychologie +11, Vol +14

Langues commun, un langage élémentaire (aérien, aquatique, igné, ou terreux), un langage lié à un plan Extérieur (abyssal, céleste ou infernal) ; télépathie 30 m

Particularités endurance élémentaire

ÉCOLOGIE

Environnement déserts chauds

Organisation sociale solitaire, couple, compagnie (3–6) ou groupe (7–12)

Trésor standard (arc long composite [**For** +3], cimeterre, cotte de mailles, autre équipement)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Changement de taille (Mag). Deux fois par jour, un jann peut changer la taille d'une créature par magie. Cette capacité fonctionne comme un sort *d'agrandissement* ou de *rapetissement* (le jann choisit au moment où il fait appel à ce pouvoir), si ce n'est que l'effet peut aussi cibler le jann lui-même. Un jet de Vigueur de DD 13 permet d'annuler l'effet. Le DD dépend du Charisme. Cette capacité équivaut à un sort de 2e niveau.

Endurance élémentaire (Ext). Un jann peut séjourner jusqu'à 48 heures sur le plan de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre. S'il ne revient pas sur le plan Matériel avant le terme de cette période, il subit 1 point de dégâts par heure de plus passée sur le plan Élémentaire.

Illustration par Ben Wootten

Les janns, les plus faibles des génies, sont formés à partir des quatre éléments et doivent donc passer la plupart de leur temps sur le plan Matériel. Certains érudits présentent même les janns comme les plus « humains » de tous les génies (mais les janns sont prompts à régir à cette insulte, généralement en prenant les armes). Les janns ont un physique similaire à celui des humains : 1,80 mètre de hauteur et à peu près 90 kg. Ils sont dotés d'une force physique assez développée et d'un grand courage mais ne réagissent pas bien aux insultes. Beaucoup d'entre eux ont tendance à se sentir insultés même lorsque leur interlocuteur n'en avait pas l'intention. Si un combat tourne mal pour eux, ils s'échappent en volant et en devenant invisibles, puis reviennent plus tard avec des renforts.

Les janns aiment leur intimité et préfèrent la solitude des déserts reculés et des oasis isolées. Ils se méfient généralement des humains mais sont souvent prêts à leur accorder le bénéfice du doute. La culture des janns donne beaucoup d'importance à la tradition de l'hospitalité. Jamais un jann ne tournera le dos à un individu qui a besoin de nourriture, d'eau ou d'un abri mais il pourrait bien s'attendre à recevoir un paiement en retour, sous la forme d'une faveur à rendre plus tard.

Au sein des races de génies, les janns entretiennent généralement de bonnes relations avec les djinns et les shaitans. Même s'ils ne les combattent pas activement, les janns n'apprécient pas les marids, trop fiers et distants. Les janns éprouvent une aversion toute particulière à l'égard des éfrits qui tentent souvent de les réduire en esclavage ou de les enrôler dans leurs armées.

Un faible pourcentage des janns sont des janns nobles. Les janns nobles, souvent appelés cheikhs ou amirs, possèdent 9 DV, une Force de 19 et une Intelligence de 18. Ils disposent des pouvoirs magiques suivants : 3/jour — *augure*, *détection de la magie* et *divination*. Les janns nobles lancent ces pouvoirs magiques avec un NLS égal à 12 et ont un FP de 7.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Génie, Marid

Cette créature ressemble à un géant à la peau bleue-verte, avec des yeux bleu foncé, des sourcils flamboyants et des dents opalines.

MARID **FP 9**

PX 6 400

Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille G, CN

Init +8 ; **Sens** *détection de la magie, détection du Bien/Mal*, vision dans le noir 18 m ; Perception +17

DÉFENSE

CA 23, contact 14, pris au dépourvu 18 (Dex +4, esquive +1, naturelle +9, taille –1)

pv 114 (12d10+48)

Réf +12, **Vig** +10, **Vol** +10

ATTAQUE

VD 6 m, nage 18 m

Corps à corps 2 coups, +17 (2d6+6) ou trident de maître, +18/+13/+8 (2d6+9)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales fureur de l'eau, maîtrise de l'Eau, vortex (1/10 minutes, 3–15 m hauteur, 1d8+4, DD 22)

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

Constant — *détection de la magie, détection du Bien, détection du Mal, marche sur l'onde*

À volonté — *changement de plan* (uniquement des cibles volontaires vers les plans Élémentaires, l'Astral ou le plan Matériel), *création d'eau, extinction des feux, invisibilité, purification de nourriture et d'eau* (uniquement les liquides)

5/jour — *brume de dissimulation, contrôle de l'eau, état gazeux, respiration aquatique*

3/jour — *détection de l'invisibilité*

1/jour — *image prédéterminée* (DD 18)

1/an — accorder 1 *souhait* (aux non génies uniquement)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 19, **Con** 18, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 16

BBA +12, **BMO** +19, **DMD** 34

Dons Arme naturelle supérieure, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative[B], Vigueur surhumaine

Compétences Art de la magie +17, Artisanat (un au choix) +17, Connaissances (plans) +17, Diplomatie +18, Discrétion +15, Natation +29, Perception +17, Psychologie +17

Langues aérien, aquatique, commun, igné, terreux ; télépathie 30 m

Particularités changement de forme (élémentaire de l'Eau, humanoïde ou géant, *modification d'apparence*, *corps élémentaire III*, ou *forme de géant I*)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan de l'Eau)

Organisation sociale solitaire, couple, compagnie (3–6) ou groupe (7–12)

Trésor standard (trident de maître, autre équipement)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Fureur de l'Eau (Sur). Par une action simple, un marid peut faire projeter un jet d'eau sur une ligne de 18 mètres de longueur, infligeant 1d6 points de dégâts et aveuglant une cible touchée pendant 1d6 rounds. Un jet de Réflexes de DD 20 réduit les dégâts par deux et annule l'aveuglement. Le DD dépend de la Constitution.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Un marid bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque lui et sa victime sont tous les deux en contact avec de l'eau. Si l'adversaire ou le marid touche le sol, ce dernier subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts.

Vortex (Sur). Un marid peut se transformer en un vortex d'eau tourbillonnante une fois toutes les 10 minutes. Cette capacité fonctionne comme celle de tourbillon (voir la page 306 pour de plus amples détails sur ce pouvoir), si ce n'est qu'elle ne peut être utilisée que lorsque le marid se trouve sous l'eau. Lorsqu'il a la forme d'un vortex, le marid ne peut pas sortir de l'eau.

Illustration par Jesper Ejsing

Les marids sont des génies originaires du plan de l'Eau. On dit que ces créatures, les plus puissants de tous les génies, possèdent la force des courants océaniques et des dents de perle. Un marid mesure à peu près 4,80 mètres de hauteur et pèse quelque 1 250 kg.

Les marids sont sans doute les génies les plus imprévisibles et les plus capricieux, une qualité que les autres génies (tout particulièrement les shaitans) considère exaspérante et même embarrassante pour toute la société des génies. De nombreux marids deviennent des danseurs, des conteurs, des acteurs ou toute autre sorte d'artistes. Souvent, ils se déguisent et se rendent sur le plan Matériel à la recherche d'un nouveau public.

Un faible pourcentage des marids sont des nobles. Les marids nobles, souvent appelés shahzadehs, possèdent 14 DV et disposent des pouvoirs magiques suivants : 3/jour — *cône de froid*, *tempête de grêle* ; 1/jour — *image permanente*, *nuée d'élémentaires* (élémentaires de l'Eau seulement). Les marids nobles lancent ces pouvoirs magiques avec un NLS égal à 20et ont un FP de 11.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Génie, shaitan

Cette créature ressemble à un humain gigantesque possédant une peau de pierre polie et des yeux semblables à des agates brillantes.

SHAITAN **FP 7**

PX 3 200

Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille G, LN

Init +5 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +14

DÉFENSE

CA 20, contact 10, pris au dépourvu 19 (Dex +1, naturelle +10, taille –1)

pv 85 (9d10+36)

Réf +4, **Vig** +10, **Vol** +8

Immunités électricité

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 18 m, escalade 6 m

Corps à corps 2 coups, +13 (2d6+5) ou cimeterre de maître, +14/+9 (1d8+7/18–20)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales maîtrise de la Terre, malédiction de la pierre, transmutation du métal

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

À volonté — *changement de plan* (uniquement des cibles volontaires vers les plans Élémentaires, l'Astral ou le plan Matériel), *façonnage de la pierre, fusion dans la pierre, ramollissement de la terre et de la pierre, voile* (sur lui-même uniquement)

3/jour — *mur de pierre, peau de pierre, pierres commères, poussière scintillante* en incantation rapide (DD 14), *rouille*

1/jour — *transmutation de la boue en pierre, transmutation de la pierre en boue*

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 13, **Con** 19, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 15

BBA +9, **BMO** +15, **DMD** 26

Dons Attaque en puissance, Bousculade supérieure, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (*poussière scintillante*), Science de la bousculade, Science de l'initiative[B]

Compétences Art de la magie +14, Artisanat (taille de gemmes) +14, Bluff +14, Connaissances (ingénierie) +14, Escalade +25, Estimation +14, Perception +14, Psychologie +14

Langues aérien, aquatique, commun, igné, terreux ; télépathie 30 m

Particularités nage dans la pierre

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan de la Terre)

Organisation sociale solitaire, couple, compagnie (3–6) ou groupe (7–12)

Trésor standard (cimeterre de maître, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maîtrise de la Terre (Ext). Un shaitan bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts et d'un bonus de +2 aux tests opposés dépendant de la Force si lui et son ennemi sont tous les deux en contact avec le sol. Il subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures volantes ou sur/dans l'eau.

Malédiction de la pierre (Sur). Si un shaitan remporte un test de bousculade de 5 points ou plus et qu'il pousse sa victime dans un obstacle de pierre, celle-ci doit effectuer un jet de Réflexes de DD 19. En cas d'échec, la victime s'enfonce dans l'obstacle comme si elle avait lancé un sort de *fusion dans la pierre* : il lui faut une action complexe et un jet de Vigueur de DD 19 réussi pour pouvoir s'en extraire. Les DD des jets de sauvegarde dépendent de la Force.

Nage dans la pierre (Sur). Cette capacité fonctionne comme le pouvoir de nage dans la terre des élémentaires de Terre, si ce n'est que le shaitan peut traverser la pierre, la terre, le cristal et le métal.

Transmutation du métal (Sur). Par une action simple, un shaitan peut toucher un objet de métal d'au plus 5 kg et le transformer en un autre métal pendant 1 jour.

Illustration par Jesper Ejsing

Les shaitans sont des génies fiers et fanfarons originaires du plan de la Terre et dont la chair est faite de métal, de gemmes ou de pierre. Un shaitan mesure 3,30 mètres de hauteur et pèse à peu près 2 500 kg.

Certains shaitans sont nobles. Ces créatures, souvent appelées pachas, possèdent 18 DV et disposent d'un pouvoir magique de *tremblement de terre* utilisable une fois par jour. Ils peuvent également accorder jusqu'à trois *souhaits* par jour à une créature autre qu'un génie. Les shaitans nobles lancent ces pouvoirs magiques avec un NLS égal à 18 et ont un FP de 13.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Girallon

Ce gorille à quatre bras recouvert d'une épaisse fourrure blanche rugit et se cabre pour dominer les environs de toute sa hauteur.

GIRALLON **FP 6**

PX 2 400

Créature magique de taille G, N

Init +7 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +6, taille –1)

pv 73 (7d10+35)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 12 m

Corps à corps morsure, +10 (1d6+4), 4 griffes, +10 (1d4+4 et éventration)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales éventration (4 griffes, 1d4+6)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 17, **Con** 18, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 7

BBA +7, **BMO** +12, **DMD** 25

Dons Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Discrétion +5, Escalade +14, Perception +11

ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation sociale solitaire ou groupe (5–8)

Trésor aucun

Les girallons figurent parmi les prédateurs les plus dangereux qui vivent dans les jungles. Aagressives, carnivores et incroyablement forts, ils défendent férocement leur territoire. Pire encore, leur quatre bras musclés leur permettent d'infliger des dégâts incroyables à tout ceux qui passent entre leurs mains. Leur apparence exotique en fait des attractions populaires dans les spectacles de gladiateurs de certaines villes, où les combats opposent des spécimens affamés entre eux ou à des guerriers en quête de gloire et de notoriété. Tous ceux qui parviennent à tuer un girallon sont certains de devenir célèbres, mais la plupart des combats contre ces bêtes féroces se terminent plutôt mal pour les individus suffisamment téméraires pour en défier une en combat singulier. Un girallon adulte mesure 2,40 mètres de hauteur, possède un large poitrail et est entièrement recouvert de fourrure épaisse d'un blanc éclatant. Il pèse approximativement 400 kg.

Les girallons vivent en clans menés par un mâle dominant. Les girallons solitaires sont généralement de jeunes mâles cherchant à fonder leur propre clan. Tous défendent leur territoire avec férocité et attaquent généralement sans avertissement ceux qui s'y aventurent, y compris les girallons appartenant aux clans étrangers. Les groupes de girallons attaquent parfois en formant une ligne de manière à repousser une proie vers une falaise ou un autre danger. Ils peuvent également encercler une victime avant de fondre sur elle soudainement.

Les plupart des girallons ne dépassent pas le stade de l'animal mais d'anciennes gravures et les traditions orales de certaines tribus laissent penser qu'ils n'auraient pas toujours été les créatures stupides qu'on connaît aujourd'hui. D'après ces légendes, les premiers girallons étaient des hommes qui avaient demandé à des dieux démons sauvages de leur accorder une force supérieure et, ce faisant, avaient renoncé à leur humanité. Au fil des générations, ces girallons originels seraient devenus de plus en plus sauvages et primitifs. Selon ces mêmes légendes, des girallons plus intelligents vivraient encore dans les recoins les plus sombres de la jungle. En plus de leur intelligence plus développée, ces derniers posséderaient également un goût prononcé pour la cruauté. Ces « hauts girallons », comme on les appelle, sont presque toujours d'alignement Chaotique Mauvais et possèdent une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 6. Ils parlent généralement la langue des humains de la région et dirigent souvent des troupes de girallons moins intelligents. Ils s'établissent dans les étranges cités en ruine qu'on trouve dans la jungle ou en montagne et assaillent les villages voisins pour en piller la nourriture et les trésors. Certaines tribus primitives les prennent pour des agents envoyés par des dieux maléfiques et les vénèrent. Quelques hauts girallons rejoignent des tribus d'orques ou se reproduisent avec eux, ce qui a donné naissance à de nombreuses rumeurs parlant « d'orques blancs » à quatre bras.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Glouton

Lorsque ce mammifère trapu et musclé de la taille d'un blaireau se met à grogner, ses lèvres s'écartent pour révéler des dents jaunes.

GLOUTON **FP 2**

PX 600

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 22 (3d8+9)

Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m, creusement 3 m, escalade 3 m

Corps à corps 2 griffes, +4 (1d6+2), morsure, +4 (1d4+2)

Attaques spéciales rage

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 16 (20 contre crocs-en-jambe)

Dons Robustesse , Talent (Perception)

Compétences Escalade +10, Perception +10

ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rage (Ext). Lorsqu'un glouton est blessé au combat, il se laisse gagner par la frénésie au cours de son prochain tour, griffant et mordant à tout va jusqu'à la mort de son adversaire. Il gagne un bonus de +4 en Force et en Constitution et un malus de –2 à la CA. La créature ne peut pas décider d'elle-même de mettre un terme à cette rage.

Les gloutons sont des animaux territoriaux, particulièrement en ce qui concerne la nourriture. Ils n'hésitent pas à défendre leurs proies contre des prédateurs bien plus grands qu'eux, comme les ours noirs. Ce sont des adversaires implacables qui se battent avec frénésie lorsqu'ils sont blessés. Ils ont tendance à libérer une forte odeur de musc déplaisante lorsqu'ils sont en colère.

Malgré leur taille réduite, ces créatures sont très fortes et bien armées grâce à leurs mâchoires puissantes, leurs jambes musclées et leur peau épaisse. Les gloutons combattent sans peur et se jettent sur leurs ennemis pour les griffer et les mordre avec férocité.

Glouton sanguinaire

Cet horrible glouton de la taille d'un ours possède des mâchoires et des griffes immenses et puissantes, et des yeux noirs emplis de rage.

GLOUTON SANGUINAIRE **FP 4**

PX 1 200

Animal de taille G, N

Init +7 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 13 (Dex +3, naturelle +4, taille –1)

pv 42 (5d8+20)

Réf +7, **Vig** +7, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 3 m

Corps à corps 2 griffes, +6 (1d8+4), morsure, +6 (1d6+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales rage

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 17, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +3, **BMO** +8, **DMD** 21 (25 contre crocs-en-jambe)

Dons Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Escalade +12, Perception +12

ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rage (Ext). Lorsqu'un glouton sanguinaire est blessé au combat, il se laisse gagner par la frénésie au cours de son prochain tour, griffant et mordant à tout va jusqu'à la mort de son adversaire. Il gagne un bonus de +4 en Force et en Constitution et un malus de –2 à la CA. La créature ne peut pas décider d'elle-même de mettre un terme à cette rage.

Les gloutons sanguinaires se montrent encore plus féroces que leurs cousins et combattent jusqu'à la mort pour défendre leur territoire. Ils s'approprient souvent des régions déjà colonisées par des humanoïdes puis attaquent sauvagement ces communautés jusqu'à leur destruction. Les gloutons sanguinaires peuvent atteindre une longueur de 3,60 mètres et un poids de 1 000 kg.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Gnoll

Cet humanoïde primitif recouvert de fourrure possède une tête de hyène, se tient légèrement voûté et dépasse de peu la taille d'un humain.

GNOLL **FP 1**

PX 400

Humanoïde (gnoll) de taille M, CM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +2

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15
(armure +2, bouclier +2, naturelle +1)

pv 11 (2d8+2)

Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps lance, +3 (1d8+3/×3)

Distance lance, +1 (1d8+2/×3)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 10, **Con** 13, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 13

Dons Attaque en puissance

Compétences Perception +2

Langues gnoll

ÉCOLOGIE

Environnement plaines et déserts chauds

Organisation sociale solitaire, couple, groupe de chasse (2–5 gnolls et 1–2 hyènes), clan (10–100 adultes plus 50% d'enfants non combattant, 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes, 1 chef de niveau 4–6, et 5–8 hyènes) ou tribu (20–200 et 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5, 1 chef de niveau 6–8, 7–12 hyènes, et 4–7 hyaenodons)

Trésor équipement de PNJ (arc long avec 20 flèches, armure de cuir, écu de bois, hache d'armes, autres trésors)

Les gnolls sont une race d'humanoïdes sauvages qui ressemblent aux hyènes, et pas seulement d'un point de vue physique. Ils démontrent une affinité marquée pour ces animaux charognards, jusqu'au point de les garder à leurs côtés comme animaux domestiques et d'adopter plusieurs de leurs comportements.

Les gnolls sont des chasseurs efficaces qui préfèrent de loin se repaître de cadavres ou dérober les victimes d'autres prédateurs plutôt que d'aller traquer leurs proies eux-mêmes. Cette même fainéantise les incite à acquérir des esclaves de tout type (selon les disponibilités) contraints de creuser des terriers, de récolter des provisions et de l'eau et même de chasser pour leurs maîtres gnolls.

Pour les tribus de gnolls, toutes les créatures qui ne sont pas des hyènes ou d'autres gnolls sont soit de la nourriture, soit des esclaves (selon le tempérament de la tribu en question). Et même un camarade mort ou handicapé n'est rien de plus que de la viande fraîche pour eux. Ils vont peut-être honorer la dépouille d'un membre important de la tribu en récitant une courte prière ou s'assurer de bien cuire le corps d'un gnoll mort d'une maladie défigurante mais, à part cela, ils ne font pas de différence entre le cadavre d'un gnoll et celui d'une autre créature. Les gnolls plus « civilisés » ne mangent pas leurs prisonniers mais les gardent pour en faire des esclaves qui serviront à défendre ou améliorer leurs repaires ou commercer avec les autres tribus et les esclavagistes.

Les gnolls adorent le combat, mais seulement lorsqu'ils ont l'avantage du nombre de manière évidente. Si ce n'est pas le cas, ils préfèrent éviter la bataille, à moins que le but ne soit de dérober la victime d'un autre chasseur ou de tendre une embuscade à une proie de belle taille. Les hommes-hyènes n'accordent aucune valeur au courage ou à la bravoure et préfèrent fuir lorsque la victoire leur échappe. Il vaut mieux courir avec la queue entre les jambes plutôt que de la perdre complètement.

Au combat, les gnolls utilisent une combinaison étrange de tactiques de groupes et de manœuvres individuelles. Si un gnoll sent poindre la victoire, il s'en prendra à une proie plus faible que lui plutôt que de venir en aide à ses compagnons. En revanche, si le combat est difficile, les gnolls se rassembleront pour attaquer un adversaire puissant et tenter d'en venir à bout, en espérant que cela force ses alliés à fuir.

Les chefs gnolls sont généralement des rôdeurs. Ils accordent également beaucoup de considération aux prêtres. La plupart des gnolls considèrent la magie profane comme un art difficile à maîtriser, ce qui explique qu'il existe peu de gnolls bardes, ensorceleurs ou magiciens.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Gobelin

La large tête disgracieuse de cet humanoïde d'à peine un mètre semble totalement disproportionnée par rapport à son corps maigrelet.

GOBELIN **FP 1/3**

PX 135

Gobelin homme d'armes 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception –1

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14
(armure +2, bouclier +1, Dex +2, taille +1)

pv 6 (1d10+1)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** –1

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée courte, +2 (1d4/19–20)

Distance arc court, +4 (1d4/×3)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +0, **DMD** 12

Dons Science de l'initiative

Compétences Discrétion +10, Équitation +10, Natation +4 ;
Modificateurs raciaux +4 en Discrétion, +4 en Équitation

Langues gobelin

ÉCOLOGIE

Environnement forêts/plaines tempérés (régions côtières surtout)

Organisation sociale bande (4–9), groupe de combat (10–16 avec des chiens gobelins comme montures) ou tribu (17+ plus 100% non combattants ; 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes ; 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5 ; 1 chef de niveau 6–8 ; et 10–40 chiens gobelins, loups ou worgs)

Trésor équipement de PNJ (arc court avec 20 flèches, armure de cuir, épée courte, rondache de bois, autres trésors)

Les gobelins vivent généralement dans des grottes perdues au cœur de vastes et denses fourrés de chardons et de ronces ou dans les édifices que d'autres ont construits puis abandonnés. Les gobelins qui ont le courage de bâtir des habitations eux-mêmes sont très rares. Ils préfèrent les régions côtières car ils aiment fouiller les épaves et les déchets flottants à la recherche de trésors cachés parmi les détritus des races plus civilisées.

Les gobelins peuvent haïr de manière très intense. Parmi les choses qui attisent le plus leur colère, on trouve les gnomes (qui ont longtemps combattu les gobelins), les chevaux (que les gobelins trouvent terriblement effrayants) et les chiens (qu'ils considèrent comme de pâles copies des chiens gobelins).

Les gobelins sont également très superstitieux et voient la magie avec un mélange d'admiration et de crainte. Ils ont également tendance à donner des qualités magiques à des choses tout à fait normales : par exemple, la société gobeline accorde au feu et à l'écriture des pouvoirs quasi mystiques. Les gobelins aiment beaucoup le feu pour son énorme potentiel destructif et parce qu'il n'est pas nécessaire d'être grand ou fort pour l'utiliser, mais ils détestent l'écriture. Ils pensent qu'écrire vous enlève les mots de la tête. C'est pour cela qu'ils sont tous illettrés.

Les gobelins ont un appétit vorace et peuvent manger chaque jour une quantité égale au poids de leur corps sans grossir pour autant. Les repaires des gobelins comportent toujours de nombreuses salles de stockage et réserves de nourriture. Ils préfèrent la chair humaine et gnome mais ne refuseront pas les autres types de nourriture, à l'exception des légumes peut-être.

Les gobelins en tant que PJ

Les gobelins ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

–2 Force, +4 Dextérité, –2 Charisme. Les gobelins sont rapides mais faibles et peu agréables à côtoyer.

Compétents. Bonus racial de +4 aux tests de Discrétion et d'Équitation.

Petite Taille. Les gobelins sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque, un malus de –1 au BMO et au DMD et un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.

Rapidité. Malgré leur taille, les gobelins sont rapides. Leur vitesse de déplacement de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Les gobelins peuvent voir dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Langues. Les gobelins parlent automatiquement le gobelin. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : commun, draconique, gnoll, gnome, halfelin, nain, orque.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Gobelours

Cette créature à la fourrure sombre brandit un morgenstern à piques. Ses yeux laiteux brillent d'excitation à l'idée de tuer.

GOBELOURS **FP 2**

PX 600

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, CM

Init +1 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +8

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16
(armure +2, bouclier +1, Dex +1, naturelle +3)

pv 16 (3d8+3)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morgenstern, +5 (1d8+3)

Distance javeline, +3 (1d6+3)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 13, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 9

BBA +2, **BMO** +5, **DMD** 16

Dons Force intimidante, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +10, Intimidation +7, Perception +8 ;
Modificateurs raciaux +4 en Discrétion, +4 en Intimidation

Particularités traqueur

Langues commun, gobelin

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–6) ou groupe de combat (7–12 et 2 hommes d'armes de niveau 1 et 1 chef de niveau 3–5)

Trésor équipement de PNJ (armure de cuir, rondache en bois, morgenstern, 3 javelines, autres trésor)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Traqueur (Ext). Discrétion et Perception sont des compétences de classe pour tous les gobelours.

Les gobelours sont les plus grands des gobelinoïdes : ces lourdes brutes mesurent au moins une tête de plus que la plupart des humains. Solitaires, ils préfèrent vivre et tuer seuls plutôt que de se retrouver avec d'autres individus de leur espèce. Malgré tout, on rencontre parfois des petits groupes de gobelours qui travaillent ensemble ou ont rejoint une tribu de gobelins ou de hobgobelins pour tenir le rôle de gardes d'élite ou de bourreaux. Les gobelours ne forment pas de grands clans comme les gobelins ni de grandes nations comme les hobgobelins. Ils préfèrent les groupes plus petits au sein desquels ils peuvent pratiquer leurs activités préférées (le meurtre et la torture) de manière plus intime. Leurs proies de prédilection sont les humains. Bon nombre d'entre eux considèrent la chair humaine comme la base de leur alimentation. Ils se parent souvent de décorations macabres composées d'oreilles ou de doigts.

Les gobelours qui s'intéressent à la religion préfèrent les divinités tournées vers le meurtre et la violence, parmi lesquelles certains seigneurs démons figurent en bonne place.

Un gobelours moyen mesure 2,10 mètres et pèse 200 kg.

La nature du Mal chez les gobelinoïdes

Malgré les similarités superficielles que les gobelins, les hobgobelins et les gobelours partagent, ces races représentent des aspects différents du Mal. Les hobgobelins sont disciplinés et méthodiques : ils forment de vastes armées, des troupes de guerre et des nations despotiques. Les gobelins correspondent au Mal primaire : ils visent seulement à se montrer cruels et méchants chaque fois qu'ils le peuvent, que ce soit envers d'autres créatures de leur espèce ou envers leurs voisins. Mais le Mal que les gobelours incarnent est peut-être le plus terrifiant de tous, car ils recherchent activement à infliger douleurs et souffrances de la manière la plus destructrice possible. Lorsqu'un hobgobelin tue une victime, c'est pour suivre la tradition ou les ordres. Lorsqu'un gobelin tue une victime, c'est pour s'amuser. Mais lorsque c'est un gobelours qui tient la lame, celui-ci attend le moment où il est certain de causer le plus de douleur et de souffrance pour tuer sa victime. Pour un gobelours, le véritable but du meurtre n'est pas tant de tuer la victime que d'accabler ceux qui la considèrent comme un être cher.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Golem

Les golems sont des automates très puissants créés par magie. Ils se distinguent des autres créatures artificielles par la nature de la force qui les anime : un esprit élémentaire (généralement celui d'un élémentaire de Terre). Le rituel de création d'un golem lie l'esprit élémentaire au corps artificiel. Il le combine avec le réceptacle spécialement conçu à cet effet tout en le soumettant à la volonté du créateur.

Les golems sont dénués d'intelligence et ne font donc rien sans un ordre de leur créateur. Ils suivent les instructions à la lettre et sont incapables d'élaborer des stratégies ou des tactiques complexes. Pour que le créateur puisse donner des ordres à un golem, ce dernier doit se trouver à moins de 18 mètres de lui et pouvoir le voir et l'entendre. Un golem qui ne reçoit pas de nouvel ordre suit la dernière instruction qu'il a reçue du mieux qu'il peut (cependant, il riposte s'il est attaqué). Le créateur peut donner au golem un ordre simple à appliquer en son absence, ou il peut lui demander de suivre les ordres d'un autre individu, mais il peut toujours reprendre le contrôle en lui ordonnant de ne plus écouter que ses instructions.

Construire un golem

Le coût de création d'un golem inclut le prix du corps physique ainsi que celui des matériaux et des composantes de sorts nécessaires à sa fabrication. Les matériaux requis et le coût total sont indiqués dans la description des golems.

Note. Le prix de vente d'un golem possédant plus de dés de vie que les golems typiques présentés dans les descriptions suivantes augmente de 5 000 po par DV supplémentaire, avec un accroissement supplémentaire de 50 000 po si le golem passe à une catégorie de taille supérieure. Dans le cas des golems possédant l'archétype simple « évolué », il faut majorer le prix de 15 000 po.

Gardes animés

Avec suffisamment d'expérience, de ressources et d'inspiration, un lanceur de sorts peut créer une variante spéciale de golem connue sous le nom de garde animé. On peut fabriquer des gardes animés à partir de n'importe quel type de golem mais le choix d'en faire un garde animé doit être fait lors de sa construction. Il est impossible de transformer un golem achevé en garde animé.

Les gardes animés sont conçus pour faire office de gardes du corps. Lors de la création, un garde animé est lié à une amulette magique fabriquée au même moment que lui (et dont le coût est compris dans le coût de fabrication du golem). Le garde animé considère le porteur de l'amulette comme son maître : il le protège et le suit partout (sauf s'il reçoit explicitement l'ordre contraire). Si l'amulette du garde animé est détruite, ce dernier cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'une nouvelle amulette soit fabriquée. Si le porteur meurt mais que l'amulette reste intacte, le garde animé suit la dernière instruction qui lui a été donnée.

Un garde animé obéit aux instructions verbales de son maître du mieux qu'il peut, mais son efficacité se limité généralement au combat, à la protection et aux tâches manuelles simples. Il peut également être programmé pour accomplir des tâches spécifiques à des moments spécifiques ou lorsque certaines conditions sont remplies. Le porteur de l'amulette peut appeler le garde animé vers lui et, quelle que soit la distance qui les sépare, pour autant qu'ils soient sur le même plan, le golem viendra vers lui.

Les gardes animés utilisent les mêmes caractéristiques que les golems de base, mais ils gagnent les particularités suivantes. Leur FP est égal à celui du golem de base + 2.

Fureur sous contrôle (Ext). Un garde animé ne succombe jamais à une fureur dévastatrice tant que le porteur de son amulette se trouve à 9 mètres ou moins.

Garder (Ext). Si on le lui ordonne, un garde animé intercepte les attaques qui visent son maître. Toute attaque visant le porteur de l'amulette reçoit un malus de –2 lorsque le garde animé est adjacent à son maître.

Guérison accélérée (Ext). Le garde animé dispose d'une capacité de guérison accélérée de 5 points.

Localisation du maître (Sur). Tant que le garde animé et son amulette se trouvent sur le même plan, il peut localiser le porteur de l'amulette (ou juste l'amulette, si le porteur la retire après avoir appelé le garde animé).

Protection d'autrui (Mag). Le porteur de l'amulette d'un garde animé peut activer cette capacité défensive par une action simple tant qu'il se trouve à 30 mètres ou moins du garde. Comme le sort du même nom, cette capacité transfère au garde animé la moitié des dégâts que le porteur de l'amulette devrait normalement subir (contrairement au sort, cette capacité n'offre aucun bonus à la CA ou aux jets de sauvegarde). Les dégâts ainsi transférés ignorent toutes les capacités défensives du golem (immunités ou RD par exemple).

Stockage de sort (Mag). Un garde animé peut stocker un sort de 4e niveau ou inférieur. Une fois qu'une autre créature a lancé ce sort « en lui », il peut à son tour le « lancer » lorsqu'on le lui ordonne ou lorsque des conditions prédéterminées sont remplies. Une fois le sort utilisé, le garde animé peut recevoir un autre sort (ou le même sort à nouveau).

Construction. Les matériaux de base nécessaires à la construction du garde animé coûtent 25 000 po de plus que le coût du golem de base. Le maître de la créature peut assembler le corps du golem lui-même ou engager quelqu'un d'autre pour le faire. Le DD du test d'Artisanat pour la construction du corps est celui du golem de base + 4. L'amulette est construite en même temps. Elle coûte 20 000 po en plus du coût total du golem. Une fois que le corps est façonné, on anime le garde magique grâce à un long rituel magique qui nécessite un laboratoire ou un atelier spécialement préparé à cet effet. Cet endroit similaire à un laboratoire d'alchimie nécessite un investissement de 500 po. Si le créateur fabrique lui-même le corps de la créature, la construction et le rituel peuvent être effectués en même temps. Le NLS minimal du créateur est celui du golem de base augmenté de 2. De plus, les sorts suivants sont ajoutés aux conditions de construction du golem de base : *localisation suprême* et soit *bouclier* soit *protection d'autrui*.

Illustration par Francis Tsai

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Golem d'argile

Cette créature au pas lourd et au visage vaguement humanoïde est faite d'argile et porte des haillons crasseux et des bijoux grossiers.

GOLEM D'ARGILE **FP 10**

PX 9 600

Créature artificielle de taille G, N

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 24, contact 8, pris au dépourvu 24 (Dex –1, naturelle +16, taille –1)

pv 101 (13d10+30)

Réf +3, **Vig** +4, **Vol** +4

Immunités traits des créatures artificielles, magie ; **RD** 10/adamantium et contondant

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps 2 coups, +19 (2d10+7 et blessure maudite)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales fureur dévastatrice, rapidité

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 9, **Con** —, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 1

BBA +13, **BMO** +21, **DMD** 30

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire ou bande (2–4)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Blessure maudite (Ext). Les dégâts infligés par un golem d'argile ne guérissent pas naturellement et sont difficiles à soigner par magie. Lorsqu'un personnage tente d'utiliser un soin magique sur une créature blessée par un golem d'argile, il doit réussir un test de NLS contre un DD de 26 pour que le soin ait un quelconque effet sur elle.

Fureur dévastatrice (Ext). Lorsqu'un golem d'argile combat, il y a un risque que l'esprit élémentaire qui l'anime se libère et que le golem entre dans une fureur dévastatrice. Ce risque s'élève à 1% lors du premier round, augmente de 1% à chaque round de combat et retombe à 0% après une minute d'inactivité. La fureur dévastatrice pousse le golem à attaquer la créature vivante la plus proche ou à frapper un objet de taille inférieure à la sienne s'il n'y a aucune créature à portée. Il n'existe aucune méthode connue pour reprendre le contrôle d'un golem ayant succombé à cette fureur dévastatrice.

Immunité contre la magie (Ext). Les golems d'argile sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. En plus de cela, certains sorts et effets agissent différemment lorsqu'ils sont utilisés contre eux :

- Le sort de *glissement de terrain* repousse le golem sur 36 mètres et lui inflige 3d12 points de dégâts (sans JS).
- Le sort de *désintégration* ralentit le golem (comme le sort de *lenteur*) pendant 1d6 rounds et lui inflige 1d12 points de dégâts (sans JS).
- Un sort de *tremblement de terre* lancé directement sur le golem l'empêche de se déplacer au cours de son tour suivant et lui inflige 5d10 points de dégâts (sans JS).
- Lorsque le golem d'argile est la cible d'une attaque magique causant des dégâts d'acide, il guérit de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 3 points de dégâts que l'attaque est censée infliger. Si cet effet donne au golem un nombre de points de vie dépassant son maximum, les points excédentaires sont des points de vie temporaires. Les effets qui infligent des dégâts d'acide n'autorisent aucun jet de sauvegarde de la part du golem d'argile.

Rapidité (Mag). Une fois par jour, après avoir combattu pendant au moins un round, un golem d'argile peut utiliser une action libre pour devenir plus rapide. L'effet dure 3 rounds et fonctionne comme le sort de *rapidité*.

Les golems d'argile ne portent aucun vêtement si ce n'est une sorte de kilt de métal ou de cuir rigide autour des hanches. Ils mesurent un peu plus de 2,40 mètres et pèsent 300 kg.

Construction

Le corps d'un golem d'argile doit être sculpté dans un unique bloc d'argile pesant au moins 500 kg, puis traité avec des huiles et des poudres précieuses valant 1 500 po.

GOLEM D'ARGILE

NLS 11e ; **Prix** 41 500 po

CONSTRUCTION

Conditions Création de créatures artificielles, *animation d'objets*, *bénédiction*, *communion*, *prière*, *résurrection*, créateur de niveau 11 ; **Compétence** Artisanat (sculpture) or Artisanat (poterie) DD 16 ; **Coût** 21 500 po

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Golem de bois

Cet automate de taille humaine ressemble à un humanoïde aux traits grossiers construit à partir de déchets de bois.

GOLEM DE BOIS **FP 6**

PX 2 400

Créature artificielle de taille M, N

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 19, contact 13, pris au dépourvu 16 (Dex +3, naturelle +6)

pv 64 (8d10+20)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +5

Immunités magie, traits des créatures artificielles ; **RD** 5/adamantium

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +12 (2d6+4)

Attaques spéciales éclats de bois

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 17, **Con** 25 **Int** —, **Sag** 17, **Cha** 1

BBA +8, **BMO** +12, **DMD** 25 (30 contre crocs-en-jambe)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire ou bande (24)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Éclats de bois (Sur). Par une action libre utilisable tous les 1d4+1 rounds, un golem de bois peut projeter des éclats de bois acérés dans un rayon de 6 mètres. Toutes les créatures situées dans la zone subissent 6d6 points de dégâts de type tranchant (un jet de Réflexes de DD 14 permet de diviser les dégâts par deux). Le DD dépend de la Constitution.

Immunité contre la magie (Ext). Les golems de bois sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. En plus de cela, certains sorts et effets agissent différemment lorsqu'ils sont utilisés contre eux :

- Les sorts de *distorsion du bois* et de *façonnage du bois* ralentissent le golem (comme par le sort de *lenteur*) pendant 2d6 rounds (sans JS).
- Le sort d'*éloignement du bois* repousse le golem sur 18 mètres et lui inflige 2d12 points de dégâts (sans JS).
- Les attaques magiques qui causent des dégâts de froid mettent un terme à tous les effets de *lenteur* qui affectent le golem et le guérissent de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 3 points de dégâts qu'elles infligeraient dans une situation normale. Si cet effet donne au golem un nombre de points de vie dépassant son maximum, les points excédentaires deviennent des points de vie temporaires. Les effets qui infligent des dégâts de froid n'autorisent aucun jet de sauvegarde de la part du golem de bois.

Les golems de bois sont construits à partir de pièces taillées dans des bois rares et assemblées pour ressembler approximativement à un corps humanoïde doté de membres articulés. La plupart des créateurs de golems de bois ne réalisent aucun travail de finition. Les divers morceaux de bois (taillés ou non) qui constituent le corps de ces golems restent donc souvent bien visibles. Un golem de bois mesure 2 mètres et pèse 200 kg.

Construction

Les parties constitutives d'un golem de bois sont créées à partir de pièces de bois rares et saupoudrées de poudres chères et d'herbes écrasées valant au moins 300 po.

GOLEM DE BOIS

NLS 12e ; **Prix** 19 300 po

CONSTRUCTION

Conditions Création de créatures artificielles, *alarme*, *animation d'objets*, *grâce féline*, *quête*, *souhait limité*, créateur de niveau 12 ;

Compétence Artisanat (gros-œuvre en bois) DD 17 ; **Coût** 8 800 po

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Golem de chair

Cet horrible monstre titubant est un assemblage de membres ligaturés avec de la ficelle épaisse et de larges attaches métalliques.

GOLEM DE CHAIR **FP 7**

PX 3 200

Créature artificielle de taille G, N

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 20, contact 8, pris au dépourvu 20 ; (Dex –1, naturelle +12, taille –1)

pv 79 (9d10+30)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +3

Immunités magie, traits des créatures artificielles ; **RD** 5/adamantium

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +13 (2d8+5)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales fureur dévastatrice

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 9, **Con** —, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 1

BBA +9, **BMO** +15, **DMD** 24

Langues aucune

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire ou bande (2–4)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Fureur dévastatrice (Ext). Lorsqu'un golem de chair combat, il y a un risque que l'esprit élémentaire qui l'anime se libère et que le golem entre dans une fureur dévastatrice. Ce risque s'élève à 1% lors du premier round et augmente de 1% à chaque round de combat. La fureur dévastatrice pousse le golem à ravager tout ce qui lui tombe sous la main : il attaque la créature vivante la plus proche ou frappe un objet plus petit que lui s'il n'y a aucune créature à portée, puis il continue à semer la destruction. Si le créateur du golem se trouve dans un rayon de 18 mètres, il peut tenter de reprendre le contrôle de la créature en lui parlant de manière ferme et persuasive, ce qui nécessite un test de Charisme de DD 19. C'est seulement après que le golem soit resté inactif pendant 1 minute entière que le risque de fureur dévastatrice retombe à 0%.

Immunité contre la magie (Ext). Les golems de chair sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. En plus de cela, certains sorts et effets agissent différemment lorsqu'ils sont utilisés contre eux :

- Les attaques magiques qui causent des dégâts de froid ou de feu ralentissent le golem de chair (comme par le sort de *lenteur*) pendant 2d6 rounds (sans JS).
- Les attaques magiques qui causent des dégâts d'électricité mettent un terme à tous les effets de *lenteur* qui affectent le golem et le guérissent de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 3 points de dégâts qu'elles infligeraient dans une situation normale. Si cet effet donne au golem un nombre de points de vie dépassant son maximum, les points excédentaires deviennent des points de vie temporaires. Les effets qui infligent des dégâts d'électricité n'autorisent aucun jet de sauvegarde de la part du golem de chair.

Les golems de chair sont des assemblages macabres de parties de corps humains dérobées puis attachées ensemble pour former un corps disparate. Leur peau cadavérique a une teinte maladive verdâtre ou jaunâtre. Les habits qu'un golem de chair porte dépendent des désirs de son créateur, mais il s'agit généralement d'une simple paire de pantalons en lambeaux. Le golem n'a ni équipement ni armes. Un golem de chair mesure 2,40 mètres de hauteur et pèse 250 kg.

Les golems de chair ne peuvent pas parler, mais ils peuvent émettre une sorte de rugissement rauque. Ils marchent et se déplacent avec une allure trahissant le manque de souplesse de leurs articulations, comme s'ils ne contrôlaient pas totalement leur corps.

La plupart des golems de chair sont dénués d'intelligence mais certaines rumeurs persistantes parlent de golems étranges qui sont parvenus, pour une raison ou pour une autre, à conserver les souvenirs de leur vie d'avant. Ces cas résultent sans doute d'une combinaison parfaite de plusieurs conditions, dont la présence d'un cerveau suffisamment frais et provenant d'un individu qui possédait une forte volonté de son vivant. Et encore... la chance et le hasard jouent également un rôle important pour que le procédé de création du golem lui permette de conserver son esprit. Une chose est certaine : ceux qui construisent des golems de chair préfèrent les esclaves sans cervelle aux créations dotées d'un libre arbitre. C'est sans doute pour ça aussi que les golems de chair intelligents sont très rares.

Illustration par Francis Tsai

Construction

Les parties du corps du golem de chair doivent provenir de cadavres d'humanoïdes normaux au tout début de leur processus de décomposition. Il faut au moins six corps pour créer un golem : un par membre, un pour le torse et la tête et un pour le cerveau. Dans certains cas, davantage de corps sont nécessaires. Le processus requiert également des onguents et des attaches valant 500 po. Notez que, pour créer un golem de chair, il faut lancer un sort du registre du Mal.

GOLEM DE CHAIR

NLS 8e ; **Prix** 20 500 po

CONSTRUCTION

Conditions Création de créatures artificielles, *animation des morts*, *force de taureau*, *quête*, *souhait limité*, créateur de niveau 8 ; **Compétence** Artisanat (cuir) ou Premiers secours DD 13 ; **Coût** 10 500 po

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Golem de fer

Cet automate de fer fait deux fois la taille d'un humain. Chacun de ses pas fait trembler le sol avec une force impressionnante.

GOLEM DE FER **FP 13**

PX 25 600

Créature artificielle de taille G, N

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 28, contact 8, pris au dépourvu 28 (Dex –1, naturelle +20, taille –1)

pv 129 (18d10+30)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +6

Immunités magie, traits des créatures artificielles ; **RD** 15/adamantium

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps 2 coups, +28 (2d10+16/19–20)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales coups puissants, souffle

CARACTÉRISTIQUES

For 32, **Dex** 9, **Con** —, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 1

BBA +18, **BMO** +30, **DMD** 39

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire ou bande (2–4)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coups puissants (Ext). Les attaques de coups des golems de fer infligent des dégâts augmentés de 1,5 fois leur modificateur de Force, avec une plage de critiques étendue à 19–20.

Immunité contre la magie (Ext). Les golems de fer sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. En plus de cela, certains sorts et effets agissent différemment lorsqu'ils sont utilisés contre eux :

- Les attaques magiques qui causent des dégâts d'électricité ralentissent le golem de chair (comme par le sort de *lenteur*) pendant 3 rounds (sans JS).
- Les attaques magiques qui causent des dégâts de feu mettent un terme à tous les effets de *lenteur* qui affectent le golem et le guérissent de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 3 points de dégâts qu'elles infligeraient dans une situation normale. Si cet effet donne au golem un nombre de points de vie dépassant son maximum, les points excédentaires deviennent des points de vie temporaires. Les effets qui infligent des dégâts de feu n'autorisent aucun jet de sauvegarde de la part du golem de fer.

Souffle (Sur). Par une action libre utilisable une fois tous les 1d4+1 rounds, un golem de fer peut souffler un cube de 3 mètres de côté de gaz empoisonné. Le nuage de gaz persiste pendant 1 round. Toutes les créatures situées dans la zone au moment de sa création (et toutes celles qui traversent le nuage au cours de son round d'existence) sont exposées aux effets du poison. Le poison est créé par magie chaque fois que le golem utilise cette capacité. *Souffle* — inhalation ; *JS* Vigueur DD 19 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Illustration par Andrew Hou

Un golem de fer possède un corps humanoïde en fer. Sa forme exacte dépend des désirs de son créateur mais la quasi-totalité des golems de fer ont l'apparence d'une armure (il peut s'agir d'une armure simple faite pour le combat ou d'une armure cérémonielle hautement décorée). Les traits des golems de fer sont beaucoup plus fins que ceux des golems de pierre. Les golems de fer portent parfois une arme dans chacune de leurs mains mais ils ne les utilisent que rarement, préférant frapper avec leur poings.

Un golem de fer mesure 3,60 mètres et pèse à peu près 2 500 kg. Il ne peut pas parler ni vocaliser aucun son. Il ne possède pas non plus d'odeur corporelle.

Cette pratique a plus ou moins disparu aujourd'hui mais, dans certaines civilisations anciennes et puissantes, on mettait un point d'honneur à construire d'énormes golems de fer dotés d'une force colossale. Ces golems, qui appartiennent toujours à une catégorie de taille supérieure ou égale à TG, existent encore dans certains recoins isolés du monde, appliquant inlassablement les ordres d'un empire disparu depuis longtemps.

Construction

Le corps d'un golem de fer est sculpté à partir de 2 500 kg de fer fondu et mélangé avec des colorants rares valant au moins 10 000 po.

GOLEM DE FER

NLS 16e ; **Prix** 150 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création de créatures artificielles, *brume mortelle*, *métamorphose universelle*, *quête*, *souhait limité*, créateur de niveau 16 ; **Compétence** Artisanat (armures) ou Artisanat (armes) DD 21 ; **Coût** 80 000 po

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Golem de glace

Cette statue de glace couverte de givre fait une tête de plus qu'un humain. Des morceaux de glace tranchants ornent ses membres.

GOLEM DE GLACE **FP 5**

PX 1 600

Créature artificielle (froid) de taille M, N

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 17, contact 9, pris au dépourvu 17 (Dex –1, naturelle +8)

pv 53 (6d10+20)

Réf +1, **Vig** +2, **Vol** +2

Immunités froid, magie, traits des créatures artificielles ; **RD** 5/adamantium

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +9 (1d6+3 et 1d6 froid)

Attaques spéciales explosion de glace, froid (1d6), souffle (cône de 6 m, 3d6 froid, Réflexes DD 13, 1/2 dégâts, utilisable tous les 1d4 rounds)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 9, **Con** —, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 1

BBA +6, **BMO** +9, **DMD** 18

ÉCOLOGIE

Environnement climat froid

Organisation sociale solitaire ou bande (2–4)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Explosion de glace (Ext). Un golem de glace réduit à 0 pv se brise et explose en projetant des éclats de glace acérés. Les créatures situées dans un rayon de 3 m subissent 3d6 points de dégâts de type tranchant et 2d6 points de dégâts de froid. Un jet de Réflexes de DD 13 permet de diviser ces dégâts par deux. Le DD dépend de la Constitution.

Froid (Ext). Le corps d'un golem de glace génère un froid intense qui lui permet d'infliger 1d6 points de dégâts d'un simple contact. Les créatures qui attaquent le golem de glace à mains nues ou avec des armes naturelles subissent ces dégâts de froid chaque fois qu'une de leurs attaques touche.

Immunité contre la magie (Ext). Les golems de glace sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne, à l'exception des sorts et pouvoirs magiques du registre du Feu qui, eux, les affectent normalement. En plus de cela, certains sorts et effets agissent différemment lorsqu'ils sont utilisés contre ces golems :

- Les attaques magiques qui causent des dégâts d'électricité ralentissent le golem de chair (comme par le sort de *lenteur*) pendant 2d6 rounds (sans JS).
- Les attaques magiques qui causent des dégâts de froid mettent un terme à tous les effets de *lenteur* qui affectent le golem et le guérissent de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 3 points de dégâts qu'elles infligeraient dans une situation normale. Si cet effet donne au golem un nombre de points de vie dépassant son maximum, les points excédentaires deviennent des points de vie temporaires. Les effets qui infligent des dégâts de froid n'autorisent aucun jet de sauvegarde de la part du golem de glace.

Les golems de glace sont des automates humanoïdes créés à partir de sculptures de glace. Ils peuvent avoir l'apparence d'une silhouette de glace et de neige aux traits grossiers, celle d'une sculpture gelée aux détails fins et précis ou encore celle d'une magnifique statue de cristal.

Les golems de glace ne peuvent pas parler et produisent des bruits de neige écrasée et de glace brisée à chaque pas. Ils mesurent 2,10 mètres de hauteur et pèsent 250 kg.

Construction

Le corps d'un golem de glace doit être construit à partir d'un unique bloc de glace pesant au moins 500 kg. La glace est ensuite traitée à l'aide de poudres et d'onguents magiques valant au moins 500 po.

GOLEM DE GLACE

NLS 12e ; **Prix** 18 500 po

CONSTRUCTION

Conditions Création de créatures artificielles, *cône de froid*, *contact glacial*, *quête*, *résistance aux énergies destructives (froid)*, *tempête de grêle*, créateur de niveau 12 ; **Compétence** Artisanat (sculpture) DD 17 ; **Coût** 9 500 po

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Golem de pierre

Ce grand automate de pierre ressemble à un ancien guerrier en armure. Ses pas sont lourds mais il semble impossible à arrêter.

GOLEM DE PIERRE **FP 11**

PX 12 800

Créature artificielle de taille G, N

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 26, contact 8, pris au dépourvu 26 (Dex –1, naturelle +18, taille –1)

pv 107 (14d10+30)

Réf +3, **Vig** +4, **Vol** +4

Immunités magie, traits des créatures artificielles ; **RD** 10/adamantium

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps 2 coups, +22 (2d10+9)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales ralentissement

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 9, **Con** —, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 1

BBA +14, **BMO** +24, **DMD** 33

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire ou bande (2–4)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Immunité contre la magie (Ext). Les golems de pierre sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. En plus de cela, certains sorts et effets agissent différemment lorsqu'ils sont utilisés contre eux :

- Le sort de *transmutation de la pierre en boue* ralentit le golem (comme par le sort de *lenteur*) pendant 2d6 rounds (sans JS) et le sort de *transmutation de la boue en pierre* guérit tous les points de vie qu'il a perdus.
- Le sort de *transmutation de la pierre en chair* ne modifie pas la composition du golem mais supprime sa RD et son immunité contre la magie pendant 1 round entier.

Ralentissement (Sur). Par une action libre utilisable tous les 2 rounds, un golem de pierre peut créer un effet de ralentissement (comme le sort de *lenteur*). L'effet agit dans un rayonnement de 3 mètres centré sur le golem et persiste pendant 7 rounds. Un jet de Volonté de DD 17 permet de l'annuler. Le DD dépend de la Constitution.

Les golems de pierre ont des corps humanoïdes constitués de pierre sculptée selon les goûts de leur créateur. Certains donnent par exemple l'impression de porter des armures dont le plastron est gravé d'un symbole spécifique. D'autres arborent des motifs ciselés dans leurs jambes de pierre. Leur tête est souvent taillée en forme de casque ou pour ressembler à la tête de certaines créatures. La sculpture peut également comporter un bouclier de pierre ou une arme en pierre (une épée par exemple), mais ce sont des ajouts purement esthétiques qui ne modifient pas les capacités de combat du golem.

Comme la plupart des autres golems, les golems de pierre sont incapables de parler et ne produisent aucun autre son que celui du frottement de la pierre contre la pierre quand ils se déplacent. Un golem de pierre mesure 2,70 mètres et pèse 1 000 kg.

Construction

Le corps du golem de pierre doit être taillé à partir d'un seul bloc de pierre dure (du granite par exemple) pesant au moins 1 500 kg. La pierre doit être de qualité exceptionnelle et coûte 5 000 po.

GOLEM DE PIERRE

NLS 14e ; **Prix** 105 000 po

CONSTRUCTION

Conditions Création de créatures artificielles, *quête*, *souhait limité*, *symbole d'étourdissement*, *zone d'antimagie*, créateur de niveau 14 ;
Compétence Artisanat (sculpture) ou Artisanat (constructions en pierre) DD 19 ;
Coût 55 000 po

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Gorgone

De minces filets de fumée verte jaillissent de la bouche de cette sorte de taureau fait de plaques de métal qui se chevauchent.

GORGONE **FP 8**

PX 4 800

Créature magique de taille G, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +17

DÉFENSE

CA 20, contact 9, pris au dépourvu 20 (naturelle +11, taille –1)

pv 100 (8d10+56)

Réf +6, **Vig** +13, **Vol** +7

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps cornes, +14 (2d8+7), 2 sabots, +9 (1d6+3)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales piétinement (2d8+10, DD 21), souffle (cône de 18 m, pétrification, Vigueur DD 21 annule)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 10, **Con** 24, **Int** 2, **Sag** 16, **Cha** 9

BBA +8, **BMO** +16, **DMD** 26

Dons Attaque en puissance, Science de l'initiative, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Perception +17

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées, collines rocheuses et souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–4) ou troupeau (5–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Souffle (Sur). Une gorgone peut utiliser son souffle tous les 1d4+1 rounds pour créer un cône de gaz vert de 18 mètres. Les créatures prises dans la zone peuvent effectuer un jet de Vigueur de DD 21 pour tenter de résister aux effets du gaz. Ceux qui échouent sont immédiatement pétrifiés. Cette pétrification est temporaire : chaque round, la créature pétrifiée peut effectuer un nouveau jet de Vigueur de DD 21 pour se libérer de cet effet, du moins tant qu'elle n'est pas prise une seconde fois dans la zone d'effet du souffle de la gorgone. Si une créature déjà pétrifiée est exposée à nouveau au souffle de la gorgone, la pétrification devient permanente et elle ne peut plus effectuer de jet de Vigueur pour s'en libérer naturellement. Le DD des jets de sauvegarde dépend de la Constitution.

Les gorgones sont des créatures magiques dotées d'un très mauvais caractère. Au premier coup d'œil, on peut les confondre avec des créatures artificielles mais, sous les plaques d'aspect métallique qui les protègent, elles sont faites de chair et d'os. À l'instar des taureaux agressifs, elles s'en prennent à toutes les créatures qu'elles ne connaissent pas et qu'elles croisent, n'hésitant pas à piétiner les corps de leurs adversaires ou à briser leurs restes pétrifiés jusqu'à ce qu'il soit impossible de les reconnaître. Les femelles sont tout aussi dangereuses que les mâles et les deux sexes ont la même apparence. Une gorgone moyenne mesure 1,80 mètres de hauteur et 2,40 mètres de longueur, pour un poids de 2 000 kg.

Les gorgones s'alimentent en consommant des minéraux, et plus particulièrement la pierre des victimes qu'elles ont pétrifiées (elles rongent la majorité des statues qu'elles créent). Elles ne peuvent pas digérer le métal ni les pierres précieuses, qui se retrouvent donc sous la forme de pépites ou de petits cristaux bruts dans leurs excréments (une sorte de poudre grise à l'odeur amère). Les gorgones ont un comportement tellement agressifs envers toutes les autres créatures qu'il ne reste rapidement plus aucun autre prédateur et aucune proie sur leur domaine. Chaque troupeau de gorgones est dirigé par un taureau dominant. Les gorgones solitaires sont souvent des taureaux adolescents expulsés de leur troupeau par le mâle dominant.

Une fois leur carapace enlevée, la chair de gorgone est coriace mais ressemble à de la viande de bœuf. Ceux qui y prennent goût la trouvent assez nourrissante. De nombreuses tribus de géants de pierre pensent que manger de la viande de gorgone leur permet d'améliorer leur propre armure naturelle. La poudre de corne de gorgone vaut 250 po et peut servir de composante matérielle pour les objets magiques qui nécessitent des sorts tels que *force du taureau*, *peau de pierre*, *pétrification* ou *statue*.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Gorille

Le gorille avance à pas lourds sur ses jambes et ses poings. Ses grands yeux sont enfoncés dans son crâne sous un large front.

GORILLE **FP 2**

PX 600

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 ; (Dex +2, naturelle +3, taille –1)

pv 19 (3d8+6)

Réf +5, **Vig** +7, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps 2 coups, +3 (1d6+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 7

BBA +2, **BMO** +5, **DMD** 17

Dons Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Acrobaties +6, Escalade +14, Perception +8

ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupe (3–12)

Trésor aucun

Un gorille mâle adulte mesure 2,40 mètres et peut peser jusqu'à 200 kg. Ces créatures sont généralement timides et pacifiques lorsqu'on les laisse tranquilles, mais elles sont très attachées à leur territoire et peuvent se montrer très agressives si on les provoque. Ce profil peut être utilisé pour n'importe quel grand primate apparenté aux gorilles. Pour des animaux plus petits comme les orangs-outangs et les chimpanzés, appliquez l'archétype simple « jeune ». Pour les primates encore plus petits utilisez plutôt les caractéristiques des singes présentées en page 137.

Avant d'attaquer, les gorilles réalisent généralement une impressionnante démonstration de force en frappant leurs paumes contre leur torse, en battant des pieds et en rugissant bruyamment. Ils attaquent ensuite les adversaires que ce spectacle n'a pas suffi à convaincre de fuir. Les gorilles combattent en groupe et avec rage, utilisant leurs mains et leurs dents pour tailler en pièces leurs adversaires.

Gorille sanguinaire

Ce gorille sauvage à la gueule remplie de dents acérées a de longs bras musclés qui se terminent par des griffes incurvées.

GIGANTOPITHÈQUE **FP 3**

PX 800

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 13 ; (Dex +2, naturelle +4, taille –1)

pv 30 (4d8+12)

Réf +6, **Vig** +7, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps morsure, +6 (1d6+4), 2 griffes, +6 (1d4+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales éventration (2 griffes, 1d4+6)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 7

BBA +3, **BMO** +8, **DMD** 20

Dons Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +2, Escalade +16, Perception +8

ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupe (3–6)

Trésor fortuit

Le gorille sanguinaire, que les érudits connaissent sous le nom de gigantopithèque, est une créature bien plus dangereuse et sauvage que le gorille, qui est relativement calme en comparaison. Un gorille sanguinaire adulte mesure 2,70 mètres et pèse 600 kg. Il attaque les intrus qui osent s'aventurer sur son territoire, y compris les gorilles sanguinaires qui ne font pas partie de son clan. Il combat jusqu'à ce que son l'adversaire soit mort ou en fuite.

Un gorille sanguinaire ne fait aucune démonstration de force et ne donne aucun avertissement avant d'attaquer : il se lance tout simplement au combat avec peu ou pas de provocation et met ses adversaires en pièces avec ses griffes et ses dents. Si un adversaire lourdement protégé s'oppose au gorille sanguinaire, celui-ci tente de l'agripper pour le plaquer au sol avant de l'éventrer.

Illustration par Adam Vehige

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Goule

Cette créature humanoïde possède de longues dents acérées et sa peau pâle semble avoir été étirée autour d'un corps affamé.

GOULE **FP 1**

PX 400

Mort-vivant de taille M, CM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Réf +2, **Vig** +2, **Vol** +5

Capacités défensives résistance à la canalisation +2

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morsure, +3 (1d6+1 et maladie et paralysie) et 2 griffes, +3 (1d6+1 et paralysie)

Attaques spéciales paralysie (1d4+1 rounds, DD 13, les elfes sont immunisés contre cet effet)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 15, **Con** —, **Int** 13, **Sag** 14, **Cha** 14

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 14

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +4, Discrétion +7, Escalade +6, Natation +3, Perception +7

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement terre ferme

Organisation sociale solitaire, bande (2–4) ou meute (7–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maladie : fièvre des goules (Sur). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *incubation* 1 jour ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Con et 1d2 Dex ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend du Charisme. Lorsqu'un humanoïde meurt de la fièvre des goules, il se relève sous la forme d'une goule dès que sonne minuit. Il ne conserve aucune des capacités qu'il possédait de son vivant et n'est pas soumis au contrôle des autres goules, la chair des vivants l'attire et il se comporte comme une goule normale. Ceux qui possèdent 4 DV ou plus se relèvent sous la forme de blêmes.

Les goules sont des morts-vivants qui hantent les cimetières et dévorent les cadavres. Selon certaines légendes, les premières goules auraient été des humains cannibales revenus de la mort à cause de leurs appétits contre nature. D'autres parlent plutôt d'humains qui se seraient repus en dévorant les cadavres en putréfaction de leurs frères puis qui seraient morts à cause des terribles maladies qu'ils avaient ainsi contractées. Quoi qu'il en soit, la véritable origine de ces charognards morts-vivants reste vague.

Les goules se tapissent aux abords de la civilisation (dans ou près des cimetières, ou dans les égouts des villes), là où elles peuvent mettre la main sur d'amples réserves de leur nourriture favorite. Elles préfèrent les corps en décomposition et enterrent d'ailleurs souvent leurs victimes pendant un moment afin d'en améliorer le goût. Si la faim les y pousse, elles dévorent parfois des proies fraîchement tuées. La plupart des goules de la surface vivent de manière primitive mais certaines rumeurs parlent de cités souterraines composées de goules dirigées par des prêtres vénérant d'anciens dieux cruels ou d'étranges seigneurs-démons de la faim. Les habitudes alimentaires de ces goules « civilisées » n'en sont pas pour autant moins horribles. En fait, l'idée d'une table bien dressée lors d'un banquet de goules est peut-être même plus terrifiante que celle d'un repas fraîchement extrait de son cercueil.

Blême

Les blêmes sont des goules qui possèdent l'archétype « évolué ». La paralysie des blêmes affectent même les elfes. Les blêmes se regroupent en meutes ou dirigent des bandes de goules normales. L'odeur de mort et de corruption qui émane de ces créatures est si puissante qu'elles gagnent la capacité extraordinaire de puanteur (rayon de 3 m, Vigueur DD 15 annule, fiévreux pendant 1d6+4 minutes).

Lacédon

Ces cousins aquatiques des goules vivent près des récifs cachés et des dangers qui menacent les navires. Les lacédons ont une vitesse de déplacement de base de 9 mètres et une vitesse de nage de 9 mètres.

Illustration par Jon Hodgson

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Grenouille géante

Cette créature a la peau vert foncé, humide et tachetée comme les grenouilles normales, mais elle est monstrueusement grande.

GRENOUILLE GÉANTE **FP 1**

PX 400

Animal de taille M, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +3

DÉFENSE

CA 12, contact 11, pris au dépourvu 11 (Dex +1, naturelle +1)

pv 15 (2d8+6)

Réf +6, **Vig** +6, **Vol** –1

ATTAQUE

VD 9 m, nage 9 m

Corps à corps morsure, +3 (1d6+2 et étreinte) ou langue, +3 (contact, étreinte)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (4,50 m avec la langue)

Attaques spéciales attirer (langue, 1,50 m), engloutissement (1d4 contondant, CA 10, 1 pv), langue

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** 1, **Sag** 8, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +3 (+7 lutte), **DMD** 14 (18 contre crocs-en-jambe)

Dons Réflexes surhumains

Compétences Acrobaties +9 (+13 pour sauter), Discrétion +5, Natation +10, Perception +3 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties (+8 pour sauter), +4 en Discrétion

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés/chauds ou milieu aquatique

Organisation sociale solitaire, couple, ou armée (3–8)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Langue (Ext). La langue d'une grenouille géante fonctionne comme une attaque principale dotée d'une allonge égale au triple de l'allonge normale de la grenouille (4,50 mètres pour une grenouille géante de taille M). Elle n'inflige aucun dégât en cas de réussite mais permet d'agripper la cible. La grenouille géante n'acquiert pas la condition « agrippé » lorsqu'elle utilise sa langue de cette manière.

Les grenouilles géantes possèdent des dents aussi tranchantes que des lames à l'intérieur de leur bouche. Elles mesurent 1,80 mètres de long et pèsent 100 kg.

La grenouille géante comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 9 m, nage 9 m ; **CA** armure naturelle +1 ; **Attaque** morsure (1d6) ; **Caractéristiques** For 15, Dex 13, Con 16, Int 1, Sag 9, Cha 6 ; **Particularités** attirer, langue, odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. **Caractéristiques** For +2, Dex +2 ; **Particularités** engloutissement.

Grenouille venimeuse

C'est une petite grenouille vert clair et rouge dont les pattes arrière sont garnies de bandes bleu électrique.

GRENOUILLE VENIMEUSE **FP 1/2**

PX 200

Animal de taille TP, N

Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +3

DÉFENSE

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +1, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +3, **Vig** +2, **Vol** –1

ATTAQUE

VD 3 m, nage 6 m

Corps à corps morsure, +3 (1 et poison)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 2, **Dex** 12, **Con** 11, **Int** 1, **Sag** 9, **Cha** 10

BBA +0, **BMO** –1, **DMD** 5 (9 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +5 (+1 pour sauter), Discrétion +13, Natation + 9, Perception +3 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties (+8 pour sauter), +4 en Discrétion ; Natation dépend de sa Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement marais chauds ou milieu aquatique

Organisation sociale solitaire, couple, ou armée (3–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 20 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite.

Les grenouilles venimeuses se démarquent par une teinte vert vif accompagnée de taches jaunes, rouges ou bleues. Elles mesurent un peu plus de 30 cm de longueur et pèsent 5 kg. Les tribus primitives récoltent souvent leur venin pour en enduire les dards et les flèches qu'elles utilisent pour chasser.

Vous pouvez créer une grenouille venimeuse plus grande en appliquant l'archétype simple « géant » à ce profil ou en dotant une grenouille géante normale d'une morsure venimeuse.

Illustration par Dean Spencer

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Griffon

Cet créature majestueuse possède le corps d'un lion, la tête et les pattes avant d'un grand aigle et deux immenses ailes d'oiseau.

GRIFFON **FP 4**

PX 1 200

Créature magique de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +6, taille –1)

pv 42 (5d10+15)

Réf +6, **Vig** +7, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 9 m, vol 24 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +8 (1d6+3), 2 serres, +7 (1d6+3)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes, +7, 1d4+3)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** 5, **Sag** 13, **Cha** 8

BBA +5, **BMO** +9, **DMD** 21 (25 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +10, Perception +12, Vol +6 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties, +4 en Perception

Langues commun (ne sait pas parler)

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou vol (6–10)

Trésor fortuit

Les griffons sont de puissants prédateurs aériens qui fondent depuis leurs nids haut perchés sur des proies qu'ils saisissent avec leur bec et leurs serres. Ce ne sont pas de simples bêtes agressives qui défendent leur territoire avec férocité mais des combattants calculateurs et des compagnons loyaux. Pour ceux qui ont gagné leur respect, ils sont prêts à combattre jusqu'à la mort pour protéger leurs amis et leur famille.

Les griffons pèsent un peu plus de 250 kg et mesurent 2,40 mètres de long (de leur bec crochu jusqu'à leur queue touffue). Leur silhouette imposante est devenue un symbole de puissance, d'autorité et de justice utilisé en héraldique et dans d'autres iconographies. En réalité, les griffons ne se préoccupent pas de ces concepts abstraits : ils chassent pour attraper leur nourriture ou pour protéger leurs proches. Les griffons peuvent être entraînés ou amadoués pour servir de montures, mais ils n'éprouvent aucune affinité innée envers les humanoïdes. Ils déclenchent d'ailleurs de fréquents conflits sanglants avec les races civilisées lorsqu'ils tentent de s'emparer de leur nourriture préférée, la viande de cheval. L'attitude fière des griffons entraînés et leur impressionnante envergure de 7,50 mètres émerveillent les habitants des ville, mais les fermiers qui doivent partager leurs terres avec les griffons sauvages savent qu'ils ont tout intérêt à rentrer rapidement chez eux et à barricader leurs granges quand leurs cris de chasse retentissent dans le ciel.

Les griffons s'accouplent pour la vie et peuvent passer plusieurs années à venger la mort d'un compagnon ou d'un jeune qui a été tué. C'est sans doute à cause de leur entêtement inné et de leur profonde loyauté qu'ils ont été amenés à servir comme montures ou comme protecteurs de trésors. Malgré le danger que cela comporte, le commerce de griffons capturés et d'œufs volés est très répandu, les œufs valant jusqu'à 3 500 po chacun et les jeunes pouvant aller chercher jusqu'au double de ce prix. Les personnages qui désirent acquérir une monture griffon devront cependant se rappeler que la plupart des divinités d'alignement Bon considèrent qu'acheter ou soumettre par la force une créature intelligente (comme un griffon) équivaut à de l'esclavagisme. Amener un griffon à se lier volontairement à quelqu'un n'est pas une mince affaire, mais il est certainement beaucoup plus élégant et moins dangereux d'obtenir une monture griffon en concluant un accord qui satisfait les deux parties (voire même en gagnant son amitié).

Avant qu'un griffon ne puisse être monté au combat, il doit s'entraîner à porter le poids de son cavalier. Pour ce faire, le griffon doit avant tout faire preuve d'une attitude serviable envers l'entraîneur (ce qui peut nécessiter un test de Diplomatie, de Dressage ou d'Intimidation). Après cela, 6 semaines d'entraînement et un test de Dressage réussi contre un DD de 20 suffisent à faire en sorte que la créature se sente à l'aise malgré la charge supplémentaire. Grâce à leur intelligence, on peut considérer que les griffons entraînés connaissent tous les tours cités dans la description de la compétence de Dressage et qu'ils sont même capables de répondre à d'autres demandes simples exprimées en commun.

Une charge inférieure à 150 kg est considérée comme légère pour un griffon. Les charges intermédiaires peuvent aller jusqu'à 300 kg et les charges lourdes, jusqu'à 450 kg.

Une selle spéciale est nécessaire pour pouvoir monter un griffon.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Guenaude marine

La peau verdâtre et détendue de cette vieille sorcière couverte de poils semblables à des algues pourries pend sur sa silhouette famélique.

GUENAUDE MARINE **FP 4**

PX 1 200

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M, CM

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +11

Aura apparence horrible (18 m)

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (Dex +3, naturelle +3)

pv 38 (4d10+16)

Réf +7, **Vig** +5, **Vol** +5

RM 15

ATTAQUE

VD 9 m, nage 12 m

Corps à corps 2 griffes, +8 (1d6+4)

Attaques spéciales mauvais œil

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 16, **Con** 18, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 15

BBA +4, **BMO** +8, **DMD** 21

Dons Talent (Bluff, Perception)

Compétences Bluff +9, Connaissances (un au choix) +5, Discrétion +10, Natation +19, Perception +11

Langues commun, géant

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique

Organisation sociale solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quels types)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Apparence horrible (Sur). Voir une guenaude marine est une expérience si atroce qu'à l'exception des autres guenaudes, toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres et qui posent les yeux sur elle doivent réussir un jet de Vigueur de DD 14 sous peine de se sentir faibles et de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les créatures concernées ne peuvent plus être affectées par l'apparence horrible de la guenaude marine en question pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental. Le DD dépend du Charisme.

Mauvais œil (Sur). Trois fois par jour, une guenaude marine peut lancer le mauvais œil sur une créature située dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être chancelante à cause des angoisses étranges et de l'impression de malheur imminent qui l'assaillent. Si la guenaude marine utilise son mauvais œil sur une cible qui est déjà affectée par cette malédiction, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur de DD 14 pour ne pas être terrassée par la terreur et s'effondrer dans un état comateux qui persiste pendant 3 jours. Après chacun de ces jours, la victime comateuse doit réussir un jet de Vigueur de DD 14 pour éviter de périr. Le mauvais œil est un effet mental de terreur. Le DD des jets de sauvegarde dépend du Charisme. *Malédiction du mauvais œil*. Regard — JS raté ; *JS* Vigueur DD 14 ; *fréquence* 1/jour ; *effet* chancelant (ou tomber dans le coma pour les cibles déjà affectées par le mauvais œil).

L'apparence de ces monstrueuses sorcières des mers est si horrible que peu de gens osent les regarder. Ces créatures abominables aiment semer la discorde, entraîner les marins vers les profondeurs qui leur serviront de tombeaux et tourmenter les habitants des océans. La vue d'une guenaude marine est toujours une scène d'horreur et, malgré leur gloutonnerie, elles ressemblent à des créatures émaciées et affamées. Elles mesurent généralement 1,80 mètres et pèsent 75 kg.

Les guenaudes marines préfèrent vivre assez près du rivage, là où elles ont le plus de chances de rencontrer des pêcheurs et des navires commerciaux. La plupart de ces créatures choisissent de s'établir loin des villes pour éviter que leurs actes n'attirent l'attention de ces ennemis potentiels. Il n'est pas rare de voir une guenaude marine plus courageuse ou plus impatiente que la moyenne élire domicile dans le port d'une cité ou à l'embouchure d'une rivière profonde.

Illustration par Concept Art House

Comme les autres guenaudes, les guenaudes marines forment des cercles mais leur nature aquatique les empêche généralement de participer à des cercles mixtes. Les guenaudes vertes qui habitent près du rivage (dans un marais salé ou un marécage près de la côte) créent régulièrement des cercles en s'alliant avec deux guenaudes marines qui les considèrent comme leur mère et leur dirigeante. Mais le plus souvent, les cercles auxquelles ces créatures appartiennent réunissent des guenaudes marines particulièrement amicales entre elles, qui se considèrent comme des sœurs. Consultez la page 178 pour plus d'informations sur les cercles de guenaudes.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Guenaude noire

Cette vieille et horrible sorcière aux dents acérées a couvert son corps squelettique de trophées macabres et de lambeaux d'habits.

GUENAUDE NOIRE **FP 9**

PX 6 400

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M, NM

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 25, contact 14, pris au dépourvu 21 (Dex +4, naturelle +11)

pv 92 (8d10+48)

Réf +8, **Vig** +14, **Vol** +11

Immunités charme, feu, froid, sommeil, terreur ; **RD** 10/fer froid et magie ; **RM** 24

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 griffes, +13 (1d4+5), morsure, +13 (2d6+5 et maladie)

Attaques spéciales invasion des rêves

Pouvoirs magiques (NLS 8e)

Constant — *détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal*

À volonté — *invisibilité, projectile magique, rayon affaiblissant* (DD 14), *sommeil profond* (DD 16)

À volonté (avec la cardioline) — *capture d'âme, passage dans l'éther*

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 19, **Con** 22, **Int** 18, **Sag** 16, **Cha** 17

BBA +8, **BMO** +13, **DMD** 27

Dons Combat monté, Fourberie, Magie de guerre, Vigilance

Compétences Art de la magie +15, Bluff +16, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (plans) +15, Déguisement +16, Diplomatie +11, Équitation +15, Intimidation +14, Perception +16, Psychologie +16

Langues abyssal, céleste, commun, infernal

Particularités cardioline, changement de forme (n'importe quel humanoïde, *modification d'apparence*)

ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel plan d'alignement Mauvais

Organisation sociale solitaire, montée (1 et 1 destrier noir) ou cercle (3 guenaudes de n'importe quels types)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Cardioline (Sur). Toutes les guenaudes noires possèdent une cardioline, une pierre précieuse spéciale valant au moins 1 800 po et portée comme une amulette. La cardioline tire son énergie magique de l'esprit et de la présence de la guenaude noire. Si la pierre est séparée de sa propriétaire (ou si cette dernière meurt), elle conserve ses propriétés magiques pendant 24 heures avant de redevenir une gemme normale. La cardioline guérit instantanément toutes les maladies contractées par la personne qui la porte. En plus de cela, elle donne un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde (ce bonus est inclus dans le profil). Si une guenaude noire perd sa cardioline, elle ne peut plus utiliser ses pouvoirs de *passage dans l'éther* et de *capture d'âme* tant qu'elle ne l'a pas remplacée par une nouvelle pierre.

Invasion des rêves (Sur). Les guenaudes noires peuvent envahir les rêves des cibles d'alignement Chaotique ou Mauvais en utilisant un charme spécial (appelé cardioline) pour devenir éthérées puis flotter au-dessus de leur victime. Lorsqu'elles agissent de la sorte, les guenaudes noires restent avec leur victime endormie jusqu'à l'aube. Les rêves tourmentés qui assaillent cette dernière lui inflige une diminution permanente de 1 point de Constitution lorsqu'elle se réveille. Pour faire cesser ces intrusions nocturnes, il faut qu'une autre créature éthérée affronte et vainque la guenaude.

Maladie : fièvre des démons (Sur). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 20 ; *incubation* effet immédiat ; *fréquence* 1 jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d6 Con (la cible doit réussir un second jet de sauvegarde pour éviter qu'un point d'affaiblissement temporaire ne se transforme en diminution permanente) ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les guenaudes noires sont des assassins terrifiants et des trafiquants d'âmes avides qui s'attaquent aux mortels au moment où ils sont les plus vulnérables. Elles préfèrent tuer leurs proies lentement en hantant leurs rêves nuit après nuit. Elles capturent les âmes torturées de leurs victimes dans des gemmes sombres afin de pouvoir les vendre sur les marchés infernaux des plans Extérieurs. Les guenaudes noires ont des apparences variées : elles mesurent entre 1,65 mètre et 2,10 mètres de hauteur et pèsent entre 75 kg et 150 kg.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Guenaude verte

Le corps de cette vieille femme émaciée et maladive est parsemé de touffes et de poils sombres ressemblant à des moisissures.

GUENAUDE VERTE **FP 5**

PX 1 600

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 27 m ; Perception +15

DÉFENSE

CA 19, contact 11, pris au dépourvu 18 (Dex +1, naturelle +8)

pv 58 (9d10+9)

Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +7

RM 16

ATTAQUE

VD 9 m, nage 9 m

Corps à corps 2 griffes, +13 (1d4+4 et faiblesse)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

Constant — *don des langues, passage sans trace, respiration aquatique*

À volonté — *forme d'arbre, invisibilité, lumières dansantes, modification d'apparence, pyrotechnie* (DD 14), *son imaginaire* (DD 12), *vent de murmures*

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 12, **Int** 15, **Sag** 13, **Cha** 14

BBA +9, **BMO** +13, **DMD** 24

Dons Combat en aveugle, Fourberie, Magie de guerre, Vigilance, Vigueur surhumaine

Compétences Bluff +13, Connaissances (mystères) +11, Déguisement +13, Discrétion +13, Natation +18, Perception +15, Psychologie +9

Langues aklo, commun, géant

Particularités mimétisme

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quels types)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Faiblesse (Sur). Les griffes des guenaudes vertes sapent la force de leurs victimes. Chaque fois qu'une guenaude verte touche un ennemi avec une attaque de griffe, celui-ci subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force à moins de réussir un jet de Vigueur de DD 16. Les guenaudes vertes peuvent également choisir d'infliger à leurs ennemis une faiblesse encore plus grande en réussissant un jet d'attaque de contact. Cette variante nécessite une action simple et ne peut pas être utilisée au cours d'un round où la guenaude a porté des attaques de griffes. L'ennemi touché doit réussir un jet de Vigueur de DD 16 pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force. Le DD dépend du Charisme.

Mimétisme (Ext). Une guenaude verte peut tenter d'imiter les sons de quasiment tous les animaux qui vivent près de son repaire.

Ces terrifiantes sorcières dont on dit qu'elles hantent les marais putrides et les forêts aux plantes rabougries éprouvent une haine intense pour tout ce qui est beau et pur. Elles adorent se servir de leurs diverses capacités de tromperie pour tuer des innocents, perturber les esprits nobles et corrompre les cœurs purs. Elles aiment tout particulièrement utiliser *déguisement* pour prendre la forme de jeunes et séduisantes vierges afin d'éloigner les jeunes gens de leurs amantes et de leurs familles. Cette apparence leur permet d'apporter la débauche et le scandale dans le cœur des gens nobles et honnêtes. Certaines guenaudes vertes préfèrent révéler leur véritable nature à leurs amants à un moment bien choisi pour accroître l'horreur et la honte inspirées. D'autres font durer leur plaisir et font tout ce qu'elles peuvent pour dévaster la vie des hommes qu'elles ont séduits avant de les mettre face à la vérité une fois qu'ils ont été complètement détruits. Au final, les plus chanceux parmi ces amants malheureux sont ceux qui se font dévorer par leurs compagnes guenaudes vertes. Les plus malchanceux, eux, peuvent connaître une fin bien pire, car l'imagination de ces guenaudes est d'une cruauté sans fin.

Une guenaude verte moyenne mesure entre 1,50 et 1,80 mètre de hauteur et pèse un peu moins de 80 kg.

Illustration par Francis Tsai

Cercles de guenaudes

Lorsque trois guenaudes se rassemblent (quelles que soient leurs types), elle peuvent former un cercle afin d'accroître leurs capacités magiques. N'importe quelle guenaude peut former un tel cercle, mais les guenaudes vertes sont les plus nombreuses à le faire.

Chaque fois que les trois guenaudes d'un cercle donné se trouvent à moins de 3 mètres l'une de l'autre, elles peuvent collaborer pour accéder aux pouvoirs magiques suivant : *animation des morts, cage de force, charme-monstre* (DD 17), *clairaudience/clairvoyance, communication avec les morts, communion, contrôle du climat, esprit impénétrable, flétrissement végétal* (DD 17), *malédiction* (DD 17), *métamorphose funeste* (DD 18), *mirage* (DD 18), *réincarnation, songe, vision mystique, voile* (DD 19).

Les trois guenaudes doivent consacrer une action complexe pour pouvoir utiliser cette forme de magie de groupe. Tous les pouvoirs magiques d'un cercle de guenaudes fonctionnent avec un NLS égal à 9 (ou au NLS de la guenaude la plus puissante du cercle). Les DD des jets de sauvegarde dépendent du Charisme et fonctionne comme si le lanceur de sorts avait un Charisme de 16 (à moins qu'une des guenaudes ne possède un Charisme plus élevé, auquel cas c'est cette valeur qu'on utilise pour calculer le DD).

Si le MJ le désire, certains cercles de guenaudes plus puissantes peuvent avoir accès à des pouvoirs magiques supplémentaires.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Guêpe géante

Cette guêpe de la taille d'un cheval est ornée de bandes jaunes et noires. Du venin suinte de son dard, qui est aussi grand qu'une épée.

Guêpe géante **FP 3**

PX 800

Vermine de taille G, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +9

Défense

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +4, taille –1)

pv 34 (4d8+16)

Réf +2, **Vig** +8, **Vol** +2

Immunités effets mentaux

Attaque

VD 6 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps dard, +6 (1d8+6 et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Caractéristiques

For 18, **Dex** 12, **Con** 18, **Int** —, **Sag** 13, **Cha** 11

BBA +3, **BMO** +8, **DMD** 19

Compétences Perception +9, Vol +3 ; **Modificateurs raciaux** +8 Perception

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–6) ou nid (7–19)

Trésor aucun

Capacités spéciales

Poison (Ext). Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 18 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Les guêpes géantes forment presque toujours des nids, mais pas exactement comme leurs cousines de plus petite taille. Chaque nid comporte un chef (la reine), quelques ouvrières et plusieurs soldats. Les ouvrières et la reine assurent la reproduction pendant que les soldats protègent le nid et ramènent de la nourriture. On les trouve généralement dans les grottes, les maisons abandonnées et les édifices suffisamment grands pour abriter une dizaine d'insectes de 3 mètres.

Les guêpes géantes attaquent lorsqu'elles ont faim ou quand elles se sentent menacées. Elles se mettent alors à piquer leurs adversaires jusqu'à leur mort. Elles emmènent les victimes mortes ou hors de combat jusqu'à leur repaire et s'en servent comme nourriture pour les jeunes. Se trouver étendu et paralysé au sein d'un nid de guêpes pendant que des larves se repaissent de votre chair est une des expériences les plus cruelles que la nature ait jamais inventées. Même lorsqu'elles font partie d'un nid, les guêpes géantes ont tendance à chasser en solitaire, et il est rare d'en croiser plus d'une à la fois.

Guêpes, nuée

Un bourdonnement sourd et inquiétant annonce l'arrivée d'un essaim de plusieurs milliers de guêpes en colère.

Nuée de guêpes **FP 3**

PX 800

Vermine (nuée) de taille Min, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +9

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 14 (Dex +1, taille +4)

pv 31 (7d8)

Réf +3, **Vig** +5, **Vol** +3

Capacités défensives traits des nuées ; **Immunités** dégâts des armes

Faiblesses traits des nuées

Attaque

VD 1,50 m, vol 12 m (bonne)

Corps à corps nuée (2d6 et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales distraction (DD 13), poison

Caractéristiques

For 1, **Dex** 13, **Con** 10, **Int** —, **Sag** 12, **Cha** 9

BBA +5, **BMO** —, **DMD** —

Compétences Perception +9, Vol +11 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Particularités traits des nuées, traits des vermines

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, essaim (3–6 nuées), colonie (7–12 nuées)

Trésor aucun

Capacités spéciales

Poison (Ext). Nuée — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution.

Une nuée de guêpes est un essaim composé de milliers de guêpes carnivores. Rassemblées en masse, elles deviennent des chasseurs voraces capables de venir à bout de grandes créatures grâce à leurs dards remplis de venin. Un tel essaim peut infliger des centaines de piqûres mais le véritable danger réside en son appétit insatiable pour la viande.

Les nuées de guêpes encerclent et attaquent toutes les proies vivantes qui se trouvent sur leur chemin et passent rapidement à l'offensive lorsqu'on les met en colère. Une fois enragée, une nuée de guêpes ne se préoccupe bien souvent plus de l'endroit où elle s'était établie, ni de ce qui l'a mise en colère. Tant qu'elle trouve de nouvelles cibles à attaquer et à piquer, elle poursuit son œuvre de destruction sans s'arrêter, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou dispersée.

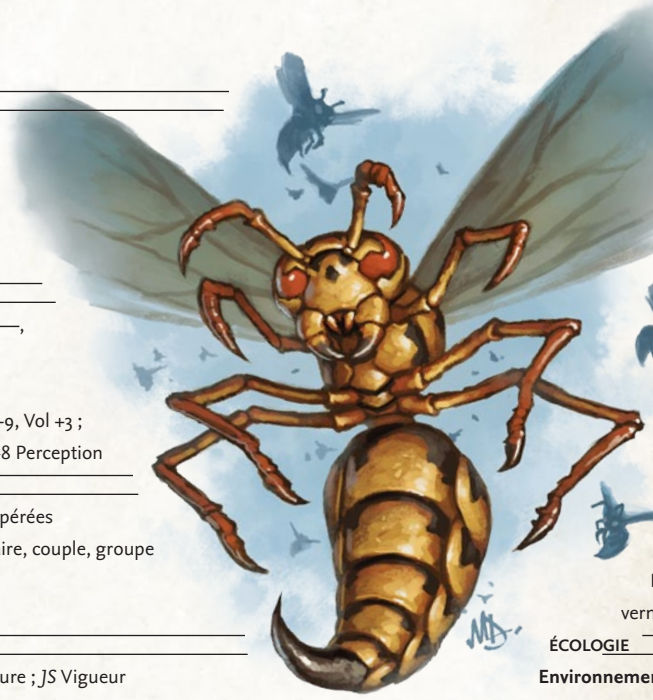


Illustration par Matt Dixon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Harpie

Si on omet ses ailes déchirées et les serres au bout de ses pieds, cette créature ressemble à une femme sauvage et primitive.

HARPIE **FP 4**

PX 1 200

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 13
(armure +2, Dex +2, esquive +1, naturelle +1)

pv 38 (7d10)

Réf +7, **Vig** +4, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 6 m, vol 24 m (moyenne)

Corps à corps morgenstern, +8/+3 (1d8+1), 2 serres, +3 (1d6)

Attaques spéciales chant captivant

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 7, **Sag** 12, **Cha** 17

BBA +7, **BMO** +8, **DMD** 21

Dons Attaque en vol, Esquive, Talent (Bluff), Vigueur surhumaine

Compétences Bluff +7, Intimidation +7, Perception +7, Représentation (chant) +5, Vol +12

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire, couple, ou vol (3–12)

Trésor standard (armure de cuir, morgenstern, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chant captivant (Sur). En chantant, une harpie peut s'immiscer dans l'esprit de ceux qui l'entendent et les appeler vers elle. Lorsqu'une harpie chante, toutes les créatures (autres que des harpies) situées dans un rayonnement de 90 mètres doivent réussir un jet de Volonté de DD 16 ou être captivées par la mélodie. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par le chant de la harpie en question pendant 24 heures. Celles qui sont captivées par le chant se rapprochent de la harpie en utilisant la meilleure méthode de mouvement dont elles disposent. Si leur chemin les mène vers une zone dangereuse (à travers le feu ou au bord d'une falaise), elles bénéficient d'un second jet de sauvegarde pour se libérer de l'effet avant de se mettre en danger. Les créatures captivées ne peuvent entreprendre aucune autre action que se défendre. Les victimes situées à 1,50 mètre ou moins de la harpie se tiennent immobiles et n'offrent aucune résistance à ses attaques. L'effet se maintient tant que la harpie chante et pendant 1 round après la fin de la mélodie. C'est un effet mental de charme et de son et son DD dépend du Charisme.

Les harpies, qu'on considère souvent comme des créatures vicieuses et corrompues, savent bien comment les gens pensent et agissent. Cette compréhension poussée est un avantage dont elles tirent parti lorsqu'elles recherchent leur nourriture préférée. Les créatures sauvages succombent facilement à leurs chants captivants mais ces détestables femmes-oiseaux préfèrent les proies plus intelligentes et plus complexe. Le repas est ennuyeux si la proie se laisse facilement capturer.

Ce sont des créatures fondamentalement sauvages qui ne ressentent aucun remord. Certaines harpies vivent à proximité des communautés humaines et aiment parlementer avec ceux qu'elles considèrent comme des repas potentiels.

Les harpies ont tendance à porter des babioles et des colifichets dérobés à leurs victimes car elles affectionnent les décorations brillantes que les humains portent. Lorsqu'on se tient près d'une harpie, on peut sentir l'odeur des victimes qu'elle a consommées. C'est pour cela qu'elles ne laissent jamais leurs proies s'approcher trop près d'elles avant de les avoir captivées, de peur qu'elles ne sentent le sang et les lambeaux putréfiés qui maculent leurs ailes. C'est également pour cela que de nombreuses harpies se parfument ou utilisent des huiles de senteur.

Les harpies adoptent des apparences très différentes d'une région géographique à l'autre. Certaines ressemblent à un amalgame mi-vautour mi-femme alors que d'autres possèdent des plumes aussi majestueuses que celles des faucons. Dans certaines régions tropicales isolées, quelques rares familles de harpies arborent même des plumes colorées semblables à celles des perroquets.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Hobgobelin

Cette créature à la peau grise, musclée et aussi grand qu'un humain, scrute les environs avec ses minuscules yeux perçants.

HOBGOBELIN **FP 1/2**

PX 200

Hobgobelin guerrier 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, LM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +2

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure +3, bouclier +1, Dex +2)

pv 12 (1d10+7)

Réf +2, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée longue, +4 (1d8+2/19–20)

Distance arc long, +3 (1d8/×3)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 15

Dons Arme de prédilection (épée longue), Robustesse

Compétences Discrétion +5, Perception +2 ;
Modificateurs raciaux +4 en Discrétion

Langues commun, goblin

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérées

Organisation sociale bande (4–9), groupe de combat (10–24) ou tribu (25+ plus 50% non-combattants, 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5, 1 chef de niveau 6–8, 6–12 léopards, et 1–4 ogres ou 1–2 trolls)

Trésor équipement de PNJ (arc long avec 20 flèches, armure de cuir cloutée, épée longue, rondache en acier, autres trésors)

Les hobgobelins sont des créatures militaristes et fécondes, une combinaison qui les rend très dangereux dans certaines régions. Comme ils se reproduisent rapidement, leurs morts sont vite remplacés par de nouveaux soldats, et ils conservent une population stable malgré les heurs de la guerre. Il ne leur faut pas grand chose pour pour déclarer une guerre, mais bien souvent, ils le font pour capturer de nouveaux esclaves. La vie d'esclave au sein d'un repaire de hobgobelins est violente et courte, de sorte qu'ils ont constamment besoin de nouvelles recrues pour remplacer les esclaves qui sont morts ou ont été dévorés.

Illustration par Andrew Hou

De toutes les races gobelinoïdes, les hobgobelins sont de loin les plus civilisés. Ils considèrent leurs cousins gobelours, plus grands et plus solitaires, comme de simples outils à utiliser lorsque c'est nécessaire (le plus souvent pour des missions spéciales requérant de la discrétion ou impliquant un assassinat). Ils voient les gobelins avec un mélange de honte et d'agacement. Ils admirent la ténacité de leurs petits cousins mais leur nature imprévisible et leur penchant pour le feu les rend indésirables dans les communautés hobgobelines. Malgré cela, la plupart des tribus de hobgobelins comportent un petit groupe de gobelins, qui occupent généralement les recoins les moins confortables du campement.

De nombreuses tribus hobgobelines mettent leur intelligence aiguë au service de leur amour immodéré de la guerre. La plupart est fascinée par la science des machines de guerre, l'alchimie et les merveilles de la mécanique. Les hobgobelins qui sont particulièrement doués dans ces domaines sont considérés comme des héros et accèdent invariablement à de hautes positions au sein de la tribu. Les hobgobelins accordent beaucoup de valeur aux esclaves dotés d'un esprit analytique. C'est pour cela qu'ils attaquent souvent des villes naines.

C'est un fait bien connu, les hobgobelins se méfient de la magie et vont même jusqu'à la détester, tout particulièrement la magie profane. Leurs chamanes suscitent un mélange de terreur et de respect et sont généralement contraints à vivre seuls dans un coin reculé du campement. Les hobgobelins qui pratiquent la magie profane (ou, comme ils l'appellent, « la magie des elfes ») sont extrêmement rares. Leur haine de la magie trouve d'ailleurs son origine dans leur haine des elfes.

Un hobgobelin mesure 1,50 mètre de hauteur et pèse 80 kg.

Les hobgobelins en tant que PJ

Les hobgobelins ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Leurs traits raciaux sont les suivants.

+2 Dextérité, +2 Constitution. Les hobgobelins sont rapides et robustes.

Discrets. Les hobgobelins possèdent un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

Vision dans le noir. Les hobgobelins peuvent voir dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Langues. Les hobgobelins parlent automatiquement le commun et le gobelin. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : draconique, infernal, nain, orque.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Homme-lézard

Cet humanoïde reptilien possède des écailles vertes, un museau court doté de dangereuses dents et une longue queue d'alligator.

HOMME-LÉZARD **FP 1**

PX 400

Humanoïde (reptilien) de taille M, N

Init +0 ; **Sens** Perception +1

DÉFENSE

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (naturelle +5, bouclier +2)

pv 11 (2d8+2)

Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m, nage 4,50 m

Corps à corps morgenstern, +2 (1d8+1), morsure, +0 (1d4) ou griffe, +2 (1d4+1), morsure, +2 (1d4+1)

Distance javeline, +1 (1d6+1)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 10, **Con** 13, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 10

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 12

Dons Attaques multiples

Compétences Acrobaties +2, Perception +1, Natation +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties

Langues draconique

Particularités retenir son souffle

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–12) ou tribu (13–60)

Trésor équipement de PNJ (écu en bois, javelines [3], morgenstern)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Retenir son souffle (Ext). Un homme-lézard peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à 4 fois sa valeur de Constitution avant de courir le risque de se noyer.

Les hommes-lézards sont de fiers et puissants prédateurs reptiliens dont les villages sont disséminés dans les profondeurs des marais et des marécages. Ils ne semblent pas vouloir coloniser les terres plus sèches et se contentent des armes et des rituels simples qu'ils emploient depuis des millénaires. De nombreuses races les considèrent comme des sauvages sans culture mais leurs communautés isolées abritent un peuple haut en couleurs, avec des traditions et une histoire orale remontant à une époque où les humains ne se tenaient pas encore debout sur deux jambes.

La plupart des hommes-lézards mesurent entre 1,80 mètres et 2,10 mètres et pèsent de 100 kg à 125 kg. Leurs muscles puissants sont recouverts d'écailles grises, vertes ou brunes. Certaines espèces possèdent de petites crêtes dorsales ou des collerettes de couleur vive. Ce sont tous d'excellents nageurs qui se déplacent en agitant leurs puissantes queues de 1,20 mètre. Ils sont tout à fait à l'aise dans l'eau, mais peuvent également respirer à l'air libre. Ils retournent systématiquement vers les monticules où ils vivent en groupe pour se reproduire et pour dormir. Comme leur sang reptilien les rend léthargiques lorsqu'il fait froid, la plupart des hommes-lézards chassent et travaillent pendant la journée et se retirent dans leur demeure la nuit, pour se pelotonner contre les autres membres de la tribu et partager la chaleur de larges feux de tourbe.

Les hommes-lézards sont généralement d'alignement Neutre mais leur comportement distant, leur rejet ferme des « dons » de la civilisation et leur légendaire férocité au combat font que la plupart des humanoïdes en ont une piètre opinion. Les hommes-lézards ont de bonnes raisons d'adopter ces traits cependant, car leur rythme de reproduction est très faible à côté de celui des humanoïdes à sang chaud, et les tribus qui ne défendraient pas leur territoire marécageux jusqu'à la mort se retrouveraient rapidement submergées par des hordes de mammifères. Quant à leur tendance à consommer les corps des amis et des ennemis défunts, les hommes-lézards la justifient par le bon sens : la vie dans les marais étant difficile, ils ne peuvent pas se permettre de gaspiller quoi que ce soit.

L'homme-lézard présenté ici vit dans un environnement marécageux. On peut trouver des tribus d'hommes-lézards dans d'autres milieux, mais ils perdent alors leur vitesse de nage et gagnent une vitesse d'escalade de 4,50 mètres.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Homme-poisson

Cette magnifique femme qui apparaît et disparaît entre les vagues ressemble à un long poisson élancé en-dessous de la taille.

HOMME-POISSON **FP 1/3**

PX 135

Homme-poisson homme d'armes 1

Humanoïde (aquatique) de taille M, N

Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +3

DÉFENSE

CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +2)

pv 7 (1d10+2)

Réf +1, **Vig** +4, **Vol** –1

ATTAQUE

VD 1,50 m, nage 15 m

Corps à corps trident, +2 (1d8+1)

Distance arbalète lourde, +2 (1d10/19–20)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 10

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 13 (croc-en-jambe impossible)

Dons Talent (Perception)

Compétences Perception +3, Natation +13

Langues aquatique, commun

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement océans tempérés

Organisation sociale solitaire, compagnie (2–4), patrouille (3–10 et 2 lieutenants de niveau 3 et 1 leader de niveau 3–6) ou banc (11–60 et 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 8–12 dauphins)

Trésor équipement de PNJ (arbalète lourde avec 10 carreaux, trident, autres trésors)

La partie supérieure du corps des hommes-poissons ressemble à un torse humain musclé tout en rappelant certaines caractéristiques typiques des elfes et des humanoïdes étroitement liés au monde naturel. La partie inférieure de leur corps se compose de nageoires et d'une queue de poisson gigantesque. La couleurs des écailles des hommes-poissons varie selon les régions. On trouve de l'argent brillant, du vert pâle ou même du bleu tacheté de jaune et de pourpre. Les hommes-poissons mesurent généralement entre 1,80 mètres et 2,40 mètres de hauteur et pèsent plus de 100 kg. Les femelles sont un peu plus petites que les mâles. Même si ces créatures sont amphibies, elles se déplacent difficilement hors de l'eau et s'éloignent rarement à plus d'un kilomètre des côtes.

Les contacts entre les hommes-poissons et les autres races sont plutôt rares. En fait, de nombreux hommes-poissons font tout pour éloigner les marins de leurs domaines, utilisant la violence si nécessaire. Certains récits anciens indiquent que les hommes-poissons protègeraient un secret effroyable lié aux profondeurs sous-marines. Aucun de ces récits ne précise de quel secret il s'agit, mais les mesures extrêmes que les hommes-poissons prennent pour rester isolés des autres races laissent penser qu'il s'agit de quelque chose qu'il est nécessaire de protéger à tout prix.

Les hommes-poissons possèdent un physique beau et puissant, mais certains sages et certains navigateurs affirment qu'il existe des hommes-poissons mutants et dégénérés qui hantent les régions les plus isolées et les plus profondes des mers et des océans. Certains indices laissent penser que ces créatures seraient tombées sous la coupe de puissances sinistres et corrompues tapies dans les ténèbres loin sous la surface. D'autres théories prétendent que ce serait le cas de tous les hommes-poissons et que même ceux qui pensent être les maîtres de leur propre destinée ne seraient en fait que des pantins entre les mains de cette race sinistre et inconnue qui vit dans les fonds marins.

Les hommes-poissons en tant que PJ

Les hommes-poissons ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Dextérité, +2 Constitution, +2 Charisme. Les hommes-poissons sont gracieux, beaux et dotés d'une constitution robuste.

Aquatique. Les hommes-poissons sont des créatures aquatiques et peuvent respirer sous l'eau. Leur vitesse de déplacement sur le sol est de 1,50 mètre mais leur vitesse de nage est de 15 mètres. Ils sont amphibies mais préfèrent ne pas rester trop longtemps hors de l'eau.

Armure naturelle +2. Les hommes-poissons ont une peau dûre.

Vision nocturne. Les hommes-poissons possèdent la capacité de vision nocturne.

Langues. Les hommes-poissons parlent automatiquement l'aquatique et le commun. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : aboleth, aklo, draconique, elfe, sahuagin et sylvestre.

Illustration par Alex Shim

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Homoncule

Cette créature vaguement humanoïde fait la taille d'un chat mais ressemble à un diablotin ailé doté de grandes dents.

HOMONCULE **FP 1**

PX 400

Créature artificielle de taille TP, alignement de son créateur

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +3

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 11 (2d10)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +1

Capacités défensives traits des créatures artificielles

ATTAQUE

VD 6 m, vol 15 m (bonne)

Corps à corps 1 morsure, +3 (1d4–1 et poison)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 15, **Con** —, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 7

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 11

Dons Réflexes surhumains

Compétences Discrétion +12, Perception +3, Vol +10

Langues commun (ne sait pas parler) ; lien télépathique

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Lien télépathique (Sur). Les homoncules ne savent pas parler mais, lors de leur création, un lien s'établit entre eux et leur créateur. Un homoncule sait tout ce que son maître sait. Il peut rapporter tout ce qu'il voit et entend à son maître tant que celui-ci se trouve dans un rayon de 450 mètres.

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/minute pendant 60 minutes ; *effet* sommeil pendant 1 minute ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Illustration par Kevin Yan

Les homoncules sont des serviteurs miniatures que les lanceurs de sorts créent à partir de leur sang. Ils font de piètres combattants mais de très efficaces. espions, messagers et éclaireurs Le créateur d'un homoncule choisit les détails de son apparence. Certains possèdent une forme assez raffinée mais la plupart des créateurs ne prennent pas la peine de peaufiner leur silhouette au-delà du minimum nécessaire pour qu'ils puissent remplir leurs fonctions.

Les homoncules ne sont guère plus que des outils conçus pour accomplir les tâches qu'on leur confie. En tant qu'extensions de leurs créateurs, ils partagent leur alignement et leur caractère. Un homoncule ne s'éloigne jamais volontairement de plus de 500 m de son maître, mais il peut être emmené de force. Si cela se produit, la créature fait tout son possible pour réduire la distance qui la sépare de son maître, car elle ne peut pas communiquer avec lui au-delà de 500 m. Si une attaque détruit l'homoncule, elle inflige également 2d10 points de dégâts à son maître. Si le maître de l'homoncule est tué, ce dernier devient fou. Il perd alors sa valeur d'Intelligence, tous ses dons et ses rangs de compétence et considère son environnement immédiat comme son territoire, se mettant à attaquer tous ceux qui s'y introduisent.

En de rares occasions, un homoncule délivré de sa servitude dépasse les attentes de son maître et se transforme en une créature ne se résumant pas au protecteur à moitié cinglé d'un repaire oublié de tous. Dans certains cas, l'homoncule en vient à se considérer comme le juste héritier de son maître ou même comme une réincarnation de l'esprit de son maître.

Construction

Les homoncules sont façonnés à partir d'un mélange d'argile, de cendres, de racine de mandragore, d'eau de source et d'un demi-litre de sang provenant de leur créateur. Ces matériaux coûtent 50 po. Une fois le corps sculpté, son animation requiert un long rituel magique qui doit se dérouler dans un laboratoire ou un atelier spécialement préparé à cet effet, similaire à un laboratoire d'alchimie et nécessitant d'être approvisionné pour un coût supplémentaire de 1 000 po. Si le créateur construit le corps de la créature lui-même, cette étape et le rituel d'animation peuvent être effectués en même temps. Il est possible de créer un homoncule avec plus de 2 DV mais chaque DV supplémentaire ajoute 2 000 po au coût de création.

La personne dont le sang a été utilisé lors de la création de l'homoncule devient son maître. Il se peut qu'un individu donne son sang, qu'un autre sculpte les matériaux de base et qu'un troisième anime le corps par magie pour en faire un serviteur du premier (celui qui a donné son sang).

HOMONCULE

NLS 7e ; **Prix** 2 050 po

CONSTRUCTION

Conditions Création de créatures artificielles, *image miroir*, *œil du mage*, *réparation* ; **Compétence** Artisanat (cuir) or Artisanat (sculpture) DD 12 ; **Coût** 1 050 po.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Horreur chasseresse

Cette araignée menaçante de la taille d'un éléphant se cabre sur ses quatre pattes arrière faisant briller une lueur magique dans ses yeux.

HORREUR CHASSERESSE **FP 11**

PX 12 800

Créature artificielle (extraplanaire) de taille TG, CM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 25, contact 11, pris au dépourvu 22 (Dex +3, naturelle +14, taille –2)

pv 137 (15d10+55) ; guérison accélérée 5

Réf +10, **Vig** +7, **Vol** +5

Capacités défensives traits des créatures artificielles

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps morsure, +19 (1d8+6 et étreinte), 4 griffes, +19 (2d6+6/19–20)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales rayons oculaires (+16 contact à distance)

Pouvoirs magiques (NLS 20e)

À volonté — *localisation suprême*

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 16, **Con** —, **Int** 3, **Sag** 11, **Cha** 1

BBA +15, **BMO** +23 (+27 lutte), **DMD** 36 (40 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Robustess, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique (griffe), Vigueur surhumainee

Compétences Perception +15

Langues abyssal (ne sait pas parler)

Particularités implacable

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Abysses)

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rayons oculaires (Sur). Les yeux des horreurs chasseresses peuvent produire quatre types de rayons magiques possédant tous une portée de 30 mètres. Chaque round, une horreur chasseresse peut lancer un rayon par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Chaque rayon est utilisable une fois tous les 4 rounds. Elle peut utiliser un rayon et porter des attaques physiques au cours d'un même round. Le DD de tous les jets de sauvegarde est de 19 (il dépend de la Constitution et inclut un bonus racial de +2). Les différents types de rayons sont les suivants :

- *Feu* : 12d6 points de dégâts de feu (JS Réf demi-dégâts).
- *Froid* : 12d6 points de dégâts de froid (JS Réf demi-dégâts).
- *Électricité* : 12d6 points de dégâts d'électricité (JS Réf demi-dégâts).
- *Pétrification* : la cible doit réussir un jet de Vigueur ou être pétrifiée de manière permanente.

Implacable (Sur). Les horreurs chasseresses bénéficient constamment des effets des sorts de *pattes d'araignée* et de *marche sur l'onde*. Ces capacité ne peuvent pas être dissipées.

Toutes les créatures artificielles ne sont pas fabriquées dans des matériaux tel que la pierre, le bois, le métal ou la chair morte. Dans les coins les plus sombres du Grand Au-Delà, de puissants seigneurs démons sont passés maîtres dans l'art de façonner la chair protoplasmique des Abysses en des monstruosités dénuées de vie et d'émotion, monstruosités qui n'éprouvent aucun désir de se soustraire aux ordres qui leur sont donnés. Les plus connues de ces créatures artificielles sont les horreurs chasseresses. Il s'agit de gigantesques créations en forme d'araignées capables de canaliser de puissantes attaques d'énergie contre ceux qu'on leur a ordonné de chasser.

Les seigneurs démons utilisent les horreurs chasseresses pour débusquer les vassaux infidèles ou les esclaves en fuite. Bien souvent, la seule présence d'une telle horreur dans le repaire d'un démon suffit à garantir la loyauté des démons inférieurs. Ces créatures artificielles excellent également lorsqu'il s'agit de retrouver des objets spécifiques et de les ramener à leurs maîtres. Elles disposent d'une intelligence juste suffisante pour leur permettre de se concentrer sur les ordres donnés mais insuffisante pour penser à se rebeller ou pour désirer la liberté.

Le corps d'une horreur chasseresse fait la taille d'un éléphant. Une fois déployées, ses pattes lui donnent une envergure de près de 9 mètres. Elle pèse 3 250 kg.

Illustration par Tyler Walpole

Invoquer une horreur chasseresse

Bien que les horreurs chasseresses ne soient pas des Extérieurs, il est quand même possible d'en invoquer une par un sort d'*allié suprême d'outreplan* ou de *contrat suprême*. Le lanceur du sort doit s'assurer d'utiliser des encens spéciaux et de tracer des diagrammes complexes sur le sol et les murs avec des encres phosphorescentes très coûteuses. Sans cela, l'horreur chasseresse se retourne contre lui à la fin de l'incantation. Ces composantes coûtent 25 000 po et remplacent les coûts normalement associés avec l'incantation du sort (y compris la condition portant sur le Charisme pour le sort de *contrat suprême*).

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Hydre

Plusieurs têtes de serpent visiblement fâchées s'élèvent du corps serpentin de ce monstre terrifiant.

HYDRE **FP 4**

PX 1 200

Créature magique de taille TG, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 15, contact 9, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +6, taille –2)

pv 47 (5d10+20) ; guérison accélérée 5

Réf +7, **Vig** +8, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 6 m, nage 6 m

Corps à corps 5 morsures, +6 (1d8+3)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales bond

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 12, **Con** 18, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 9

BBA +5, **BMO** +10, **DMD** 21 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaques réflexes, Réflexes surhumains, Volonté de fer

Compétences Perception +10, Natation +11 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Perception

Particularités régénération de têtes, traits des hydres

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Guérison accélérée (Ext). Le nombre de points guéris par la guérison accélérée d'une hydre est égal au nombre de têtes dont elle dispose actuellement (pour une guérison accélérée minimale de 5). La guérison accélérée ne s'applique qu'aux dégâts infligés au corps de l'hydre.

Régénération de têtes (Ext). Lorsqu'une tête est détruite, deux nouvelles têtes repoussent en 1d4 rounds. Le nombre de têtes que l'hydre peut posséder est toutefois limité au double du nombre de têtes qu'elle avait initialement. Pour empêcher l'apparition de nouvelles têtes, il faut infliger au moignon au moins 5 points de dégâts d'acide ou de feu (avec une attaque de contact) avant qu'elles ne soient formées. Les dégâts d'acide ou de feu provenant d'attaques de zones peuvent toucher à la fois les moignons et le corps. Il ne suffit pas de couper les têtes d'une hydre pour qu'elle meure : il faut qu'elles soient toutes coupées et que tous les moignons soient cautérisés par le feu ou l'acide.

Traits des hydres (Ext). On peut tuer une hydre en coupant toutes ses têtes ou en tuant son corps. Toute attaque qui ne vise pas à couper une tête s'applique à son corps, y compris les attaques de zone ou infligeant des dégâts de type perforant ou contondant. Pour couper une tête, il faut effectuer une tentative de destruction à l'aide d'une arme tranchante. La tête est considérée comme une arme distincte du corps possédant une solidité de 0 et un nombre de points de vie égal au nombre de DV de l'hydre. Pour trancher une tête, il faut infliger suffisamment de dégâts pour l'amener à 0 point de vie ou moins. Lorsqu'une tête est coupée, le corps de l'hydre subit un nombre de points de dégâts égal au nombre de DV de l'hydre. L'hydre ne peut pas effectuer d'attaque avec une tête qui a été tranchée mais cela ne lui impose pas d'autres pénalités.

Vous pouvez créer des hydres plus puissantes en lui ajoutant des DV supplémentaires. Chaque DV ajouté améliore les valeurs de l'hydre (les règles normales s'appliquent), lui donne une tête de plus et augmente son armure naturelle et son FP de +1.

Cryohydre/pyrohydre (FP +2). Les cryohydres sont des variantes d'hydres qui vivent dans les marais froids ou sur les glaciers, alors que les pyrohydres préfèrent les régions désertiques et les montagnes volcaniques. Une cryohydre appartient au sous-type du froid et une pyrohydre, au sous-type du Feu. Chacune de leurs têtes possède une attaque de souffle (cône de 4,50 mètres, 3d6 points de dégâts de froid [pour la cryohydre]/de feu [pour la pyrohydre], Réflexes pour diviser les dégâts par deux) utilisable tous les 1d4 rounds. Le DD des jets de sauvegarde vaut 10 + la moitié du nombre de DV de l'hydre + son modificateur de Constitution. Les attaques de feu ne permettent pas d'empêcher les têtes d'une pyrohydre de repousser (elle est immunisée contre le feu), mais 5 points de dégâts de froid suffisent pour obtenir cet effet. L'acide fonctionne normalement sur ces deux variantes d'hydres.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

HYÈNE

Cette hyène est couverte d'une fourrure épaisse de couleur brune parsemée de rayures noires.

HYÈNE **FP 1**

PX 400

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps morsure, +3 (1d6+3 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 15

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +6 (+10 dans les hautes herbes), Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion dans les hautes herbes

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–12)

Trésor aucun

Les hyènes sont des créatures chassant en meutes. Elles sont tristement célèbres pour leur ruse et leurs cris déroutants qui ressemblent à des rires. Ce sont avant tout des charognards, mais cela ne les empêche pas d'ajouter quelques proies fraîchement tuées aux cadavres qui composent habituellement leur régime alimentaire.

Les hyènes chassent souvent en solitaire mais lorsqu'elles le font en meute, elles envoient généralement une ou deux d'entre elles attaquer leur ennemi de face pendant que les autres le contournent et l'assaillent par derrière.

De nombreuses races d'humanoïdes sauvages, dont les gnolls, utilisent les hyènes comme chiens de garde. Ces hyènes sont généralement équipées de bardes en cuir. Elles reçoivent un entraînement qui commence dès leur naissance et qui a pour but de les rendre vicieuses et agressives. Bon nombre d'entre elles sont des hyènes évoluées.

La hyène comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille P ; **Vitesse** 15 m ; **CA** armure naturelle +2 ; **Attaque** morsure (1d4 et croc-en-jambe) ; **Caractéristiques** For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 6 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. Taille M ; **Attaque** morsure (1d6 et mise à terre) ; **Caractéristiques** For +4, Dex –2, Con +2.

HYÈNE SANGUINAIRE

Cette immense hyène possède une large tête, des yeux chassieux rouges et une gueule remplie de grandes dents acérées.

HYÆNODON **FP 3**

PX 800

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +4, taille –1)

pv 26 (4d8+8)

Réf +6, **Vig** +6, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps morsure, +6 (2d6+6 et croc-en-jambe)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +3, **BMO** +8, **DMD** 20

Dons Talent (Discrétion, Perception)

Compétences Discrétion +7 (+11 dans les hautes herbes et les fourrés), Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion dans les hautes herbes et les fourrés

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–8)

Trésor fortuit

Les hyènes sanguinaires (que beaucoup connaissent sous le nom d'hyænodons) sont plus terrifiantes que leurs cousins de plus petite taille. Lorsqu'elles trouvent une carcasse, les hyænodons profitent du repas facile qui leur est offert, mais elles préfèrent généralement chasser leurs proies elles-mêmes. Les meutes de hyènes sanguinaires ne s'arrêtent de bouger et de chasser que pour dormir, se reproduire ou se nourrir. Les hyænodons mesurent 1,80 mètres de hauteur aux épaules et plus de 3,60 mètres de long. Elles pèsent 450 kg. Les gnolls se servent parfois de hyènes sanguinaires entraînées pour garder leurs repaires ou, plus souvent, comme montures.

Illustration par Imaginary Friends

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Kobold

Ce petit humanoïde reptilien couvert d'écailles possède une gueule remplie de minuscules dents et une longue queue.

KOBOLD **FP 1/4**

PX 100

Kobold homme d'armes 1

Humanoïde (reptilien) de taille P, LM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 14
(armure +2, Dex +1, naturelle +1, taille +1)

pv 5 (1d10)

Réf +1, **Vig** +2, **Vol** –1

Faiblesses sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps lance, +1 (1d6–1)

Distance fronde, +3 (1d3–1)

CARACTÉRISTIQUES

For 9, **Dex** 13, **Con** 10, **Int** 10, **Wis** 9, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** –1, **DMD** 10

Dons Talent (Perception)

Compétences Artisanat (pièges) +6, Discrétion +5, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Artisanat (pièges), +2 en Perception, +2 en Profession (mineur)

Langues commun, draconique

Particularités ingénieux

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain ou forêts denses à climat tempéré

Organisation sociale solitaire, bande (2–4), nid (5–30 et le même nombre de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes, et 1 chef de niveau 4–6) ou tribu (31–300 et 35% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes, 2 lieutenants de niveau 4, 1 chef de niveau 6–8, et 5–16 rats sanguinaires)

Trésor équipement de PNJ (armure de cuir, fronde, lance, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ingénieux (Ext). Les compétences Artisanat (pièges) et Discrétion sont toujours des compétences de classe pour les kobolds.

Illustration par Imaginary Friends

Les kobolds sont des créatures de l'obscurité, qu'on retrouve le plus souvent au sein de vastes terriers souterrains ou dans les recoins les plus sombres des forêts, là où le soleil ne brille jamais. Les kobolds se basent sur leurs ressemblances physiques pour affirmer avec vigueur qu'ils descendent des dragons et que leur destin est de diriger la terre qui s'étend sous les ailes de leurs illustres cousins. Les dragons, quant à eux, n'ont pas grand chose à faire de ces vermines repoussantes.

Les kobolds parlent avec assurance de leur droit divin et du destin vers lequel ils sont appelés, mais ils sont pleinement conscients de leurs faiblesses. Ces comploteurs couards ne combattent pas à la loyale s'ils peuvent l'éviter. Ils préfèrent tendre des embuscades ou des coups fourrés, se terrer dans leurs repaires derrière d'innombrables pièges grossiers mais efficaces ou écraser l'ennemi sous les attaques de vastes hordes glapissantes.

La couleur des kobolds varie d'un individu à l'autre, même au sein d'une même couvée. On retrouve chez eux les couleurs des dragons chromatiques ; le rouge est le plus commun mais les kobolds blancs, verts, bleus et noirs sont assez nombreux également.

Les kobolds en tant que PJ

Les kobolds ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Un kobold doté de niveaux dans des classes de PNJ reçoit une pénalité de –3 à son FP (au lieu de la pénalité normale de –2). Les traits raciaux des kobolds sont les suivants.

–4 Force, +2 Dextérité, –2 Constitution. Les kobolds sont rapides mais faibles.

Armure. Les kobolds reçoivent un bonus d'armure naturelle de +1.

Ingénieux. Les kobolds gagnent un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (pièges), de Perception et de Profession (mineur). De plus, Artisanat (pièges) et Discrétion sont toujours des compétences de classe pour eux.

Taille P. Les kobolds sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque, un malus de –1 au BMO et au DMD et un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.

Vision dans le noir. Les kobolds peuvent voir dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Vitesse normale. La vitesse de déplacement de base des kobolds est de 9 mètres.

Vulnérabilité. Les kobolds sont sensibles à la lumière (voir page 305).

Langues. Les kobolds parlent automatiquement le draconique. S'ils disposent d'une Intelligence assez élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : commun, commun des profondeurs, gnome, nain.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Kraken

Ce monstre gigantesque ressemble à un calmar géant, mais les marques qui ornent son corps sont des plus troublantes.

KRAKEN **FP 18**

PX 153 600

Créature magique (aquatique) de taille Gig, NM

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 36 m, vision nocturne ; Perception +28

DÉFENSE

CA 32, contact 6, pris au dépourvu 32 (naturelle +26, taille –4)

pv 290 (20d10+180)

Réf +12, **Vig** +21, **Vol** +11

Immunités effets mentaux, froid, poison

ATTAQUE

VD 3 m, nage 12 m, propulsion 84 m

Corps à corps 2 bras, +26 (2d6+10/19–20 et étreinte), 8 tentacules, +24 (1d8+5 et étreinte), morsure, +26 (2d8+10)

Espace 6 m ; **Allonge** 6 m (bras : 18 m, tentacule : 12 m)

Attaques spéciales constriction (tentacules, 1d8+10), destruction de navires, nuage d'encre

Pouvoirs magiques (NLS 15e)

1/jour — *contrôle des vents, contrôle du climat, domination universelle* (DD 24, sur les animaux uniquement), *résistance aux énergies destructives*

CARACTÉRISTIQUES

For 30, **Dex** 10, **Con** 29, **Int** 21, **Sag** 20, **Cha** 21

BBA +20, **BMO** +34 (+38 luttle), **DMD** 44 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat en aveugle, Critique sanglant, Don pour les critiques, Enchaînement, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (bras), Science du croc-en-jambe

Compétences Connaissances (géographie) +25, Connaissances (nature) +25, Discrétion +11, Intimidation +25, Natation +41, Perception +28, Utilisation d'objets magiques +25

Langues aquatique, commun

Particularités membres agrippants

ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel océan

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Destruction de navires (Ext). Par une action complexe, un kraken peut utiliser quatre de ses tentacules pour tenter d'agripper un navire qui appartient à la même catégorie de taille que lui ou à une catégorie inférieure. Il effectue un test de BMO opposé à un test de Profession (marin) réalisé par le capitaine du navire mais gagne un bonus de +4 par catégorie de taille de différence entre le vaisseau et lui. Si le kraken parvient à agripper le navire, il l'immobilise. Il peut attaquer toutes les cibles présentes sur ou dans le navire à l'aide de ses tentacules mais ses attaques de bras ne peuvent cibler que les ennemis situés sur le pont et il ne peut attaquer personne à l'aide de son bec. Chaque round où le kraken maintient sa prise, il inflige automatiquement des dégâts de morsure à la coque du navire.

Membres agrippants (Ext). Les krakens n'acquièrent pas l'état « agrippé » lorsqu'ils agrippent un adversaire dans leurs bras ou leurs tentacules.

Nuage d'encre (Ext). Par une action libre utilisable une fois par minute, un kraken immergé peut créer un nuage d'encre noire et empoisonnée sur une étendue de 24 mètres autour de lui. Ce nuage offre un camouflage total, que le kraken peut utiliser pour fuir un combat qui tourne à son désavantage. On considère que les créatures qui sont prises dans le nuage sont dans l'obscurité totale. En plus de cela, l'encre est une toxine qui agit comme un poison de contact pour toutes les créatures prises dans sa zone. Le nuage persiste pendant 1 minute avant de se disperser. Le DD du jet de sauvegarde contre le poison dépend de la Constitution. *Encre de kraken* : nuage d'encre — contact ; *JS* Vigueur DD 29 ; *fréquence* 1/round pendant 10 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1 For et nausées ; *guérison* 2 réussites consécutives.

Propulsion (Ext). Les krakens peuvent se propulser en arrière à une vitesse de 84 mètres par une action complexe. Ils doivent se déplacer en ligne droite mais ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Le légendaire kraken figure parmi les pires terreurs des océans, car il s'agit d'une créature aussi grande qu'une baleine, capable d'attaquer par surprise depuis les profondeurs de la mer et de contrôler le climat et les vents sans lesquels les navires ne peuvent plus avancer. Il est doté d'une intelligence cruelle semblable à celle des criminels les plus créatifs et les plus malveillants du monde. Certains pensent que les krakens sont une punition envoyée par les dieux, alors que d'autres les considèrent comme les véritables seigneurs des profondeurs, des empereurs pour qui les races qui vivent hors de l'eau ne sont rien de plus que du bétail.

Un kraken mesure presque 30 mètres de longueur et pèse 2 000 kg.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Kyton

Le chaînes barbelées qui drapent cette créature laissent entrevoir une peau pâle comme la mort et des cicatrices en dents de scie.

KYTON **FP 6**

PX 2 400

Extérieur (extraplanaire, kyton, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 13, pris au dépourvu 18 (armure +4, Dex +3, naturelle +4)

pv 60 (8d10+16) ; régénération 2 (armes d'alignement Bon, armes en argent, sorts du Bien)

Réf +9, **Vig** +8, **Vol** +3

Immunités froid ; **RD** 5/argent ou Bien ; **RM** 17

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 4 chaînes, +11 (2d4+2)

Espace 1,50 m **Allonge** 1,50 m (3 m avec les chaînes)

Attaques spéciales danse des chaînes, regard déstabilisant

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 17, **Con** 14, **Int** 11, **Sag** 12, **Cha** 12

BBA +8, **BMO** +10, **DMD** 23

Dons Arme de prédilection (chaîne), Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Acrobaties +14, Artisanat (travail de la forge) +11, Escalade +13, Évasion +14, Intimidation +12, Perception +14

Langues commun, infernal

Particularités armure de chaînes

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, maillon (3–6) ou chaîne (7–20)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armure de chaînes (Ext). Les chaînes qui recouvrent les kytons leur donnent un bonus d'armure de +4 mais n'imposent aucune pénalité en matière de risque d'échec des sorts, de bonus de Dextérité maximal, de poids ou de formation au port des armures.

Danse des chaînes (Sur). Par une action simple, un kyton peut contrôler jusqu'à 4 chaînes situées dans un rayon de 6 mètres et les faire danser ou se déplacer selon ses désirs. En plus de cela, le kyton peut allonger ces chaînes d'une distance maximale de 4,50 mètres et les doter de barbelés acérés. Les chaînes attaquent avec la même efficacité que le kyton lui-même. Si une des chaînes se trouve en possession d'une autre créature, cette dernière peut effectuer un jet de Volonté de DD 15 pour tenter de briser le pouvoir que le kyton exerce sur la chaîne. En cas de jet de sauvegarde réussi, le kyton ne peut plus essayer de contrôler la chaîne en question pendant 24 heures à moins que la créature l'ait abandonnée. Le kyton peut escalader les chaînes qu'il contrôle en se déplaçant à sa vitesse normale et sans devoir effectuer de tests d'Escalade. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 m, Volonté DD 15 annule. Un kyton peut modeler son visage pour qu'il ressemble à celui d'un mort qui était un être aimé ou un ennemi juré de son adversaire. Si une victime rate son jet de sauvegarde, elle est secouée pendant 1d3 rounds. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le DD dépend du Charisme.

Illustration par Matt Dixon

Les profanes classent souvent les kytons dans les rangs des créatures infernales et les appellent « diables à chaînes », mais ces êtres sadomasochistes ne sont pas de véritables diables. Certains kytons vivent en Enfer mais ils ne font pas partie de la hiérarchie établie par Asmodéus et ses archidiables. On peut également en rencontrer sur d'autres plans, plus particulièrement sur le plan des Ombres. Beaucoup de personnes disent que les kytons sont des créatures natives de l'Enfer qui auraient existé avant l'arrivée des diables, mais d'autres pensent qu'ils auraient été amenés sur ce plan ultérieurement par une puissance sadique. Quelles que soient leurs véritables origines, les kytons parcourent les plans pour assouvir leurs désirs : causer et subir de la souffrance par des enlèvements violents et des débauches de sadisme.

Le kyton présenté ici correspond à un membre moyen de cette race d'Extérieurs maléfiques, mais il existe d'autres variantes. Selon la rumeur, il y aurait autant de sortes de kytons dans les cités suspendues de l'Enfer et sur le plan des Ombres que de différentes espèces de démons et de diables. Ces autres kytons, tous plus puissants que celui qui est présenté ici, possèdent des pouvoirs magiques ou d'horribles attaques spéciales liées au thème de la torture et de la douleur. Les plus puissants de ces kytons, des créatures complètement inhumaines, seraient à l'origine de toute la race. Si cela est vrai, le kyton présenté ici serait simplement le produit d'affreux croisements entre ces kytons primordiaux et leurs malheureuses victimes.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Lamie

Cette créature ressemble à une femme avenante aux yeux félins et aux dents acérées mais, sous la taille, elle a le corps d'un lion.

LAMIE **FP 6**

PX 2 400

Humanoïde monstrueux de taille G, CM

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 16
(Dex +3, esquive +1, naturelle +7, taille –1)

pv 67 (9d10+18)

Réf +9, **Vig** +7, **Vol** +11

ATTAQUE

VD 18 m

Corps à corps *dague* +1, +13/+8 (1d4+4/19–20), contact, +7 (diminution permanente 1d4 Sagesse), 2 griffes, +7 (1d4+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales absorption de Sagesse

Sorts connus (NLS 9e)

À volonté — *déguisement, ventriloquie*

3/jour — *charme-monstre* (DD 15), *image accomplie* (DD 14), *image miroir, suggestion* (DD 14)

1/jour — *sommeil profond* (DD 14)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 16, **Con** 14, **Int** 13, **Sag** 17, **Cha** 13

BBA +9, **BMO** +14, **DMD** 28 (32 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Bluff +9, Connaissances (religion) +4, Déguisement +6, Diplomatie +4, Discrétion +15, Intimidation +10, Perception +15, Survie +12 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Bluff, +4 en Discrétion

Langues abyssal, commun

Particularités armes de taille inférieure

ÉCOLOGIE

Environnement déserts tempérés

Organisation sociale solitaire, couple, ou culte (3–12)

Trésor double (*dague* +1, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de Sagesse (Sur). Les lamies infligent une diminution permanente de 1d4 points de Sagesse chaque fois qu'elles touchent un adversaire à l'aide de leur attaque de contact (contrairement aux autres attaques d'absorption, cette capacité ne permet pas à la lamie de se guérir). Les lamies tentent d'utiliser ce pouvoir assez tôt dans les rencontres pour rendre leurs adversaires plus vulnérables aux sorts de *charme-monstre* et de *suggestion*.

Armes de taille inférieure (Ext). Même si les lamies sont des créatures de taille G, la partie supérieure de leur corps correspond aux dimensions d'un humanoïde de taille M. Elles manient donc les armes comme si elles appartenaient à la catégorie de taille directement inférieure à la leur (taille M dans la plupart des cas).

Les lamies sont les héritières emplies de haine d'une malédiction ancienne. Elles ont l'apparence de femmes minces et séduisantes au-dessus de la ceinture mais, en-dessous, elles possèdent un puissant corps de lion. Leur partie humaine comporte également quelques traits évoquant les félins : des yeux sauvages aux pupilles en fente et des dents ressemblant à des crocs de prédateurs. Une lamie moyenne mesure un peu plus de 1,80 mètre de hauteur, plus de 2,40 mètres de longueur et atteint un poids supérieur à 325 kg.

Les lamies sont attirées par les régions du monde abandonnées ou en ruines. Les châteaux partiellement effondrés, les cités abandonnées et les monuments oubliés correspondent aux goûts esthétiques de ces cruelles chasseresses, tout particulièrement s'ils se trouvent dans un milieu aride ou sans vie. Les lamies apprécient par dessus tout les temples délabrés. Elles prennent plaisir à voir des lieux de culte dédiés à des divinités bonnes réduits en ruines et ne reculent devant rien pour détruire les places saintes prospères.

Les lamies obéissent à la femelle la plus âgée du groupe, qu'elles traitent comme un chef, une mère et un chamane et à qui elles vouent une vénération fanatique. Les lamies rejettent la plupart des cultes religieux, qu'elles considèrent être à l'origine de la malédiction qui leur a donné une forme bestiale. Cela n'empêche pas les lamies vénérables de s'appuyer sur des sources mystiques pour diriger leur peuple, en prétendant entendre les murmures des vents agressifs du désert et connaître les véritables désirs des étoiles.

La lamie présentée ici correspond aux membres les plus nombreux et les moins puissants de cette race maudite. D'autres existent, avec des formes de serpents, d'oiseaux ou des silhouettes plus étranges encore.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Lézard, varan

Cet immense lézard au pas lent mais décidé possède des pattes griffues et des filets de bave tombent de sa gueule.

VARAN **FP 2**

PX 600

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +3)

pv 22 (3d8+9)

Réf +5, **Vig** +8, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m, nage 9 m

Corps à corps morsure, +5 (1d8+4 et étreinte et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +2, **BMO** +5 (+9 lutte), **DMD** 17 (21 contre crocs-en-jambe)

Dons Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Discrétion +10 (+14 dans les fourrés), Escalade +7, Natation +11, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion (+8 dans les fourrés)

ÉCOLOGIE

Environnement forêts ou plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–8)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 14 ; *incubation* 1 minute ; *fréquence* 1/heure pendant 6 heures ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Les varans sont suffisamment grands pour mettre en danger les humains et, dans certaines sociétés, on les prend souvent pour des dragons. Certains spécimens peuvent dépasser 3 mètres de longueur et peser jusqu'à 175 kg.

Le varan comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille P ; **Vitesse** 9 m, nage 9 m ; **CA** armure naturelle +1 ; **Attaque** morsure (1d6 et étreinte) ; **Caractéristiques** For 13, Dex 17, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 6 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 7. Taille M ; **CA** armure naturelle +2 ; **Attaque** morsure (1d8 et étreinte et poison) ; **Caractéristiques** For +4, Dex –2, Con +4.

Illustration par Imaginary Friends

Lézard à collerette géant

Ce lézard aux yeux clairs est plus grand qu'un cheval. Il siffle de colère et une collerette de couleur vive se dresse autour de son cou.

LÉZARD À COLLERETTE GÉANT **FP 5**

PX 1 600

Animal de taille G, N

Init +5 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 18, contact 10, pris au dépourvu 17 (naturelle +8, Dex +1, taille –1)

pv 59 (7d8+28)

Réf +8, **Vig** +11, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps morsure, +9 (2d6+5), queue, +4 (1d8+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales charge intimidante

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 10

BBA +5, **BMO** +11, **DMD** 22 (26 contre crocs-en-jambe)

Dons Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Discrétion +8, Escalade +13, Perception +11 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion

ÉCOLOGIE

Environnement forêts, plaines ou collines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–8)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Charge intimidante (Ext). Lorsqu'un lézard à collerette géant charge, il émet un sifflement féroce, déplie sa collerette et bondit en avant à l'aide de ses pattes arrière, ce qui accroît sa vitesse de déplacement de base à 15 mètres pendant tout le round. Les effets normaux de la charge s'appliquent et, en plus de cela, la cible doit effectuer un jet de Volonté de DD 13 pour ne pas être secouée pendant 1d6 rounds. Il s'agit d'un effet de terreur. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Ce lézard est un monstre colossal, un prédateur majeur qu'on rencontre dans les régions tropicales. Il existe de nombreuses espèces de lézards géants. Certaines espèces ne disposent pas de la capacité spéciale de charge intimidante mais reçoivent en échange d'autres attaques spéciales : bond, constriction (avec leur attaque de morsure), étreinte ou mise à terre par exemple.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Lézard voltaïque

Ce lézard de la taille d'un chien possède deux cornes de part et d'autre de sa tête et des écailles vertes sur lesquelles crépitent des étincelles.

LÉZARD VOLTAÏQUE **FP 2**

PX 600

Créature magique de taille P, N

Init +6 ; **Sens** perception de l'électricité, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +3, taille +1)

pv 19 (3d10+3)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +2

Immunités électricité

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps morsure, +4 (1d4)

Attaques spéciales choc électrique

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +3, **BMO** +2, **DMD** 14 (18 contre crocs-en-jambe)

Dons Science de l'initiative, Talent (Discrétion)

Compétences Discrétion +17, Escalade +8, Natation +8, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +2 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement marais chauds

Organisation sociale solitaire, couple, portée (3–6) ou colonie (7–12)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Choc électrique (Sur). Les lézards voltaïques peuvent délivrer un choc électrique à un adversaire situé à 1,50 mètre d'eux. Cette attaque inflige 1d8 points de dégâts d'électricité non létaux à la cible si celle-ci est vivante (Réflexes DD 12 pour diviser les dégâts par deux, le DD dépend de la Constitution). En plus de cela, si deux lézards voltaïques (ou plus) se trouvent à moins de 6 mètres les uns des autres, ils peuvent collaborer pour créer un choc létal une fois tous les 1d4 rounds. L'effet est centré sur un des lézards et s'étend sur un rayon de 6 mètres. Toutes les créatures au sein de la zone subissent 2d8 points de dégâts d'électricité létaux par lézard participant, jusqu'à un maximum de 12d8. Un jet de Réflexes (de DD égal à 10 + le nombre de lézards participants) permet de diviser les dégâts par deux.

Perception de l'électricité (Ext). Les lézards voltaïques repèrent automatiquement toutes les décharges électriques produites dans un rayon de 30 mètres.

Les lézards voltaïques ont un ventre jaune pâle, mais le reste de leur corps est recouvert d'écailles vert clair. Ils mesurent 90 centimètres de longueur et pèsent à peu près 12,5 kg. Ils ont tendance à cohabiter en groupes car leurs capacités électriques croissent lorsqu'ils sont près d'autres lézards.

Une colonie de lézards voltaïques élit généralement domicile à proximité d'une source d'eau. Une fois l'endroit choisi, les lézards défendent leur territoire avec férocité et attaquent tous les intrus. Seul, le lézard voltaïque est une créature timide et hésitante mais, en groupe, ils deviennent des adversaires redoutables capables de tuer plusieurs créatures bien plus grandes qu'eux.

Au combat, les lézards voltaïques utilisent principalement leurs capacités électriques. Ils ne se mettent à mordre qu'après avoir rendu leur adversaire inconscient grâce à une décharge électrique, ou lorsque la décharge ne semble avoir aucun effet. Un lézard solitaire fuira après avoir émis sa décharge. Mais si d'autres lézards voltaïques sont présents, ils accourront en masse, attirés par la décharge de leur camarade, et tenteront de tuer leurs adversaires en émettant leurs propres décharges.

Beaucoup de personnes ont tenté de capturer et d'apprivoiser un lézard voltaïque mais cela s'est révélé être une tâche difficile et douloureuse. Les lézards solitaires et captifs ont tendance à dépérir et à mourir rapidement, à moins que leurs geôliers ne passent beaucoup de temps à en prendre soin et à jouer avec eux pour leur tenir compagnie. Les lézards captifs mais rassemblés en groupes de deux ou plus survivent mais leurs capacité électrique accrue les rend plus dangereux à manipuler, du moins si ceux qui s'en occupent ne sont pas eux aussi immunisés contre l'électricité.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Liane meurtrière

Cette liane aussi épaisse qu'un bras humain et garnie de feuilles semblables à des mains est agitée de soubresauts inquiétants.

LIANE MEURTRIÈRE **FP 3**

PX 800

Plante de taille G, N

Init +0 ; **Sens** vision aveugle 9 m, vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 15, contact 9, pris au dépourvu 15 (naturelle +6, taille –1)

pv 30 (4d8+12)

Réf +1, **Vig** +7, **Vol** +2

Immunités électricité, traits des plantes ; **Résistances** feu 10, froid 10

ATTAQUE

VD 1,50 m

Corps à corps coup, +7 (1d8+7 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction (1d8+7), enchevêtrement

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 10, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 13, **Cha** 9

BBA +3, **BMO** +9 (+13 lutte), **DMD** 19 (croc-en-jambe impossible)

Particularités camouflage

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou plant (3–6)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Camouflage (Ext). Comme, une liane meurtrière au repos ressemble à une plante normale, il faut réussir un test de Perception contre un DD de 20 pour la repérer avant qu'elle ne passe à l'attaque. Ceux qui possèdent une formation (au moins un rang) en Survie ou en Connaissances (nature) peuvent utiliser l'une de ces compétences au lieu de celle de Perception pour repérer la liane.

Enchevêtrement (Sur). Par une action libre, la liane meurtrière peut animer les plantes situées dans un rayon de 9 mètres et leur ordonner d'agripper ses ennemis. Cette capacité est par ailleurs similaire au sort d'*enchevêtrement* (NLS 4, DD 13). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Sagesse.

La liane meurtrière est une plante carnivore qui fabrique elle-même son engrais selon un procédé macabre qui consiste à agripper puis à écraser des animaux et à déposer leurs carcasses près de ses racines. Ces plantes étonnantes peuvent repérer les moindres mouvements dans la terre ou l'air et détecter les changements de luminosité et de température grâce à leurs feuilles épaisses, et ainsi savoir précisément ce qui les entoure. Dénuées d'intelligence et de motivations, elles s'en prennent à toutes les choses vivantes qui passent près d'elles, quels que soient leur taille, leur état de conscience ou leur dangerosité. Une plante adulte comporte une liane centrale de 6 mètres de long qui supporte des segments plus petits espacés d'une quinzaine de centimètres et pouvant mesurer jusqu'à 1,50 mètre. Ces segments portent des touffes de feuilles et, à la fin de l'été, produisent des grappes de petits fruits ressemblant à des mûres sauvages. Ces fruits assez durs ont un goût nourrissant et généralement amer qui, selon certains, varierait en fonction des victimes qui ont nourri la plante : les lianes meurtrières les plus dangereuses produisent les baies les plus douces.

Les lianes meurtrières peuvent se déplacer mais le font rarement, à moins de devoir aller chercher des proies plus loin. Elles utilisent des tactiques simples. Elles restent immobiles jusqu'à ce qu'une proie passe à leur portée puis elles attaquent. Une fois qu'une liane meurtrière a choisi une proie, elle la poursuit (lentement) jusqu'à ce qu'elle l'attrape et la transforme en compost. La liane n'abandonne pas tant que sa victime reste à portée de vue. Une fois qu'elle sort de son champ de perception, la liane, dénuée d'intelligence, redevient immobile et attend qu'une nouvelle proie se présente.

Les lianes meurtrières se tapissent généralement au fond des forêts denses et des marécages, mais certaines d'entre elles pénètrent dans les champs et les vignobles mal entretenus. Les oiseaux qui parviennent à s'emparer d'une de leurs graines et à s'enfuir assez rapidement peuvent disséminer leur semence assez loin. Certaines histoires évoquent des lianes meurtrières qui seraient apparues dans des pots de fleur ou à l'intérieur de serres à la suite d'une vilaine surprise orchestrée par un rival ou un ennemi ou encore d'un mauvais tour joué par le destin avec la complicité d'un volatile insouciant.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Licorne

Cette magnifique bête semblable à un cheval blanc a une barbiche de chèvre et une unique et longue corne d'ivoire sur le front.

LICORNE **FP 3**

PX 800

Créature magique de taille G, CB

Init +3 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +10

Aura cercle magique contre le Mal

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +3, taille –1 ; parade +2 contre le Mal)

pv 34 (4d10+12)

Réf +7, **Vig** +7, **Vol** +6 ; +2 résistance contre le Mal

Immunités charme, compulsion, poison

ATTAQUE

VD 18 m

Corps à corps corne, +8 (1d8+4), 2 sabots, +5 (1d3+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales charge puissante (corne, 2d8+8)

Pouvoirs magiques (NLS 9e)

À volonté — *détection du Mal* (par une action libre), *lumière*

3/jour — *soins légers*

1/jour — *neutralisation du poison* (DD 21), *soins modérés*, *téléportation suprême* (au sein de sa forêt)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 17, **Con** 16, **Int** 11, **Sag** 21, **Cha** 24

BBA +4, **BMO** +9, **DMD** 22 (26 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (corne), Attaques multiples

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Perception +10, Survie +7 (+10 en forêt) ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +3 en Survie en forêt

Langues commun, sylvestre

Particularités corne magique, empathie sauvage +17

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple reproducteur, ou groupe (3–6)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Cercle magique contre le Mal (Sur). Cette capacité constante possède les mêmes effets que le sort du même nom. La licorne ne peut pas la désactiver.

Corne magique (Ext). L'attaque de corne des licornes ignore les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'une arme magique d'alignement Bon.

Empathie sauvage (Sur). Cette capacité fonctionne comme l'aptitude de classe des druides, si ce n'est que la licorne bénéficie d'un bonus racial de +6 aux tests d'empathie. Les licornes qui possèdent également des niveaux de druide appliquent ce bonus racial à ce test.

Les licornes sont des créatures intelligentes et féroces qui vivent dans les forêts. Ces nobles bêtes restent à l'écart du monde et ne se montrent généralement que pour défendre leurs demeures contre le mal. Elles évitent toutes les créatures à l'exception des fées d'alignement Bon, des femmes humanoïdes d'alignement Bon et des animaux natifs des bois, mais elles combattent parfois aux côtés d'autres créatures d'alignement Bon contre un ennemi commun. Une licorne moyenne mesure 2,40 mètres de longueur, 1,50 mètre de hauteur aux épaules et pèse 600 kg.

Les licornes forment des couples pour la vie et ceux-ci élisent généralement domicile dans des bosquets ou des vallons situés au sein des vastes forêts qu'ils protègent (ces régions peuvent couvrir une surface allant de quelques dizaines jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres carrés). Les licornes autorisent les créatures d'alignement Bon ou Neutre à traverser leur forêt, à y chasser de la nourriture ou à y habiter mais les créatures maléfiques et celles qui perturbent l'écosystème local plus que de nécessaire (en chassant pour le sport ou en faisant commerce du bois) sont promptement chassées ou tuées. En de rares occasions, des licornes solitaires, qui n'ont pas de partenaires ou dont le partenaire a été tué, peuvent choisir de se lier à des jeunes femmes exceptionnellement pures et vertueuses, à qui elles autorisent de les monter et qu'elles gardent et protègent toute leur vie. Ces relations se terminent généralement de manière amicale si la femme développe un engagement plus important envers quelqu'un d'autre (un amant ou un enfant par exemple). C'est ce qui a donné naissance au mythe disant que les licornes ne se lient d'amitié qu'avec des vierges.

C'est via sa corne qu'une licorne canalise toutes ses capacités. Pour pouvoir utiliser ses pouvoirs magiques sur d'autres créatures, la licorne doit les toucher avec sa corne. Les êtres maléfiques convoitent avidement les cornes de licornes, qui peuvent servir de réactifs pour les potions de guérison ou de vils rituels. Une corne réduite en poudre remplace 1 600 po de matériel lorsqu'on l'utilise comme composante pour fabriquer un objet lié à la magie de guérison.

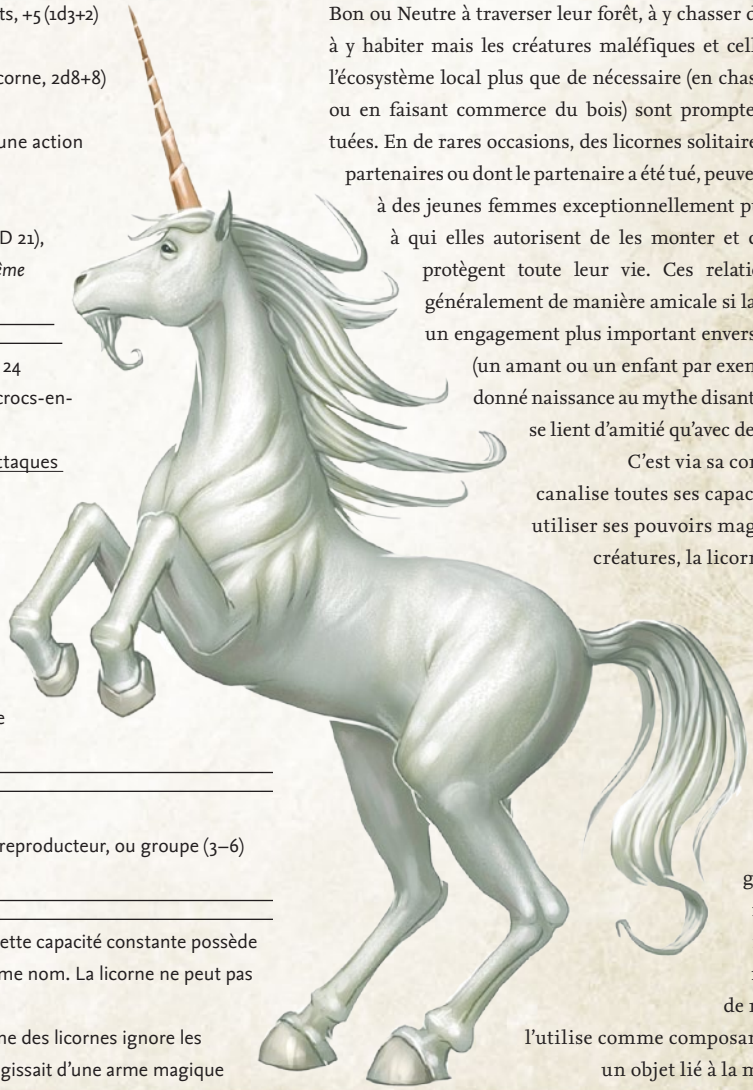


Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Liche

Ce corps desséché porte une ancienne robe d'apparat en lambeaux. Une pâle lumière bleutée brille là où ses yeux devraient se trouver.

LICHE **FP 12**

PX 19 200

Liche humaine, nécromancien 11

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M, NM

Init +2 ; **Sens** perception de la vie*, vision dans le noir 18 m ; Perception +24

Aura terreur (rayon 18 m, DD 18)

DÉFENSE

CA 23, contact 14, pris au dépourvu 21 (armure +4, Dex +2, naturelle +5, parade +2)

pv 111 (11d6+55 + 15 de *simulacre de vie*)

Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +11

Capacités défensives résistance à la canalisation +4 ; **Immunités** électricité, froid, traits des morts-vivants ; **RD** 15/contondant et magie

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps contact, +5 (1d8+5 et toucher paralysant)

Attaques spéciales emprise sur les morts-vivants* (9/jour, DD 18), toucher du tombeau* (9/jour), toucher paralysant (DD 18)

Sorts préparés (NLS 11e)

6e — *boule de feu* en quintessence (DD 19), *cercle de mort* (DD 22), *globe d'invulnérabilité renforcée*

5e — *brume mortelle* (DD 21), *cône de froid* (DD 21), *projectile magique* en incantation rapide, *vagues de fatigue*

4e — *bouclier de feu, énergie négative, mur de glace* (2), *porte dimensionnelle*

3e — *baiser du vampire* (2), *boule de feu* (DD 19), *dissipation de la magie* (2), *suggestion* (DD 19)

2ex — *armure de mage* en extension de durée (déjà lancé), *détection de l'invisibilité, main spectrale, rayon ardent* (2), *simulacre de vie* (déjà lancé), *ténèbres*

1er — *bouclier* (2), *projectile magique* (3), *rayon affaiblissant* (2)

0 — *détection de la magie, lecture de la magie, rayon de givre, saignement* (DD 16)

Écoles interdites illusion, transmutation

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 14, **Con** —, **Int** 22, **Sag** 14, **Cha** 16

BBA +5, **BMO** +5, **DMD** 25

Dons Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Extension de durée, Incantation rapide, Maîtrise du combat défensif, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Robustesse, Science des réflexes surhumains, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +20, Artisanat (alchimie) +20, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (plans) +20, Discrétion +24, Intimidation +17, Linguistique +20, Perception +24, Psychologie +24 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +8 en Perception, +8 en Psychologie

Langues abyssal, aklo, aquatique, céleste, commun, commun des profondeurs, draconique, elfique, géant, gnome, goblin, igné, infernal, nain, orc

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire

Trésor équipement de PNJ (*anneau de protection +2, bandeau d'intelligence +2* [Perception], *bottes de lévitation, parchemin de domination, parchemin de téléportation, potion d'invisibilité*)

* pouvoir de nécromancien (voir le *Manuel des joueurs de Pathfinder*, pages 57–58)

Rares sont les créatures qui suscitent autant de terreur que les liches. La liche, sommet des arts nécromantiques, est un lanceur de sorts qui a choisi de quitter la vie pour tromper la mort en devenant un mort-vivant. Un grand nombre d'individus parvenant à un tel niveau de puissance ne reculent devant rien pour devenir immortels. La plupart des créatures trouvent abominable l'idée même de devenir une liche. Au cours du processus de transformation, l'énergie vitale du lanceur de sorts est extraite et emprisonnée dans un phylactère spécialement préparé à cet effet. Le lanceur de sorts sacrifie sa vie mais, en la piégeant dans son phylactère, il piège également sa mort. Et, tant que son phylactère reste intact, il peut poursuivre ses recherches et son travail sans se soucier du temps qui passe.

Le quête visant à devenir une liche est longue. La construction du phylactère magique qui recevra l'âme du lanceur de sorts est bien sûr une partie critique, mais la future liche doit également apprendre les secrets qui lui permettront de transférer son âme dans ce réceptacle et de préparer son corps pour la transformation en mort-vivant. Aucune de ces deux tâches n'est simple. De plus, tous les corps et toutes les âmes sont différents, ce qui complique encore le rituel. Une méthode fonctionnant pour un lanceur de sorts pourrait en tuer un autre ou lui faire perdre l'esprit. Les méthodes exactes permettant la transformation d'un lanceur de sorts sont laissées à l'appréciation du MJ mais elles nécessitent des dépenses de plusieurs centaines de milliers de pièces d'or, de nombreuses aventures mortellement dangereuses et un grand nombre de tests de compétence difficiles à effectuer. Tout cela devrait prendre plusieurs mois, plusieurs années, voire plusieurs décennies.

Le phylactère de la liche

La création d'un phylactère destiné à recevoir l'âme du personnage fait partie du processus de transformation en liche. La seule manière de se débarrasser d'une liche pour de bon consiste à détruire son phylactère. Si le phylactère d'une liche n'est pas trouvé et détruit, celle-ci se reconstitue après avoir été tuée (voir Créer une liche, ci-dessous).

Chaque liche doit créer son propre phylactère en utilisant le don de Création d'objets merveilleux. Le personnage doit être capable de lancer des sorts et posséder un NLS supérieur ou égal à 11. La création du phylactère coûte 120 000 po et l'objet a un NLS égal à celui de son créateur au moment où il a été fabriqué.

Les phylactères prennent le plus souvent la forme de boîtes métalliques scellées renfermant des bandelettes de parchemins couvertes de phrases magiques. La boîte est de taille TP, possède 40 points de vie, a une solidité de 20 et le DD pour la détruire est de 40.

D'autres formes de phylactères peuvent exister, comme des anneaux, des amulettes ou des objets similaires.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Créer une liche

« Liche » est un archétype acquis qui peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante, tant qu'elle peut créer le phylactère nécessaire à sa transformation. La liche conserve toutes les valeurs et les capacités spéciales de la créature de base aux exceptions suivantes près.

FP. Égal à celui de la créature de base + 1.

Alignement. N'importe quel alignement Mauvais.

Type. Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas son BBA, ses jets de sauvegarde ni ses rangs de compétence.

Sens. Un liche gagne vision dans le noir (18 m).

CA. La liche a un bonus d'armure naturelle de +5 ou conserve le bonus d'armure naturelle de la créature de base si celui-ci est plus élevé.

DV. Changez tous les DV raciaux de la créature en d8. Tous les DV correspondant à des niveaux de classe restent inchangés. En tant que morts-vivants, les liches utilisent leur modificateur de Charisme (au lieu de leur modificateur de Constitution) pour déterminer leurs points de vie supplémentaires.

Capacités défensives. La liche gagne une résistance à la canalisation de +4, une RD 15/contondant et magique et une immunité contre le froid et l'électricité (en plus des capacités défensives provenant des traits des morts-vivants). La liche acquiert également la capacité défensive suivante.

Reconstruction (Sur). Lorsque la liche est détruite, son phylactère (qu'elle a généralement caché dans un endroit sûr loin du lieu où elle a élu domicile) commence immédiatement à reconstruire son corps. Ce processus prend 1d10 jours. Si le corps est détruit avant la fin de cette période, le phylactère recommence simplement le processus. Une fois ce temps écoulé, la liche se réveille près de son phylactère, entièrement guérie (mais sans son équipement qui, lui, reste auprès de son ancien corps) et généralement animée d'un ardent désir de vengeance envers ceux qui l'ont détruite.

Corps à corps. La liche dispose d'une attaque de contact qu'elle peut utiliser une fois par round comme s'il s'agissait d'une attaque naturelle. Une liche qui combat sans arme manufacturée utilise ses attaques naturelles (si elle en a) en plus de son attaque de contact, qui fonctionne comme une attaque naturelle principale (si la liche possède des attaques de griffe ou de coup, son attaque de contact remplace une de ces attaques). Une liche qui manie des armes manufacturées peut les utiliser normalement mais elle peut également les combiner avec son attaque de contact en traitant celle-ci comme arme naturelle secondaire.

Dégâts. L'attaque de contact de la liche, qui utilise de l'énergie négative, inflige 1d8 points de dégâts aux créatures vivantes, +1 point de dégâts par tranche de 2 DV qu'elle possède. Comme il s'agit d'énergie négative, cette attaque peut également guérir des créatures mortes-vivantes. Une liche peut, par une action complexe, diriger cette énergie vers son propre corps et se guérir comme si elle avait utilisé son attaque de contact contre elle-même.

Attaques spéciales. La liche gagne deux attaques spéciales décrites ci-dessous. Sauf mention contraire, le DD des jets de sauvegarde vaut 10 + la moitié du nombre de DV de la liche + son modificateur de Charisme.

Aura de terreur (Sur). Les créatures qui possèdent moins de 5 DV, qui se trouvent dans un rayon de 12 mètres autour de la liche et qui regardent celle-ci doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être effrayées. Les créatures qui possèdent 5 DV ou plus doivent réussir un jet de Volonté pour éviter d'être secouées pendant un nombre de rounds égal au nombre de DV de la liche. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par l'aura de la même liche pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Toucher paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par l'attaque de contact de la liche doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être paralysée de manière permanente. Un sort de *délivrance de la paralysie* ou n'importe quel sort permettant d'annuler une malédiction peut délivrer la victime de cet effet (voir la description du sort de *malédiction*, le DD étant égal à celui des jets de sauvegarde). Cet effet ne peut pas être dissipé. Tout individu paralysé par une liche semble mort, mais un test de Perception de DD 20 ou un test de Premiers secours de DD 15 révèle qu'il est encore vivant.

Caractéristiques. Int +2, Sag +2, Cha +2. En tant que mort-vivant, la liche n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Les liches reçoivent un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion, de Perception et de Psychologie. Elles considèrent toujours les compétences suivantes comme des compétences de classe : Art de la magie, Connaissances (mystères), Connaissances (religion), Déguisement, Discrétion, Escalade, Intimidation, Perception, Psychologie et Vol. Les autres compétences fonctionnent comme pour la créature de base.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Limace géante

Cette énorme limace grise et brune laisse un sillage gluant derrière elle. Sa longue langue râpeuse hume l'air à la recherche de proies.

LIMACE GÉANTE **FP 8**

PX 4 800

Vermine de taille TG, N

Init –4 ; **Sens** vision aveugle 18 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 20, contact 4, pris au dépourvu 20 ; (Dex –4, naturelle +16, taille –2)

pv 102 (12d8+48)

Réf +0, **Vig** +12, **Vol** +4

Immunités acide, effets mentaux ; **RD** 10/tranchant ou perforant

Faiblesses susceptibilité au sel

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps langue, +15 (2d10+12 et 2d8 acide)

Distance crachat d'acide, +3 (10d6 acide)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 2, **Con** 18, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 1

BBA +9, **BMO** +19, **DMD** 25 (croc-en-jambe impossible)

Particularités corps malléable

ÉCOLOGIE

Environnement marais et souterrain, climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Corps malléable (Ext). Le corps des limaces géantes est très malléable, ce qui leur permet de se faufiler facilement dans les espaces réduits. Elles peuvent se serrer pour passer dans un espace correspondant à la catégorie de taille directement inférieure à la leur (3 mètres de largeur pour la plupart des limaces géantes) sans réduire leur vitesse ni subir de malus. Elles peuvent se serrer (en subissant les pénalités normales) pour traverser un espace correspondant à une catégorie de taille inférieure de deux crans à la leur (1,50 mètre de largeur en général).

Crachat d'acide (Ext). Les limaces géantes peuvent cracher de l'acide sur un adversaire situé à 18 m ou moins (sans facteur de portée). En cas d'attaque de contact à distance réussie, la cible subit 10d6 points de dégâts d'acide (sans jet de sauvegarde).

Susceptibilité au sel (Ext). Une poignée de sel lancée sur une limace géante la brûle comme s'il s'agissait d'une fiole d'acide (1d6 points de dégâts par utilisation).

Les limaces géantes ne sont pas de simples vermines de jardins mais de dangereuses créatures menaçant tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Les personnes qui habitent près des marais ou des régions où l'on trouve des limaces géantes risquent à tout moment de perdre leur bétail, voire leur maison, à cause de ces bêtes gigantesques. Les limaces géantes errent sans cesse à la recherche de nourriture, avec une préférence pour les matières organiques comme la chair, qu'elles divisent en morceaux plus petits et plus faciles à avaler à l'aide de leur langue râpeuse.

On ne sait pas quelle force étrange a pu faire grossir les premières limaces géantes jusqu'à de pareilles tailles mais, aujourd'hui, ces créatures se reproduisent normalement et donnent naissance à leurs énormes enfants au terme d'une parade nuptiale au cours de laquelle ils tortillent leurs corps spongieux. Après l'accouplement, la femelle pond un peu plus d'une centaine d'œufs mesurant chacun 30 cm de diamètre. La mère limace protège sa portée avec férocité et attaque sauvagement toutes les créatures qui s'en approchent trop. Les limaces géantes qui habitent la surface s'accouplent une fois par an dans les marais. Ceux qui vivent à proximité de ces régions savent qu'il vaut mieux éviter de s'y aventurer à cette époque.

Certaines races souterraines enfouies loin sous la surface utilisent les limaces géantes comme montures ou comme gardes. Les créatures comme les mites, qui possèdent un étrange pouvoir empathique avec les vermines, peuvent domestiquer les limaces géantes mais, dans la plupart des cas, les créatures qui voudraient apprivoiser ces immenses bêtes doivent rester très prudentes et s'assurer qu'elles restent bien nourries jusqu'au moment où elles sont appelées à combattre. Certaines rumeurs effrayantes parlent d'armées de troglodytes utilisant des limaces géantes comme montures lors de sièges. Une histoire particulièrement inquiétante évoque une large grotte souterraine habitée par des dizaines de skums et de limaces géantes que les aboleths contrôleraient et auraient modifiées de sorte que leur salive acide engourdissent également l'esprit de leurs victimes.

Illustration par Matt Dixon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Linnorm des falaises

Cet immense dragon sans aile cabre son corps serpentin. Sa triple queue et ses puissantes serres fouettent l'air.

LINNORM DES FALAISES **FP 14**

PX 38 400

Dragon de taille Gig, CM

Init +8 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 36 m, vision lucide, vision nocturne ; Perception +22

DÉFENSE

CA 29, contact 10, pris au dépourvu 25 (Dex +4, naturelle +19, taille –4)

pv 202 (15d12+105) ; régénération 10 (fer froid)

Réf +15, **Vig** +16, **Vol** +13

Capacités défensives liberté de mouvement ; **Immunités** effets mentaux, feu, malédictions, paralysie, poison, sommeil ; **RD** 15/fer froid ; **RM** 25

ATTAQUE

VD 12 m, nage 18 m, vol 30 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +23 (2d8+12/19–20 et poison), 2 griffes ,+23 (1d8+12), queue, +18 (2d6+6 et étreinte)

Espace 6 m ; **Allonge** 6 m

Attaques spéciales constriction (queue, 2d6+18), malédiction mortelle, souffle

CARACTÉRISTIQUES

For 34, **Dex** 18, **Con** 25, **Int** 5, **Sag** 18, **Cha** 21

BBA +15 (+35 lutte), **BMO** +31, **DMD** 45 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique (morsure)

Compétences Natation +38, Perception +22, Vol +16

Langues aklo, draconique, sylvestre

ÉCOLOGIE

Environnement collines froides

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Liberté de mouvement (Ext). Cette capacité constante fonctionne comme le sort du même nom. Ses effets ne peuvent pas être dissipés.

Malédiction mortelle (Sur). Lorsqu'une créature tue un linnorm des falaises, la malédiction du feu s'abat sur elle. *Malédiction du feu* : *JS* Volonté DD 22 ; *effet* la créature devient vulnérable au feu. Le DD dépend du Charisme.

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 24 ; *fréquence* 1/round pendant 10 rounds ; *effet* 2d6 points de dégâts de feu et diminution permanente 1d4 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Souffle (Ext). Par une action simple utilisable une fois tous les 1d4 rounds, un linnorm des falaises peut cracher une ligne de magma de 36 mètres de long et infliger 15d8 points de dégâts de feu à toutes les créatures touchées (Réflexes DD 24, 1/2 dégâts). Le magma reste incandescent pendant 1 round après sa création. Les créatures qui ont subi des dégâts lors du premier round reçoivent 6d6 points de dégâts de feu lors du second round (Réflexes DD 24, 1/2 dégâts), et celles qui traversent la ligne de magma en marchant subissent les mêmes dégâts. Si le linnorm était en vol lorsqu'il a utilisé son souffle, le magma retombe en pluie incandescente au cours du second round et forme un rideau enflammé d'une hauteur maximale de 18 mètres qui inflige 6d6 points de dégâts (Réflexes DD 24, 1/2 dégâts) à toutes les créatures qui le traversent. Au cours du troisième round, la ligne de magma se refroidit et se transforme en une fine couche de pierre friable qui devient de la poussière et du sable en quelques heures à peine. Dans le cas du rideau de feu, le magma disparaît intégralement au cours du second round, ne laissant dans l'air que des traces de fumées qui se dispersent rapidement. Le DD des jets de sauvegarde dépend de la Constitution.

Vision lucide (Ext). Cette capacité constante fonctionne comme le sort du même nom.

Comme tous les linnorms, les très dangereux linnorms des falaises sont des dragons primitifs et puissants habitant les régions sauvages bien loin au nord des terres conquises par la civilisation. Le linnorm des falaises est l'un des plus faibles de son espèce, mais il reste quand même un prédateur dévastateur. Par la volonté des dieux, ou peut-être celle d'une ancienne intelligence primitive provenant du monde mystérieux des fées, une puissante malédiction s'abat sur tous ceux qui parviennent à tuer un linnorm. Un linnorm des falaises mesure 18 mètres de long et pèse 6 000 kg.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Linnorm des glaces

Lorsque ce gigantesque serpent monstrueux à tête de dragon se dresse, des blocs de neige et de glace glissent le long de ses flancs.

LINNORM DES GLACES **FP 17**

PX 102 400

Dragon de taille C, CM

Init +10 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 36 m, vision lucide, vision nocturne ; Perception +26

DÉFENSE

CA 32, contact 8, pris au dépourvu 26 (Dex +6, naturelle +24, taille –8)

pv 279 (18d12+162) ; régénération 10 (fer froid)

Réf +19, **Vig** +20, **Vol** +16

Capacités défensives liberté de mouvement ; **Immunités** effets mentaux, froid, malédictions, paralysie, poison, sommeil ; **RD** 15/fer froid ; **RM** 28

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 12 m, nage 12 m, vol 30 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +24 (3d8+14/19–20 et poison), 2 griffes, +24 (2d6+14), queue, +19 (3d6+7 et étreinte)

Espace 9 m ; **Allonge** 9 m

Attaques spéciales constriction (queue, 3d6+21), malédiction mortelle, souffle

CARACTÉRISTIQUES

For 38, **Dex** 22, **Con** 29, **Int** 5, **Sag** 20, **Cha** 23

BBA +18, **BMO** +40 (+49 lutte), **DMD** 56 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Frappe décisive, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure)

Compétences Escalade +43, Natation +22, Perception +26, Vol +19

Langues aklo, draconique, sylvestre

ÉCOLOGIE

Environnement collines et montagnes froides

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Liberté de mouvement (Ext). Cette capacité constante fonctionne comme le sort du même nom. Ses effets ne peuvent pas être dissipés.

Malédiction mortelle (Sur). Lorsqu'une créature tue un linnorm des glaces, la malédiction du froid s'abat sur elle. *Malédiction du froid* : *JS* Volonté DD 25 ; *effet* la créature devient vulnérable au froid. Le DD dépend du Charisme.

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 28 ; *fréquence* 1/round pendant 10 rounds ; *effet* 4d6 points de dégâts de froid et diminution permanente 1d6 Con ; *guérison* 3 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Souffle (Ext). Par une action simple utilisable une fois tous les 1d4 rounds, un linnorm des glaces peut cracher un cône de mucus glacial et visqueux de 18 mètres de longueur et infliger 18d8 points de dégâts de froid à toutes les créatures touchées (Réflexes DD 28, 1/2 dégâts). Le mucus colle aux créatures touchées et le round suivant, il durcit en une épaisse couche de glace. Les créatures qui ont subi des dégâts sont maintenues immobiles, à moins qu'elles ne parviennent à se libérer de la glace avec un test de Force, d'Évasion ou de BMO contre un DD de 25. Sans cela, elles subissent 1d6 points de dégâts de froid chaque round où elles restent emprisonnées dans la glace. Un allié peut venir en aide à une créature immobilisée en arrachant la glace (cela prend 1d4 rounds) ou en infligeant au moins 20 points de dégâts de feu à la créature piégée. Sans intervention extérieure, la glace se brise au bout de 2d4 rounds. Les créatures du sous-type du Feu ne peuvent pas être immobilisées par ce souffle. Si une créature volante dont la capacité à voler n'est pas surnaturelle vient à être immobilisée par ce souffle, elle tombe vers le sol. S'il s'agit d'une créature qui nage, elle remonte vers la surface à une vitesse de 18 mètres par round. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Vision lucide (Ext). Cette capacité constante fonctionne comme le sort du même nom. Ses effets ne peuvent pas être dissipés.

Le linnorm des glaces vit dans les crevasses glacières ou au sommet des pics montagneux battus par les vents. Certaines histoires parlent d'alpinistes qui se sont mis à escalader sans le savoir les flancs de linnorms des glaces particulièrement gigantesques enroulés autour d'une montagne et qui ont trouvé la mort en atteignant les crocs et les griffes qui les attendaient au sommet. Selon les légendes, pendant les hivers les plus froids, les linnorms des glaces descendent vers les terres basses pour dévorer des villages entiers.

Un linnorm des glaces mesure 27 mètres de long et pèse 9 000 kg

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Linnorm des lacs

Ce dragon serpentin de taille cauchemardesque possède deux têtes effrayantes d'où s'écoule de l'acide et du poison.

LINNORM DES LACS **FP 20**

PX 307 200

Dragon (aquatique) de taille C, CM

Init +12 ; **Sens** odorat, vision à 360°, vision dans le noir 36 m, vision lucide, vision nocturne ; Perception +40

DÉFENSE

CA 36, contact 10, pris au dépourvu 28 (Dex +8, naturelle +26, taille –8)

pv 385 (22d12+242) ; régénération 15 (fer froid)

Réf +23, **Vig** +24, **Vol** +20

Capacités défensives liberté de mouvement ; **Immunités** acide, effets mentaux, malédictions, paralysie, poison, prise en tenaille, sommeil ; **RD** 20/fer froid ; **RM** 31

ATTAQUE

VD 12 m, nage 24 m, vol 30 m (moyenne)

Corps à corps 2 morsures, +30 (3d8+16/19–20 et poison), 2 griffes, +30 (2d6+16), queue, +25 (3d6+8 et étreinte)

Espace 9 m ; **Allonge** 9 m

Attaques spéciales constriction (queue, 3d6+24), malédiction mortelle, souffle

CARACTÉRISTIQUES

For 42, **Dex** 26, **Con** 32, **Int** 7, **Sag** 25, **Cha** 27

BBA +22, **BMO** +46 (+50 lutte), **DMD** 64 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Frappe décisive, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Science du renversement

Compétences Discrétion +17, Natation +49, Perception +40, Vol +25 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues aklo, draconique, sylvestre

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement lacs et marais froids

Organisation sociale solitaire

Trésor triple

CAPACITÉS SPÉCIALES

Liberté de mouvement (Ext). Cette capacité constante fonctionne comme le sort du même nom. Ses effets ne peuvent pas être dissipés.

Malédiction mortelle (Sur). Lorsqu'une créature tue un linnorm des lacs, la malédiction de la mort s'abat sur elle. *Malédiction de la mort* : *JS* Volonté DD 29 ; *effet* la créature ne peut plus être affectée par les sorts de guérison et ne profite plus de la guérison naturelle lorsqu'elle se repose. Le DD dépend du Charisme.

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 32 ; *fréquence* 1/round pendant 10 rounds ; *effet* 6d6 points de dégâts d'acide et diminution permanente 1d8 Con ; *guérison* 3 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Souffle (Ext). Par une action simple utilisable une fois tous les 1d4 rounds, un linnorm des lacs peut cracher une ligne d'acide de 36 mètres ou un cône d'acide de 18 mètres et infliger 22d8 points de dégâts d'acide à toutes les créatures touchées (Réflexes DD 32, 1/2 dégâts). En rongeant les matières organiques, l'acide produit des fumées toxiques. Un round après le souffle, les créatures qui ont subi des dégâts doivent réussir un jet de Vigueur de DD 32 pour éviter que les fumées toxiques leur infligent un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force (cet effet secondaire est un effet de poison). Le linnorm peut utiliser une action complexe pour souffler avec une de ses têtes et mordre avec l'autre (mais il ne peut pas utiliser ses autres attaques). Il peut également utiliser une action complexe pour souffler de l'acide avec ses deux têtes, créant ainsi deux cônes adjacents de 18 mètres de long ou deux lignes distinctes de 36 mètres de long. S'il choisit cette option, il doit attendre 2d4 rounds avant de pouvoir utilise son souffle à nouveau. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Vision à 360° (Ext). Grâce à leurs deux têtes, les linnorms des lacs bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Perception. Il est impossible de les prendre en tenaille.

Vision lucide (Ext). Cette capacité constante fonctionne comme le sort du même nom. Ses effets ne peuvent pas être dissipés.

Les légendes disent qu'il existe des linnorms encore plus puissants que les linnorms des lacs, mais c'est difficile à croire lorsqu'on a vu la dévastation que ces linnorms à deux têtes peuvent laisser dans leur sillage. Les linnorms des lacs sont de véritables horreurs que craignent même les plus puissants héros. Ils peuvent rester tapis dans les profondeurs obscures des lacs de montagne pendant plusieurs siècles. Un linnorm des lacs mesure 36 mètres de longueur et pèse 12 000 kg.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Lion

On peut voir les muscles de ce grand félin bouger sous sa peau, tandis qu'il montre les crocs et secoue les poils de son épaisse crinière.

LION **FP 3**

PX 800

Animal de taille G, N

Init +7 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +3, taille –1)

pv 32 (5d8+10)

Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +7 (1d8+5 et étreinte), 2 griffes, +7 (1d4+5)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes +7, 1d4+5)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 17, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +3, **BMO** +9 (+13 lutte), **DMD** 22 (26 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +11, Discrétion +8 (+12 dans les fourrés), Perception +9 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties, +4 en Discrétion (+8 dans les fourrés)

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–10)

Trésor aucun

Les lions mâles mesurent entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de longueur et pèsent entre 165 kg et 275 kg. Les femelles sont légèrement plus petites mais utilisent le même profil.

Les lions sont des prédateurs qui occupent généralement le sommet de la chaîne alimentaire sur leur territoire, quand cela est plus pratique ou devient nécessaire, ils se contentent de dévorer des cadavres. Ils s'attaquent parfois aux autres prédateurs (comme les léopards et les hyènes) qui pénètrent sur leur terrain de chasse, mais ils ne les dévorent que si les proies se font rares. Les lions ne chassent pas spécialement les humanoïdes mais, de temps en temps, l'un d'eux se rend compte que ce sont des proies faciles et en fait la composante principale de son régime alimentaire.

Illustration par Kieran Yanner

Lion sanguinaire

La fourrure de cet immense lion tacheté de la taille d'un homme debout est maculée du sang de ses victimes.

LION TACHETÉ **FP 5**

PX 1 600

Animal de taille G, N

Init +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +4, taille –1)

pv 60 (8d8+24)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +12 (1d8+7 et étreinte), 2 griffes, +13 (1d6+7)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes +13, 1d6+7)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +6, **BMO** +14 (+18 lutte), **DMD** 26 (30 contre crocs-en-jambe)

Dons Science de l'initiative, Course, Talent (Perception), Arme de prédilection (griffe)

Compétences Acrobaties +11, Discrétion +7 (+11 dans les fourrés), Perception +11 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties, +4 en Discrétion (+8 dans les fourrés)

ÉCOLOGIE

Environnement plaines ou collines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–8)

Trésor fortuit

Les lions sanguinaires, qu'on appelle dans certains régions lions tachetés ou lions des cavernes, sont d'immenses prédateurs qui peuvent atteindre une longueur de 4,50 mètres et un poids de 1 750 kg. Ces grandes créatures ne sont que des animaux, mais elles semblent prendre un plaisir presque sadique à jouer avec leurs proies, à les tourmenter avant de finalement les dévorer. C'est sans doute pour cela que de nombreuses tribus les prennent pour des rejetons de dieux maléfiques et les chassent dès que leur présence est connue.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Loup

Ce puissant canidé observe sa proie de ses yeux jaunes et perçants alors que sa langue va et vient entre ses dents blanches et acérées.

LOUP **FP 1**

PX 400

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps morsure, +2 (1d6+1 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 14 (18 contre crocs-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +6, Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** +4 en Survie pour pister à l'odorat

ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides ou tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–12)

Trésor aucun

Qu'ils soient seuls ou en meutes, les loups se trouvent au sommet de la chaîne alimentaire. Les meutes de loups défendent leur territoire avec une grande férocité et adoptent d'immenses régions comme terrains de chasse. Les pattes des loups sont légèrement palmées, ce qui les aident à se déplacer sur la neige, et leur fourrure est un manteau épais et imperméable dont la couleur varie entre le gris et le brun, voire même le noir chez certaines espèces. Leurs pattes contiennent des glandes odorantes grâce auxquelles ils marquent le sol tout en se déplaçant, ce qui leur permet de se diriger et d'indiquer leur position au reste de la meute. Un loup moyen mesure entre 75 cm et 90 cm aux épaules et pèse entre 22,5 kg et 75 kg, les femelles étant un peu plus petites.

Loup sanguinaire

Cet immense loup noir est aussi grand qu'un cheval et ses crocs, aussi longs et tranchants que des couteaux.

LOUP SANGUINAIRE **FP 3**

PX 800

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille –1)

pv 37 (5d8+15)

Réf +6, **Vig** +7, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps morsure, +7 (1d8+6 et croc-en-jambe)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +3, **BMO** +8, **DMD** 20 (24 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Course, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +3, Perception +10, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** +4 en Survie pour pister à l'odorat

ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides ou tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–8)

Trésor aucun

Ces énormes créatures incarnent ce qu'il y a de plus primitif chez les loups. Les loups sanguinaires adoptent les mêmes comportements que leurs cousins de plus petite taille mais se montrent beaucoup plus agressifs. Les géants s'en servent souvent comme compagnons de chasse ou comme chiens de garde « améliorés ». Certains humanoïdes féroces et certains habitants des bois entraînent ces loups pour s'en faire des montures. La fourrure des loups sanguinaires, qui est plus sombre que celle des loups normaux, tire plutôt vers le noir et le gris foncé. Un loup sanguinaire adulte mesure généralement 2,70 mètres de long et pèse quelque 400 kg.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Lycanthrope

Les lycanthropes sont des humanoïdes qui possèdent la capacité de se transformer en animaux ou en hybrides mi-animal mi-humanoïde. Les lycanthropes naturels sont nés avec cette capacité et peuvent contrôler parfaitement leurs transformations. Les lycanthropes infectés ont contracté cette capacité via une malédiction ou une maladie (lorsqu'un autre lycanthrope les a infectés), et il leur arrive parfois de changer de forme involontairement.

Créer un lycanthrope

« Lycanthrope » est un archétype hérité (pour les lycanthropes naturels) ou acquis (pour les lycanthropes infectés) qui peut être ajouté à n'importe quel humanoïde.

FP. Égal à celui de la créature de base ou de l'animal de base (le plus élevé des deux) + 1.

Taille et type. La créature de base gagne le sous-type « métamorphe ». Le lycanthrope acquiert certaines des caractéristiques de l'animal de base, qui doit appartenir à une catégorie de taille égale, à un cran près, à celle de la créature de base. La forme hybride du lycanthrope appartient à la catégorie de taille la plus grande entre celle de la créature de base et celle de l'animal de base.

CA. Sous forme hybride ou animale, le lycanthrope bénéficie du bonus d'armure naturelle de l'animal de base + 2.

Capacités défensives. Un lycanthrope naturel gagne une RD 10/argent lorsqu'il est sous forme animale ou hybride. Un lycanthrope infecté gagne une RD 5/argent lorsqu'il est sous forme animale ou hybride.

Vitesse. La même que celle de la créature ou de l'animal de base, selon la forme que le lycanthrope utilise. Les hybrides utilisent la vitesse de la créature de base.

Corps à corps. Le lycanthrope gagne les attaques naturelles de l'animal de base lorsqu'il est sous forme animale ou hybride.

Attaques spéciales. Le lycanthrope conserve toutes les attaques spéciales, les particularités et les capacités spéciales de la créature de base. Lorsqu'il est sous forme hybride ou animale, il gagne les attaques spéciales, les particularités et les capacités spéciales de l'animal de base. Le lycanthrope reçoit également les capacités de vision nocturne et d'odorat en plus des trois suivantes :

Changement de forme (Sur). Tous les lycanthropes possèdent trois formes : une forme humanoïde, une forme animale et une forme hybride. L'équipement du lycanthrope se fond dans son corps lorsqu'il adopte une forme animale, sauf pour les formes humanoïde et hybride. Un lycanthrope naturel peut passer d'une forme à l'autre par une action de mouvement. Un lycanthrope infecté peut prendre une forme animale ou hybride par une action complexe s'il réussit un test de Constitution de DD 15 ou reprendre sa forme humanoïde par une action complexe s'il réussit un test de Constitution de DD 20. Les nuits où la pleine lune est visible, un lycanthrope infecté gagne un bonus de moral de +5 aux tests de Constitution pour adopter une forme animale ou hybride et un malus de –5 aux tests de Constitution pour adopter sa forme humanoïde. Un lycanthrope infecté reprend automatiquement sa forme humanoïde dès que le soleil se lève ou après 8 heures de sommeil. Une fois tué, un lycanthrope reprend également sa forme humanoïde, mais il reste mort. Les autres règles relatives à cette capacité surnaturelle se trouvent à la page 300.

Empathie lycanthropique (Ext). Quelle que soit la forme adoptée, un lycanthrope naturel peut communiquer et partager des sentiments avec les animaux apparentés à sa forme animale. Il peut utiliser la compétence de Diplomatie pour modifier leur attitude et reçoit même un bonus racial de +4 à ce test. Les lycanthropes infectés gagnent cette capacité uniquement lorsqu'ils sont sous forme animale ou hybride.

Transmission de la lycanthropie (Sur). La morsure d'un lycanthrope naturel sous forme animale ou hybride peut infecter une cible humanoïde avec la lycanthropie (Vigueur DD 15 pour annuler). S'il y a plus d'une catégorie de différence entre la taille de la victime et celle du lycanthrope, cette capacité n'a aucun effet.

Caractéristiques. Sag +2, Cha –2 pour toutes les formes ; For +2, Con +2 pour les formes hybride et animale. Les lycanthropes ont des sens affutés mais ne contrôlent pas entièrement leurs émotions et leurs instincts animaux. En plus de ces ajustements aux caractéristiques de la créature de base, les valeurs des caractéristiques du lycanthrope changent lorsqu'il adopte une forme hybride ou animale. Sous forme humanoïde, il conserve les caractéristiques de la créature de base. Lorsqu'il est sous forme animale ou hybride, chacune de ses caractéristiques adopte la valeur la plus grande entre celle de la créature de base et celle de l'animale de base.

Lycanthropie

Lorsqu'une créature contracte la lycanthropie, elle devient un lycanthrope infecté, mais elle ne montre aucun symptôme (et elle ne reçoit aucun ajustement ni aucune capacité de l'archétype) jusqu'à la pleine lune suivante. Lorsque cette nuit arrive, la victime adopte involontairement la forme animale et oublie son identité. Elle reste sous forme animale jusqu'à l'aube et ne se souvient pas de ce qui s'est passé à moins de réussir un jet de Volonté de DD 20. En cas de réussite, elle prend conscience de son affliction.

Un sort de *guérison des maladies* ou de *guérison suprême* lancé par un prêtre de niveau supérieur ou égal à 12 la guérit de la lycanthropie, du moin si elle reçoit ce sort dans les trois jours qui suivent l'infection. Consommer une dose d'herbe à loup (voir le *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR* page 566) permet à un lycanthrope infecté d'effectuer un nouveau jet de Vigueur pour tenter de guérir de la lycanthropie.

Personnages joueurs lycanthropes

Quand un PJ devient un lycanthrope, le MJ doit faire un choix. Dans la plupart des cas, il devra prendre le contrôle du PJ chaque fois qu'il adopte une forme hybride ou animale : le but de la lycanthropie n'est pas de rendre le PJ plus puissant et ce qu'un lycanthrope infecté fait sous forme animale ou hybride est souvent à l'opposé de ce que le personnage voudrait faire. Si un joueur veut interpréter un lycanthrope, il devrait être un lycanthrope naturel et suivre les conseils de la page 315 relatifs aux PJ appartenant à une race puissante.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Lycanthrope, loup-garou

Cette créature musclée possède le corps d'un homme mais sa tête et sa fourrure font plutôt penser à un loup qui grogne.

LOUP-GAROU FP 2

PX 600

Loup-garou naturel, humain guerrier 2

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, CM

Init +5 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 (armure +6, Dex +1)

pv 19 (2d10+4)

Réf +1, **Vig** +5, **Vol** +2 (+3 contre la terreur)

Capacités défensives courage +1

ATTAQUE

VD 9 m (6 m en armure)

Corps à corps épée longue, +5 (1d8+4/19–20)

Distance arbalète légère, +3 (1d8/19–20)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 14, **Cha** 8

BBA +2, **BMO** +5, **DMD** 16

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de l'initiative

Compétences Escalade +3, Intimidation +4, Perception +4

Langues commun

Particularités changement de forme (humain, hybride, et loup ; *métamorphose*), empathie lycanthropique (loups et loups sanguinaires)

ÉCOLOGIE

Environnement terre ferme

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–6)

Trésor équipement de PNJ (arbalète légère avec 20 carreaux, cotte de mailles, épée longue, autres trésors)

LOUP-GAROU (FORME HYBRIDE)

Humanoïde (human, métamorphe) de taille M, CM

Init +5 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 22, contact 12, pris au dépourvu 20 (armure +6, Dex +2, naturelle +4)

pv 21 (2d10+6)

Réf +2, **Vig** +6, **Vol** +2 (+3 contre la terreur)

Capacités défensives courage +1 ; **RD** 10/argent

ATTAQUE

VD 9 m (6 m en armure)

Corps à corps épée longue, +6 (1d8+6/19–20), morsure, +1 (1d6+1 et croc-en-jambe et malédiction de la lycanthropie)

Distance arbalète légère, +4 (1d8/19–20)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 8, **Sag** 14, **Cha** 8

BBA +2, **BMO** +6, **DMD** 18

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de l'initiative

Compétences Escalade +4, Intimidation +4, Perception +4

Langues commun

Particularités changement de forme (humain, hybride, et loup ; *métamorphose*), empathie lycanthropique (loups et loups sanguinaires)

Sous forme humanoïde, les loups-garous ressemblent à des gens normaux, si ce n'est qu'ils ont tendance à paraître un peu plus sauvages, à avoir des cheveux fous, des sourcils qui se rejoignent, des index plus longs que les majeurs et la présence d'étranges taches de naissance sur la paume de la main. Selon la sagesse populaire, ces signes indiquent qu'une personne est un loup-garou. Bien sûr, ces indices ne sont pas toujours précis car on retrouve ces mêmes traits physiques chez des personnes normales. Dans les régions infestées de loups-garous, arborer une de ces caractéristiques peut suffire à vous faire condamner.

De tous les lycanthropes, le loup-garou est le plus commun et le plus craint. De nombreuses histoires parlent de loups-garous qui hantent les routes forestières isolées, les landes embrumées en bordure des communautés rurales ou les recoins sombres des grandes cités. La plupart des sociétés craignent et détestent les loups-garous, à juste titre, car le loup-garou moyen incarne toute la brutalité et la bestialité des lycanthropes. Cela ne veut pas dire qu'il n'existe aucun loup-garou d'alignement Bon, mais ils sont extrêmement peu nombreux et la plupart sont des meurtriers maléfiques qui se délectent de la chasse et du goût succulent de la chair fraîche.

Illustration par Ben Wootten

À l'instar des loups qui se rassemblent en meutes, certains loups-garous forment parfois des colonies où ils peuvent vivre entre eux, humanoïdes le jour et bêtes la nuit. Les visiteurs qui pénètrent dans ces villages de loups-garous sont généralement conduits hors de la ville avec empressement avant que la nuit ne tombe, pour éviter qu'ils ne découvrent le terrible secret que cachent les habitants. À moins, bien sûr, que la meute ne décide que le malheureux visiteur ne manquera à aucun de ses amis.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Lycanthrope, Rat-Garou

Cet humanoïde voûté en armure de cuir clouté a le corps couvert de fourrure, un visage de rat et une longue queue sans poils.

Rat-garou (forme humaine) FP 2

PX 600

Rat-garou naturel, humain roublard 2 (humanoïde altéré)

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, LM

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

Défense

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (armure +3, Dex +2, esquive +1)

pv 18 (2d8+6)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +3

Capacités défensives esquive totale

Attaque

VD 9 m

Corps à corps épée courte, +3 (1d6+1/19–20)

Distance arbalète légère, +3 (1d8/19–20)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

Caractéristiques

For 13, **Dex** 15, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 16, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 15

Dons Attaque en finesse, Esquive

Compétences Acrobaties +7, Bluff +3, Connaissances (folklore local) +5, Discrétion +7, Escalade +6, Intimidation +3, Natation +6, Perception +8, Psychologie +8

Langues commun

Particularités changement de forme (humain, hybride, et rat sanguinaire ; *métamorphose*), empathie lycanthropique (rats et rats sanguinaires), recherche des pièges, talents de roublard (discret et rapide)

Écologie

Environnement ville

Organisation sociale solitaire, couple, meute (5–10) ou guilde (11–30 et 5–12 rats sanguinaires)

Trésor équipement de PNJ (arbalète légère avec 20 carreaux, armure de cuir clouté de maître, épée courte, autres trésors)

Rat-garou (forme hybride)

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, LM

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

Défense

CA 19, contact 14, pris au dépourvu 15 (armure +3, Dex +3, esquive +1, naturelle +2)

pv 20 (2d8+8)

Réf +6, **Vig** +3, **Vol** +3

Capacités défensives esquive totale ; **RD** 10/argent

Attaque

VD 9 m

Corps à corps épée courte, +4 (1d6+2/19–20), morsure, –1 (1d4+1 et maladie et malédiction de la lycanthropie ; DD 15)

Distance arbalète légère, +4 (1d8/19–20)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

Caractéristiques

For 15, **Dex** 17, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 16, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 17

Dons Attaque en finesse, Esquive

Compétences Acrobaties +8, Bluff +3, Connaissances (folklore local) +5, Discrétion +8, Escalade +7, Intimidation +3, Natation +7, Perception +8, Psychologie +8

Langues commun

Particularités changement de forme (humain, hybride, et rat sanguinaire ; *métamorphose*), empathie lycanthropique (rats et rats sanguinaires), recherche de pièges, talents de roublard (rapide et discret)

Capacités spéciales

Maladie (Ext). *Fièvre des marais* : morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 14 ; *incubation* 1d3 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les rats-garous naturels sont généralement petits et minces, ont des yeux sans cesse en mouvement et de fréquents spasmes nerveux. Les rats-garous mâles arborent souvent une moustache fine et peu soignée.

Les rats-garous préfèrent vivre en ville, là où ils peuvent se fondre dans les populations d'humanoïdes et de rats. Leurs capacités les prédisposent à devenir voleurs ou espions. Les guildes de voleurs de nombreuses villes emploient des membres rats-garous.

Illustration par Imaginary Friends

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Mante géante

Ce grand insecte à tête triangulaire marche sur ses quatre pattes arrière. Ses pattes avant sont tranchantes et munies de griffes.

MANTE GÉANTE **FP 3**

PX 800

Vermine de taille G, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +6

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +5, taille –1)

pv 30 (4d8+12)

Réf +2, **Vig** +7, **Vol** +3

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m vol 12 m (médiocre)

Corps à corps 2 griffes, +5 (1d6+3 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales attaque soudaine, fente, mandibules

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 14, **Cha** 11

BBA +3, **BMO** +7 (+11 lutte), **DMD** 18 (22 contre crocs-en-jambe)

Compétences Discrétion +1 (+13 en forêt), Escalade +11, Perception +6, Vol –5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion (+12 en forêts), +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque soudaine (Ext). Les mantes géantes réagissent rapidement après avoir surpris leurs victimes. Lors du round de surprise, elles peuvent agir comme si elles disposaient d'un round entier (au lieu d'une action simple seulement).

Fente (Ext). Les pattes d'une mante géante lui donnent une allonge supérieure à celle des autres créatures de sa taille. Elle peut choisir d'utiliser une action complexe pour porter une unique attaque de griffes en bénéficiant du double de son allonge normale et d'un bonus de +4 au jet d'attaque. Les mantes géantes ne peuvent pas utiliser cette capacité pour effectuer des attaques d'opportunité.

Mandibules (Ext). Lorsqu'une mante géante agrippe un ennemi, elle peut effectuer une attaque de morsure contre lui. Il s'agit d'une attaque secondaire qui dispose d'un bonus de +0 au toucher et inflige 1d6+1 points de dégâts en cas de réussite.

Cette créature redoutée des voyageurs qui traversent les forêts denses est également connue sous le nom de mante religieuse géante, à cause de la manière dont elle replie ses dangereuses pattes avant sous sa tête lorsqu'elle se couche pour guetter l'arrivée d'une proie. La mante géante, experte de la discrétion dans les sous-bois touffus, fait preuve d'une patience quasi surnaturelle lorsqu'elle se tapit et attend, puis elle attaque avec une vitesse étonnante dès qu'une proie inconsciente du danger passe à sa portée.

Dans de nombreuses sociétés sauvages, la mante religieuse suscite une terreur sans nom : dans les régions où ces vermines sont légion, on les considère souvent comme des annonciateurs de la mort envoyés par des dieux mécontents. Leur agilité, leur vitesse, leur apparence étrange et leur faculté à se rendre quasiment indétectables en forêt a donné naissance à de nombreuses légendes disant que les mantes peuvent se rendre invisibles, sentir la peur ou que les âmes de ceux qu'elles tuent et dévorent sont digérées et emprisonnées, incapables de rejoindre l'après-vie. Les mantes géantes sont simplement des vermines redoutables et dangereuses mais les nombreuses légendes qu'on murmure au sujet de leurs soi-disant pouvoirs et de leur intelligence surnaturelle ont donné l'idée à certains lanceurs de sorts d'incorporer certaines caractéristiques des mantes dans leurs créatures artificielles afin de les rendre encore plus effrayantes. On parle même parfois de sociétés entières d'assassins qui vénéreraient un dieu ressemblant à une mante immense, et qui imiteraient le style de combat et les embuscades mortelles des mantes géantes et manieraient deux rapières dentelées au combat.

La mante géante présentée ici mesure 2,10 mètres de hauteur et 4,50 mètres de longueur, pour un poids de 325 kg. Il existe des mantes géantes plus grandes encore dans les forêts les plus profondes et les plus sombres du monde, là où elles peuvent se repaître de géants ou de dragons. Ces monstres gigantesques connus sous divers noms tels que les mantes dévoreuses de dragons, les mantes déracineuses ou plus simplement les mantes mortelles, atteignent des hauteurs de 18 mètres et plus et ont la détestable habitude de détruire des bourgades ou des villes entières pour assouvir leur appétit vorace. Une mante mortelle est une mante géante évoluée de taille Colossale, avec 16 DV et un FP de 14.

Illustration par Francis Tsai

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Mante obscure

La créature qui tombe du plafond s'ouvre comme une pieuvre. Une membrane charnue relie ses fins tentacules couverts de crochets.

MANTE OBSCURE **FP 1**

PX 400

Créature magique de taille P, N

Init +6 ; **Sens** vision aveugle 27 m, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +2, taille +1)

pv 15 (2d10+4)

Réf +3, **Vig** +5, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 6 m, vol 9 m (médiocre)

Corps à corps coup, +3 (1d4 et étreinte)

Attaques spéciales constriction (1d4+4)

Pouvoirs magiques (NLS 5e)

1/jour — *ténèbres*

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 15, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 10

BBA +2, **BMO** +1 (+5 lutte), **DMD** 13 (croc-en-jambe impossible)

Dons Science de l'initiative

Compétences Discrétion +10, Perception +4, Vol +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou portée (3–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Étreinte (Ext). Une mante obscure peut utiliser sa capacité d'étreinte quelle que soit la taille de la victime.

L'envergure des tentacules d'une mante obscure approche de 1,50 mètre mais, lorsqu'elle est attachée au plafond d'une grotte et déguisée en stalactite, sa longueur varie entre 60 et 90 cm. Une mante obscure moyenne pèse 20 kg. Sa tête et son corps ont généralement la couleur du basalte ou du granite vert, mais ses tentacules palmées peuvent changer de teinte pour se fondre dans son environnement.

La mante obscure n'est pas vraiment un grimpeur exceptionnel mais, grâce aux crochets situés au bout de ses tentacules, elle peut s'accrocher au plafond d'une grotte à la manière des chauves-souris. Suspendue dans cette position, elle ressemble de manière quasi parfaite à une stalactite et peut patienter jusqu'à ce qu'une proie passe sous elle. À ce moment-là, elle se laisse tomber et attaque sa victime en piqué, lançant son corps contre sa cible et tentant de l'enserrer dans ses tentacules palmées. Si la mante obscure rate sa cible, elle remonte et se laisse à nouveau tomber jusqu'à ce qu'elle ait subi des dégâts importants ou que sa proie soit vaincue. Dans le premier de ces cas, la mante obscure repart vers le plafond et s'y cache en espérant que sa « proie » la laisse tranquille. La capacité innée des mantes obscures à plonger la zone qui les entoure dans des ténèbres magiques leur donne un avantage supplémentaire contre les proies qui ont besoin de lumière pour voir.

Les mantes obscures préfèrent s'établir et chasser dans les grottes et les tunnels les plus proches de la surface car c'est là qu'il y a généralement le plus de passage et donc le plus d'occasions de se nourrir. Elles ne se limitent pas à ces cavernes sombres cependant : on en trouve parfois dans les forteresses en ruine ou dans les égouts des grandes villes. En fait, tous les lieux où la nourriture est abondante et où un plafond permet de s'accrocher peuvent servir de repaires à une mante obscure.

Le cycle de vie des mantes obscures est rapide. Les jeunes atteignent la maturité en quelques mois et la plupart des mantes obscures meurent de vieillesse après quelques années seulement. Les générations de mantes obscures se succèdent donc très rapidement, ce qui leur permet également d'évoluer très vite. Ainsi, l'écosystème d'une grotte peut avoir un effet significatif sur l'apparence, les capacités et les tactiques d'un groupe de mantes noires. Les cavernes aquatiques pourraient produire des mantes obscures capables de nager alors que celles situées dans un volcan engendreraient des mantes obscures résistantes au feu. D'autres variantes de mantes obscures pourraient développer des peaux beaucoup plus solides et percer les victimes à la manière d'une stalactite plutôt que de simplement tomber sur elles. Les grottes les plus profondes et les plus sombres abriteraient même des mantes noires gigantesques capables d'envelopper plusieurs ennemis de taille humaine à la fois.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Manteleur

Cette raie manta monstrueuse aux yeux rouges dévoile des dents acérées. Sa queue segmentée fouette l'air de manière menaçante.

MANTELEUR **FP 5**

PX 1 600

Aberration de taille G, CN

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +14

DÉFENSE

CA 19, contact 12, pris au dépourvu 16 (Dex +3, naturelle +7, taille –1)

pv 51 (6d8+24)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +7

Capacités défensives manipulation des ombres

ATTAQUE

VD 3 m, vol 12 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +8 (1d6+5), coup de queue, +3 (1d8+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m (1,50 m pour la morsure)

Attaques spéciales enveloppement, gémissement

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 16, **Con** 19, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 14

BBA +4, **BMO** +10, **DMD** 23 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaques réflexes, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Connaissances (religion) +11, Déguisement +8 (+16 en tant que manteau), Discrétion +8, Perception +14, Psychologie +8, Vol +10 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Déguisement pour se faire passer pour un manteau, un drap, une raie manta ou un objet/une créature similaire

Langues commun des profondeurs

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, foule (3–6) ou vol (7–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Enveloppement (Ext). Un manteleur peut tenter d'envelopper une créature de taille inférieure ou égale à M dans son corps par une action simple. Cela fonctionne comme une manœuvre de lutte qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si le test réussit, il parvient à agripper la victime et tente de la mordre (avec un bonus de +4 au jet d'attaque). Le manteleur peut encore utiliser sa queue en forme de fouet pour attaquer d'autres ennemis. Lorsqu'une attaque touche un manteleur qui est enveloppé autour d'une victime, le monstre subit la moitié des dégâts et la victime prise au piège, l'autre moitié.

Gémissement (Ext). par une action simple, un manteleur peut émettre un gémissement d'infrasons possédant l'un des quatre effets suivants :

Malaise. Toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres subissent automatiquement une pénalité de –2 aux jets d'attaque et de dégâts. Celles qui restent dans la zone pendant plus de 6 rounds consécutifs doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas entrer en transe et se retrouver sans défense jusqu'à la fin du gémissement.

Nausées. Toutes les créatures dans un cône de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur pour éviter de tomber à terre et d'être nauséeuses pendant 1d4+1 rounds.

Stupeur. Une unique créature située à 9 mètres ou moins est victime d'une *immobilisation de monstres* pendant 5 rounds (Volonté, annule).

Terreur. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être paniquées pendant 2 rounds.

Les manteleurs sont immunisés contre les attaques mentales de son. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde contre le gémissement de nausées, de stupeur ou de terreur d'un manteleur développent une immunité contre les gémissements de ce type produits par le même manteleur au cours des 24 heures qui suivent. Tous les jets de sauvegarde ont un DD de 15 et celui-ci dépend du Charisme.

Manipulation des ombres (Sur). Les manteleurs qui se trouvent dans une zone de faible luminosité peuvent manipuler les ombres. Par une action libre, ils peuvent créer l'un des trois effets suivants : *flou* (dure 1d4 rounds, uniquement sur eux-mêmes), *image miroir* (NLS 6), ou *image silencieuse* (DD 15, NLS 6, DD dépendant du Charisme).

Les manteleurs sont des créatures mystérieuses et paranoïaques qui ressemblent à des raies mantas volantes monstrueuses et maléfiques. Les spécimens moyens ont une envergure de 2,40 mètres et pèsent 50 kg.

Les manteleurs gardent le secret sur les motivations incompréhensibles qui les animent. Ils semblent même se méfier des autres individus de leur espèce. Leur forme étrange leur permet de passer pour des manteaux, des tapisseries ou d'autres objets communs. Certaines histoires parlent de manteleurs qui se seraient alliés avec d'autres créatures, se seraient accrochés à leur dos et les auraient protégées pour des raisons mystérieuses. Quelques rares manteleurs sont des prêtres de divinités très anciennes qui dirigent des assemblées de manteleurs et de skums qu'ils poussent à accomplir d'horribles rituels et à poursuivre des buts particulièrement sinistres.

Illustration by Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Manticore

Ce monstre possède une tête vaguement humanoïde, des ailes de dragon, un corps de lion et une queue ornée de longues piques acérées.

MANTICORE **FP 5**

PX 1 600

Créature magique de taille G, LM

Init +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +6, taille –1)

pv 57 (6d10+24)

Réf +7, **Vig** +9, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 9 m, vol 15 m (déplorable)

Corps à corps morsure, +10 (1d8+5), 2 griffes, +10 (2d4+5)

Distance 4 piques, +8 (1d6+5)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 15, **Con** 18, **Int** 7, **Sag** 12, **Cha** 9

BBA +6, **BMO** +12, **DMD** 24 (28 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (piques), Attaque en vol, Vol stationnaire

Compétences Perception +9, Survie +4 (+8 pour suivre une piste), Vol –3 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception et Survie pour suivre une piste

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement collines et marais chauds

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–6)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Piques (Ext). D'un simple coup de queue (nécessitant une action simple), une manticore peut projeter quatre piques dans les airs (un jet d'attaque par pique). Ces attaques ont une portée de 54 mètres mais pas de facteur de portée. Les cibles potentielles doivent se trouver à 9 mètres les unes des autres. La manticore ne peut lancer pas plus de 24 piques par période de 24 heures.

Les manticores sont des prédateurs féroces qui survolent de vastes régions à la recherche de viande fraîche. Une manticore moyenne mesure 3 mètres de long et pèse quelque 500 kg. Certains spécimens possèdent des têtes ressemblant à des humains et généralement décorées d'une barbe. Les mâles et les femelles ont des apparences quasiment identiques.

Les manticores mangent toutes sortes de viande (y compris celle des cadavres) mais préfèrent la viande humaine et laissent rarement passer une occasion d'en savourer. Elles sont suffisamment intelligentes et sociables pour faire du troc avec les humanoïdes maléfiques ou encore pour les contraindre par la force à s'allier avec elles ou à leur offrir des tributs. Certaines créatures plus puissantes les utilisent ou les paient pour garder un lieu ou patrouiller une région. Les manticores aiment construire leurs repaires dans des endroits élevés, au sommet d'une colline ou dans une grotte creusée dans le flanc d'une falaise par exemple.

Les manticores ont sans doute été créées par magie mais elles sont devenues avec le temps une espèce naturelle. On peut s'étonner du fait que les manticores semblent étrangement fécondes et qu'elles peuvent se reproduire avec plusieurs autres espèces de créatures de forme similaire, y compris les lions, les lions sanguinaires, les lamies, les sphinx et même les chimères. Le résultat de ces croisements est décrit dans la table ci-dessous.

Partenaire de la manticore	Progéniture
Chimère	chimère avec une queue munie de piques et l'attaque spéciale de piques
Lamie	lamie avec une queue munie de piques et l'attaque spéciale de piques
Lion	manticore normale
Lion sanguinaire	manticore évoluée
Sphinx	sphinx avec une queue munie de piques et l'attaque spéciale de piques

Illustration par Matt Dixon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Méduse

Les yeux de cette femme mince et séduisante brillent d'une lueur étrange et sa chevelure est composée de serpents qui sifflent.

MÉDUSE **FP 7**

PX 3 200

Humanoïde monstrueux de taille M, LM

Init +6 ; **Sens** vision à 360°, vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +3)

pv 76 (8d10+32)

Réf +8, **Vig** +6, **Vol** +7

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps dague, +10/+5 (1d4/19–20), morsure de serpent, +5 (1d4 et poison)

Distance arc long de maître, +11/+6 (1d8/×3)

Attaques spéciales regard de pétrification

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 15, **Con** 18, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 15

BBA +8, **BMO** +8, **DMD** 20

Dons Attaque en finesse, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision

Compétences Bluff +10, Déguisement +10, Discrétion +13, Intimidation +13, Perception +16 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés et souterrain

Organisation sociale solitaire

Trésor double (arc long de maître avec 20 flèches, dague, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 18 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 For ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Regard de pétrification (Sur). Pétrification permanente, 9 mètres, Vigueur DD 16 annule. Le DD dépend du Charisme.

Vision à 360° (Ext). Les cheveux-serpents des méduses leur permettent de voir dans toutes les directions en même temps. Elles gagnent un bonus racial de +4 aux tests de Perception et il est impossible de les prendre en tenaille.

Illustration par Alex Shim

Les méduses sont des créatures d'apparence humaine qui possèdent une chevelure faite de serpents. À une distance de 9 mètres ou plus, les méduses peuvent facilement se faire passer pour des femmes séduisantes, pour autant que leurs cheveux serpentins soient couverts. Si elles portent un tissu couvrant leur tête et leur visage, la tromperie peut également fonctionner à de plus courtes distances. Les méduses recourent au mensonge et aux déguisements qui cachent leur visage pour s'approcher de leurs adversaires afin de pouvoir utiliser leur regard de pétrification. Elles aiment également jouer avec leurs proies et choisissent parfois de rester à distance et de décocher quelques flèches pour les attirer dans des pièges. Certaines méduses aiment transformer leurs victimes en statues décoratives et utiliser leurs restes pétrifiés pour agrémenter leurs repaires marécageux, mais la plupart prend bien soin de cacher toutes les traces de précédents conflits pour éviter qu'ils ne trahissent leur présence à leurs futurs ennemis.

Les méduses sont habituées à se cacher. Celles qui vivent en ville sont généralement des roublards, alors que celles qui se sont établies dans les régions plus sauvages se font souvent passer pour des rôdeurs ou des pisteurs. Les méduses les plus célèbres et les plus légendaires sont celles qui possèdent quelques niveaux de barde ou de prêtre. Les méduses urbaines, charismatiques et intelligentes, entretiennent souvent des relations étroites avec les guildes de voleurs ou de la pègre locale. Elles peuvent s'allier avec des créatures aveugles ou des morts-vivants intelligents, ces deux types de créatures étant immunisés contre leur regard de pétrification. Les méduses capables de lancer des sorts jouent souvent le rôle d'oracles ou de prophètes et s'établissent dans des endroits reculés maudits ou près de lieux de pouvoir légendaires. Ces oracles méduses tirent un grand plaisir de leurs fonctions et, lorsqu'elles reçoivent suffisamment d'offrandes et de flatterie, elles peuvent partager des secrets assez utiles. Bien sûr, les repaires de ces créatures sont décorés des nombreuses statues de ceux qui les ont offensées : ceux qui recherchent le savoir ont tout intérêt à se montrer très prudents au cours des entretiens qu'elles leur accordent.

On ne connaît aucune méduse homme. Dans de rares cas, une méduse peut décider de garder un compagnon humanoïde auprès d'elle, généralement à l'aide de *philtres d'amour* ou d'objets magiques similaires. Elle prend alors bien soin de ne pas transformer son prisonnier en pierre. Du moins, pas avant qu'elle ne se lasse de sa compagnie.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Méphite

Ce petit humanoïde possède de minces ailes membraneuses, de petites cornes et un sourire malicieux.

MÉPHITE **FP 3**

PX 800

Extérieur (variable) de taille P, N

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +6

DÉFENSE

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14
(Dex +2, esquive +1, naturelle +3, taille +1)

pv 19 (3d10+3) ; guérison accélérée 2

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +3

RD 5/magie

ATTAQUE

VD 9 m, vol 12 m (moyenne)

Corps à corps 2 griffes, +5 (1d3+1)

Attaques spéciales souffle (cône de 4,50 m, effet dépendant du type, Réflexes DD 13, 1/2 dégâts)

Pouvoirs magiques (NLS 6e)
1/jour — conjuration (niveau 2, 1 méphite de même type, 25%), d'autres capacités selon le type du méphite

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 14

BBA +3, **BMO** +3, **DMD** 15

Dons Esquive, Science de l'initiative

Compétences Bluff +8, Discrétion +12, Perception +6, Vol +10

Langues commun, une langue élémentaire appropriée au type du méphite (aérien, aquatique, igné, ou Terreux)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plans Élémentaires)

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–6), groupe (7–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Souffle (Sur). Chaque type de méphite possède une attaque de souffle spécifique qui nécessite une action simple et peut être utilisée tous les 4 rounds. Les DD dépendent de la Constitution et bénéficient d'un bonus racial de +1.

Les méphites servent des créatures élémentaires plus puissantes. Dans tous les endroits importants des plans Élémentaires, on retrouve un grand nombre de méphites pressés qui accomplissent des missions ou des devoirs importants. Chaque méphite est associé à un élément qui détermine ses sorts et ses capacités. Les différents types de méphites sont cités ci-dessous.

Méphite de l'Air (Air)

On rencontre généralement les méphites de l'Air sur le plan du même nom. Ce sont des créatures capricieuses et facilement distraites.

- **Guérison accélérée** : ne fonctionne que dans les régions venteuses.
- **Pouvoirs magiques** : *bourrasque* 1/jour, *flou* 1/heure.
- **Souffle** : un cône de sable et de gravillons infligeant 1d8 points de dégâts de type tranchant.
- **Vitesse** : vol 18 mètres (parfaite).

Méphite de l'Eau (Eau)

On rencontre généralement les méphites de l'Eau sur le plan du même nom. Ce sont des plaisantins invétérés.

- **Guérison accélérée** : ne fonctionne que sous l'eau.
- **Pouvoirs magiques** : *flèche acide* 1/heure, *nuage nauséabond* 1/jour (DD 15).
- **Souffle** : un cône d'acide qui inflige 1d8 points de dégâts d'acide.
- **Vitesse** : nage 9 mètres.

Méphite du Feu (Feu)

On rencontre généralement les méphites du Feu sur le plan du même nom. Ce sont des créatures vindicatives qui se mettent facilement en colère.

- **Faiblesse** : vulnérabilité au froid.
- **Guérison accélérée** : ne fonctionne qu'au contact du feu.
- **Immunité** : feu.
- **Pouvoirs magiques** : *métal brûlant* 1/jour (DD 14), *rayon ardent* 1/heure.
- **Souffle** : un cône de flammes qui inflige 1d8 points de dégâts de feu.

Méphite de Glace (froid)

On rencontre généralement les méphites de Glace sur le plan de l'Air. Ce sont des créatures froides et cruelles.

- **Faiblesse** : vulnérabilité au feu.
- **Guérison accélérée** : ne fonctionne que sous des températures en-dessous de zéro.
- **Immunité** : froid.
- **Pouvoirs magiques** : *métal gelé* 1/jour (DD 14), *projectile magique* 1/heure.
- **Souffle** : un cône de glace qui inflige 1d4 points de dégâts de froid et rend les créatures vivantes fiévreuses pendant 3 rounds (un jet de Réflexes permet de diviser les dégâts par deux et d'éviter l'état préjudiciable « fiévreux »).

Méphite du magma (Feu)

On rencontre généralement les méphites du magma sur le plan du Feu. Ce sont des brutes sans cervelle.

- **Faiblesse** : vulnérabilité au froid.
- **Forme magmatique (Sur).** Une fois par heure, le méphite peut prendre l'aspect d'une flaque de lave de 1 m de diamètre et de 15 cm de profondeur. Lorsqu'il est sous cette forme, sa RD passe à 20/magie mais il ne peut pas attaquer. Il peut se déplacer à une vitesse de 3 mètres par round et se faufiler à travers des fissures ou de petites ouvertures. Tout ce qui touche la flaque de lave subit 1d6 points de dégâts. Un méphite du magma peut rester sous cette forme pendant au plus 10 minutes.
- **Guérison accélérée** : ne fonctionne qu'au contact du magma ou de la lave.
- **Immunité** : feu.
- **Pouvoirs magiques** : *pyrotechnie* 1/jour.
- **Souffle** : un cône de feu qui inflige 1d8 points de dégâts de feu.

Méphite de la poussière (Air)

On rencontre généralement les méphites de la poussière sur le plan de l'Air. Ce sont des créatures énervantes et persévérantes.

- **Guérison accélérée** : ne fonctionne que dans les environnements poussiéreux.
- **Pouvoirs magiques** : *flou* 1/heure, *mur de vent* 1/jour.

Illustration par Alex Shim

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

- **Souffle** : un cône de poussière qui inflige 1d4 points de dégâts de type tranchant et rend les créatures vivantes fiévreuses pendant 3 rounds (un jet de Réflexes permet de diminuer les dégâts de moitié et d'éviter l'état préjudiciable « fiévreux »).
- **Vitesse** : vol 15 mètres (parfaite).

Méphite du sel (Terre)

On rencontre généralement les méphites du sel sur le plan de la Terre. Ce sont des créatures froides et cruelles.

- **Déshydratation (Sur).** Une fois par jour, le méphite peut extraire l'humidité d'une zone de 6 mètres de rayon centrée sur lui. Les créatures vivantes situées dans cette zone subissent 2d8 points de dégâts (Vigueur DD 14 pour réduire les dégâts de moitié ; NLS égal à 6). Cet effet est particulièrement dévastateur pour les créatures aquatiques et les plantes, qui subissent un malus de –2 à leur jet de sauvegarde. Cette capacité équivaut à un sort de 2e niveau.
- **Guérison accélérée** : ne fonctionne que dans les environnements arides.
- **Pouvoirs magiques** : *poussière scintillante* 1/heure.
- **Souffle** : un cône de cristaux de sel qui inflige 1d4 points de dégâts de type tranchant et rend les créatures vivantes fiévreuses pendant 3 rounds (un jet de Réflexes permet de diminuer les dégâts de moitié et d'éviter l'état préjudiciable « fiévreux »).

Méphite de la Terre (Terre)

On rencontre généralement les méphites de la Terre sur le plan du même nom. Ce sont des créatures dénuées d'humour et empreintes d'une certaine lourdeur.

- **Changement de taille.** Une fois par jour, le méphite peut grandir d'une catégorie de taille. L'effet est le même que celui du sort d'*agrandissement*, mais il ne peut affecter que le méphite lui-même. Ce pouvoir équivaut à un sort de 2e niveau.
- **Guérison accélérée** : ne fonctionne que sous terre.
- **Pouvoirs magiques** : *ramollissement de la pierre et de la terre* 1/jour.
- **Souffle** : un cône de cailloux qui infligent 1d8 points de dégâts de type contondant.

Méphite de la vapeur (Feu)

On rencontre généralement les méphites de la vapeur sur le plan du Feu. Ce sont des créatures impétueuses et très sûres d'elles-mêmes.

- **Faiblesse** : vulnérabilité au froid.
- **Guérison accélérée** : ne fonctionne que dans l'eau bouillante ou la vapeur.
- **Immunité** : feu.
- **Pluie bouillante (Sur).** Une fois par jour, le méphite peut faire tomber une pluie d'eau bouillante sur une zone de 6 mètres de rayon. Les créatures vivantes situées dans cette zone subissent 2d6 points de dégâts de feu (Vigueur DD 14 pour réduire les dégâts de moitié ; NLS égal à 6). Cette capacité équivaut à un sort de 2e niveau.
- **Pouvoirs magiques** : *flou* 1/heure.
- **Souffle** : un cône de vapeur qui inflige 1d4 points de dégâts de feu et rend les créatures vivantes fiévreuses pendant 3 rounds (un jet de Réflexes permet de diviser les dégâts par deux et d'éviter l'état préjudiciable « fiévreux »).

Méphite de la vase (Eau)

On rencontre généralement les méphites de la vase sur le plan de l'Eau. Ce sont des créatures dégoûtantes et lentes à réagir.

- **Guérison accélérée** : ne fonctionne que dans les environnements humides ou boueux.
- **Pouvoirs magiques** : *flèche acide* 1/heure, *nuage nauséabond* 1/jour (DD 15).
- **Souffle** : un cône de vase gluante qui inflige 1d4 points de dégâts d'acide et rend les créatures vivantes fiévreuses pendant 3 rounds (un jet de Réflexes permet de diviser les dégâts par deux et d'éviter l'état préjudiciable « fiévreux »).
- **Vitesse** : nage 9 m.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Mille-pattes géant

Ce monstre allongé composé de plusieurs segments se tortille et tend ses mandibules venimeuses à la recherche de proie.

MILLE-PATTES GÉANT **FP 1/2**

PX 200

Vermine de taille M, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 5 (1d8+1)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +0

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 12 m

Corps à corps morsure, +2 (1d6–1 et poison)

Attaques spéciales poison

CARACTÉRISTIQUES

For 9, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +0, **BMO** –1, **DMD** 11 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse[B]

Compétences Discrétion +10, Escalade +10, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées/chaudes ou souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou colonie (3–6)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et comporte un bonus racial de +2.

Les mille-pattes géants s'attaquent à quasiment toutes les créatures vivantes à l'aide de leurs mandibules venimeuses. Ces créatures se sont adaptées à de nombreux environnements, où elles se nourrissent voracement de la faune locale (ce qui peut inclure des humanoïdes). On retrouve chez les mille-pattes géants les mêmes couleurs que chez leurs cousins de taille normale, avec un gamme allant des teintes pâles jusqu'aux oranges et rouges les plus vifs.

Il existe aussi d'autres espèces de mille-pattes géants. Quelques-unes sont plus petites, mais la plupart sont bien plus grandes. Vous pouvez représenter un large éventail d'espèces de mille-pattes géants à partir des caractéristiques données ci-dessus, en ajustant leur nombre de dés de vie et leur taille (adaptez la Force, la Dextérité et la Constitution en conséquence). Les variantes les plus courantes sont reprises dans la table ci-dessous :

Espèce	FP	Taille	DV
Scutigère véloce	1/8	TP	1d8
Mille-pattes des égouts	1/4	P	1d8
Mille-pattes sifflant	1	G	2d8
Mille-pattes à queue fouettante	2	TG	4d8
Grand mille-pattes des forêts	6	Gig	7d8
Mille-pattes titanesque	9	Col	10d8

Mille-pattes, nuée

Une masse grouillante de pattes et de pinces empoisonnées recouvre le sol, formant une vague de mort.

NUÉE DE MILLE-PATTES **FP 4**

PX 1 200

Vermine (nuée) de taille Min, N

Init +4 ; **Sens** perception des vibrations 9 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 18, contact 18, pris au dépourvu 14 (Dex +4, taille +4)

pv 31 (9d8–9)

Réf +7, **Vig** +5, **Vol** +3

Capacités défensives traits des nuées ; **Immunités** dégâts des armes

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps nuée (2d6 et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales distraction (DD 13), poison

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 19, **Con** 8, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +6, **BMO** —, **DMD** —

Dons Attaque en finesse[B]

Compétences Escalade +12, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées/chaudes ou souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou tapis (3–6 nuées)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et comporte un bonus racial de +2.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Mimique

Ce qui semblait être un simple coffre au trésor s'anime tout à coup, faisant apparaître de longues tentacules luisantes et des dents acérées.

MIMIQUE **FP 4**

PX 1 200

Aberration (métamorphe) de taille M, N

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +14

DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +1, naturelle +5)

pv 52 (7d8+21)

Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +6

Immunités acide

ATTAQUE

VD 3 m

Corps à corps coup, +10 (1d8+6 et substance adhésive)

Attaques spéciales constriction (coup, 1d8+6)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +5, **BMO** +9, **DMD** 20 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (coup), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Connaissances (exploration souterraine) +10, Déguisement +10 (+30 pour imiter un objet), Escalade +14, Perception +14 ; **Modificateurs raciaux** +20 en Déguisement pour imiter un objet

Langues commun

Particularités imitation d'objets

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Imitation d'objets (Ext). Un mimique peut prendre la forme de n'importe quel objet de taille M (un gros coffre, un lit robuste ou une porte par exemple) mais il ne peut pas modifier sa taille de manière significative. Quelle que soit son apparence, le corps d'un mimique est dur et d'une texture rugueuse. Les mimiques bénéficient d'un bonus racial de +20 sur les tests de Déguisement visant à imiter un objet. Déguisement est toujours une compétence de classe pour les mimiques.

Substance adhésive (Ext). Les mimiques sécrètent un mucus épais qui possède de fortes propriétés adhésives et leur permet de retenir toutes les créatures et les objets qu'ils touchent. Les créatures touchées par l'attaque de coup d'un mimique recouvert de mucus adhésif sont automatiquement agrippées. Tant que le mimique est en vie, les adversaires ainsi agrippés ne peuvent pas se libérer à moins de d'abord neutraliser la substance adhésive. Les armes qui frappent les mimiques couverts de substance adhésive restent également collées, à moins que l'individu qui les manie ne réussisse un jet de Réflexes de DD 17. Un test de Force de DD 17 est nécessaire pour détacher une arme collée. On peut dissoudre la substance adhésive à l'aide d'un alcool fort ou de *solvant universel*, ce qui n'empêche pas le mimique de tenter d'agripper ses adversaires en employant la méthode normale. Les mimiques peuvent dissoudre leurs substances adhésives à volonté. En l'absence d'intervention extérieure, la substance adhésive perd son efficacité 5 rounds après la mort de la mimique. Le DD des jets de sauvegarde dépend de la Force.

On pense que les mimiques ont été créées au cours d'expériences alchimiques dont le but était de donner vie à un objet inanimé en lui appliquant certains réactifs mystérieux dont la recette a été perdue il y a bien longtemps. Au fil du temps, ces créatures étranges mais intelligentes ont appris à se transformer en objets manufacturés et à se placer dans des endroits à la fois peu fréquentés et visités par des petits groupes de personnes, afin d'accroître leurs chances de mener leurs attaques à bien.

Les mimiques ne sont pas fondamentalement maléfiques mais certains érudits pensent qu'ils attaquent les humains et les autres créatures par plaisir plutôt pour se nourrir. Selon eux, le désir de tromper autrui ferait partie de leur nature et leurs attaques surprises ne seraient que l'expression finale de ce désir.

Un mimique moyen fait un volume de 4 m³ (1,50 mètre par 1,50 mètre par 1,80 mètre) et pèse quelque 450 kg. Certaines légendes et certains récits parlent de mimiques bien plus grands capables de prendre l'apparence de maisons, de navires ou de ruines entières regorgeant de trésors (certains vrais, d'autres factices) afin d'attirer des proies insouciantes.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Minotaure

Ce monstre a le corps d'un homme musclé et la tête d'un taureau. Ses sabots frappent le sol car il s'apprête à charger.

MINOTAURE **FP 4**

PX 1 200

Humanoïde monstrueux de taille G, CM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +10

DÉFENSE

CA 14, contact 9, pris au dépourvu 14 (naturelle +5, taille –1)

pv 45 (6d10+12)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +5

Capacités défensives instinct

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps grande hache, +9/+4 (3d6+6/×3) et corne, +4 (1d6+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales charge puissante (corne +11, 2d6+6)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 10, **Con** 15, **Int** 7, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +6, **BMO** +11, **DMD** 21

Dons Attaque en puissance, Science de la bousculade, Vigueur surhumaine

Compétences Discrétion +2, Intimidation +5, Perception +10, Survie +10 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception, +4 en Survie

Langues géant

ÉCOLOGIE

Environnement ruines tempérées ou souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–4)

Trésor standard (grande hache, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Instinct (Ext). Les minotaures ne sont pas spécialement intelligents mais ils possèdent un instinct inné et des capacités de raisonnement logique qui les immunisent contre les sorts de *dédale* et les empêchent de se perdre. En plus de cela, ils ne sont jamais pris au dépourvu.

Il n'est de rancune plus tenace que celle des minotaures. D'aussi longtemps qu'on s'en souviennent, ces créatures issues d'une malédiction divine et rejetées par les races civilisées il y a plusieurs siècles de cela ont toujours chassé, tué et dévoré les humanoïdes moins puissants qu'elles pour se venger d'affronts réels ou imaginaires. Dans de nombreuses cultures, les légendes racontent que les premiers minotaures auraient été créés par des dieux vindicatifs ou vexés qui auraient décidé de punir les humains en modifiant leur apparence, en les privant de leur intellect, de leur beauté et en leur donnant des têtes de taureau. Aujourd'hui, la plupart des minotaures réfutent ces théories avec mépris et prétendent qu'ils n'ont pas été façonnées par des dieux moqueurs mais qu'ils sont plutôt des parangons divins créés par un seigneur démon puissant et cruel appelé Baphomet.

Les repaires traditionnels des minotaures sont les labyrinthes. Il peut s'agir de véritables dédales construits spécialement pour embrouiller et déconcerter les visiteurs, de dédales apparus par hasard (comme les égouts d'une ville) ou encore de dédales naturels (comme un réseau de cavernes et de tunnels souterrains). Les minotaures tirent parti de leur instinct naturel et utilisent ces tanières labyrinthiques pour soumettre à rude épreuve les ennemis insouciants qui sont venus à leur recherche ou qui sont arrivés par hasard et se sont ensuite perdus. Ils prennent leur temps et savourent le fait de chasser ces intrus qui tentent vainement de trouver une sortie. C'est seulement quand le désespoir accable les victimes que les minotaures passent à l'attaque. Lorsqu'ils affrontent un groupe d'intrus, les minotaures permettent souvent à l'un d'entre eux de s'échapper, afin qu'il puisse raconter les horreurs qu'il a vécues et ainsi attirer des apprentis tueurs de minotaures vers le labyrinthe. Bien sûr, pour les minotaures, ces soi-disant héros feront un délicieux repas.

On peut également rencontrer des minotaures au service de monstres ou créatures maléfiques plus puissants, une place qu'ils acceptent pour autant qu'ils puissent encore chasser et manger à leur convenance. On les emploie généralement pour garder un objet précieux ou un endroit important. Leur maître peut également leur confier un travail de mercenaire et leur ordonner de pourchasser ses ennemis par exemple.

Les minotaures emploient des tactiques plutôt directes au combat : ils utilisent leurs cornes pour déchiqueter la créature vivante la plus proche d'eux.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Mite

Chez cet humanoïde trapu, on remarque d'abord la tête, ce qui est dommage vu à quel point son visage bleu et bouffi est horrible.

MITE **FP 1/4**

PX 100

Fée de taille P, LM

Init +1 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 36 m, vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 12, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +1, taille +1)

pv 3 (1d6)

Réf +3, **Vig** +0, **Vol** +3

RD 2/fer froid

Faiblesses sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m

Corps à corps dague, +0 (1d3–1/19–20)

Distance dard, +2 (1d3–1)

Attaques spéciales haine

Pouvoirs magiques (NLS 1er)

À volonté — *prestidigitation*

1/jour — *anathème* (DD 10)

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 13, **Con** 11, **Int** 8, **Sag** 13, **Cha** 8

BBA +0, **BMO** –2, **DMD** 9

Dons Tir à bout portant

Compétences Discrétion +13, Dressage +0, Équitation +2, Escalade +7, Escamotage +9, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +4 en Escamotage

Langues commun des profondeurs

Particularités empathie avec les vermines +4

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, groupe (2–8) ou tribu (9–20 et 1 chef de niveau 2–4 et 2–6 vermines géantes)

Trésor standard (dague, 6 dards, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Empathie avec les vermines (Ext). Cette capacité fonctionne comme l'empathie sauvage des druides, si ce n'est que les mite ne peuvent l'utiliser que sur les vermines. Les mites bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests correspondants. Les vermines sont dépourvues d'intellect mais cette communication empathique leur donne une étincelle d'intelligence suffisante pour que les mites puissent entraîner les vermines de taille M à leur servir de montures. Dans le cadre de cette capacité, on considère les nuées comme des créatures uniques possédant un esprit unique : les mites peuvent donc utiliser leur empathie avec les vermines pour influencer les nuées de vermines et leur donner des ordres.

Haine (Ext). Grâce à une entraînement spécial contre leurs ennemis jurés, les mites bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les créatures humanoïdes appartenant au sous-type « gnome » ou « nain ».

Les mites, qui descendent de fées plus petites qu'eux, figurent parmi les créatures les plus pitoyables et les plus lâches qui habitent l'obscurité. Ils sont si horriblement laids que même les gobelins se moquent de leur apparence. La plupart des mites sont blessés par ces moqueries et les ruminent pendant des semaines, des mois et même des années à l'abri de leur minuscules demeures, jusqu'à ce que leur colère et leur souffrance prennent le pas sur leur couardise naturelle et qu'ils laissent éclater leur désir de vengeance en organisant une croisade sanglante de courte durée depuis la sécurité toute relative qu'offre le dos de leurs montures araignées.

Les mites étaient autrefois plus proches de l'étrange monde des fées mais ils sont devenus plus grands et plus trapus au fil des générations passées sur le plan Matériel. Malgré tout, leur petite stature les place encore au bas de l'échelle alimentaire des grottes dans lesquelles ils vivent. Leurs ennemis traditionnels sont les nains et les gnomes, et plus particulièrement les svirfneblins qui occupent les cavernes souterraines très loin sous la surface. Le seul élément qui joue en leur faveur lors des combats est leur capacité naturelle à communiquer de manière empathique avec les vermines dénuées d'intelligence. Les mites adorent tout particulièrement les araignées, les mille-pattes et les pêcheurs des grottes. Les colonies de mites comportent généralement plusieurs de ces monstres qui agissent comme protecteurs du groupe.

Les mites ont perdu les capacités surnaturelles qui leur permettaient de manipuler les objets magiques, la chance ou les objets mécaniques comme leurs sinistres cousins gremlins, mais ils peuvent encore accomplir quelques petits tours magiques grâce à leur capacité de *prestidigitation*, des tours qu'ils emploient souvent pour ennuyer leurs ennemis. Lorsqu'un mite est confronté à un ennemi dangereux, il utilise sa capacité d'*anathème* pour l'affaiblir (le mite ouvrent grand ses yeux et ceux-ci sortent de leurs orbites de manière hideuse lorsqu'il utilise ce pouvoir magique).

Un mite mesure 90 cm de hauteur et pèse 20 kg.

Illustration par Dave Allsop

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Mohrg

L'amas d'entrailles décolorées attaché au torse de ce squelette monte dans sa mâchoire et en ressort sous la forme d'une langue.

MOHRG **FP 8**

PX 4 800

Mort-vivant de taille M, CM

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +23

DÉFENSE

CA 23, contact 15, pris au dépourvu 18 (Dex +4, esquive +1, naturelle +8)

pv 91 (14d8+28)

Réf +10, **Vig** +6, **Vol** +9

Immunités traits des morts-vivants

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +15 (2d8+5 et étreinte), langue, +10 (contact, paralysie)

Attaques spéciales création de rejetons, paralysie (1d4 minutes, DD 19)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 19, **Con** —, **Int** 11, **Sag** 10, **Cha** 14

BBA +10, **BMO** +15 (+19 lutte), **DMD** 30

Dons Attaque éclair, Esquive, Pouvoir renforcé (paralysie), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +21, Escalade +22, Natation +19, Perception +23

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, bande (2–4) ou groupe (2–4 et 4–12 zombis)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Création de rejetons (Sur). Lorsqu'un mohrg tue une créature humanoïde, celle-ci se relève immédiatement sous la forme d'un zombi rapide placé sous son contrôle. Le soudain afflux d'énergie négative créé lorsque la victime meurt et se transforme en zombi a un effet bénéfique sur le morgh : chaque fois qu'il crée un zombi, il guérit de 1d6 points de vie par DV de la créature tuée et agit au cours du round suivant la création du rejeton comme s'il était affecté par un sort de *rapidité*.

Illustration par Kieran Yanner

Les individus qui ont tué de nombreuses victimes de leur vivant, comme les tueurs en série, les soldats assoiffés de sang ou les berserkers avides de combat, sont marqués et transformés par le poids de leurs actions meurtrières. Lorsqu'un tel individu est amené devant la justice et exécuté publiquement pour ses crimes haineux avant qu'il n'ait eu l'occasion d'expier ses fautes, sa dépouille revient parfois à la non-vie pour continuer sa sombre besogne sous la forme d'un mohrg.

Les mohrgs sont des morts-vivants qui ont encore moins d'égard pour la vie que l'individu qu'ils étaient avant leur mort, et ils ont pour seul but la destruction des créatures vivantes. On les prend parfois pour des squelettes ou des zombis mais ils sont bien plus dangereux que ces abominations sans cervelle car ils conservent une partie de leurs souvenirs et se rappellent du plaisir qu'ils éprouvaient en entendant les cris des leurs victimes.

Lorsqu'ils le peuvent, les mohrgs se rassemblent en petits groupes et partent à la recherche de cibles solitaires, un peu comme ils le faisaient de leur vivant. Un mohrg confronté à des ennemis plus puissants tentera de les mettre hors de combat un par un, en commençant par ceux qui disposent de pouvoirs divins, à la fois pour se protéger de la colère divine et pour faire en sorte qu'il leur soit plus facile de paralyser et de dévorer les autres adversaires.

Certains mohrgs conservent suffisamment de souvenirs pour retourner aux endroits qu'ils préféraient et « hanter » leurs anciennes cachettes, ou parfois poursuivre l'œuvre des meurtriers qu'ils étaient en reprenant les méthodes d'assassinat et de destruction qu'ils employaient lorsqu'ils respiraient encore. Ces mohrgs sont souvent plus déséquilibrés que la majorité des morts-vivants. On peut parfois les croiser dans les rues d'une ville ou d'une cité, emmitouflés dans des châles et des capes et poursuivant leur ancienne vie de massacres et de meurtres au mieux de leurs capacités .

Comme les victimes d'un mohrg se relèvent rapidement sous la forme de morts-vivants elles aussi, les meurtres d'un mohrg ne passent bien sûr pas inaperçus très longtemps, même s'ils prennent bien soin de ne s'en prendre qu'à la lie de la société. Les activités d'un mohrg entraînent inévitablement l'apparition soudaine de nombreux morts-vivants dans les rues. Comme le mohrg conserve le contrôle de ces zombis et qu'il possède une intelligence teintée de haine et de cruauté, il garde généralement son armée en réserve et lui commande de patienter plusieurs semaines ou plusieurs mois, jusqu'à ce que le cimetière local regorge de serviteurs morts-vivants. C'est ensuite, lorsque le mohrg estime que le bon moment est venu, qu'il appelle son armée à lui et lui ordonne de l'aider à parachever le massacre.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Moisissure jaune

Une désagréable vapeur jaunâtre s'échappe des fleurs de cette plante verte et humide enroulée autour de squelettes humains.

MOISISSURE JAUNE **FP 2**

PX 600

Plante de taille M, N

Init +2 ; **Sens** perception des vibrations 9 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 22 (3d8+9)

Réf +3, **Vig** +6, **Vol** +1

Capacités défensives traits des plantes

ATTAQUE

VD 1,50 m

Corps à corps filament, +5 (1d4+4)

Espace 1,50 m, **Allonge** 3 m

Attaques spéciales création de zombis de la moisissure jaune, projection de pollen

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 11, **Cha** 8

BBA +2, **BMO** +5, **DMD** 17 (croc-en-jambe impossible)

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérés ou chaudes, ou souterrain

Organisation sociale plantation (moisissure et 1–6 zombis)

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Création de zombis de la moisissure jaune (Sur). Par une action complexe, une moisissure jaune peut enfoncer des dizaines de filaments dans le cerveau d'une créature sans défense se trouvant à sa portée (une créature affectée par son pollen par exemple). Cette attaque inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points d'Intelligence par round. Lorsque l'Intelligence de la victime est réduite à 0, celle-ci meurt et les filaments infiltrés dans son cerveau se rompent. Une heure plus tard, la créature s'anime sous la forme d'un zombi de la moisissure jaune (voir ci-dessous).

Projection de pollen (Ext). Par une action simple, une moisissure jaune peut projeter un nuage de pollen sur une créature située à 9 mètres ou moins. Elle doit réussir un jet d'attaque de contact à distance (attaque à +4) pour toucher la cible et celle-ci doit effectuer un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être hypnotisée pendant 1d6 rounds. Les créatures affectées ne peuvent accomplir aucune autre action que de s'avancer (à leur vitesse normale) vers la zone contrôlée par la moisissure jaune puis d'y rester immobiles, ce qui lui permet d'infiltrer ses filaments dans leur cerveau. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

La moisissure jaune est une plante hideuse qui pousse dans les cimetières hantés, sur les champs de bataille lugubres et dans les endroits où la mort imprègne l'air et le sol. La méthode de reproduction des moisissures jaunes est unique et effrayante. Elles tuent les créatures vivantes, les infectent à l'aide de leurs graines et de leur pollen puis les animent sous la forme de zombis. Ces derniers protègent la plante pendant plusieurs jours puis, lorsque de nouveaux gardiens sont créés, les plus anciens s'en vont errer dans les étendues sauvages aux alentours. Après 2d6 jours, ils s'effondrent, se décomposent et répandent les graines d'une nouvelle moisissure jaune.

Zombis de la moisissure jaune

Un zombi de la moisissure jaune est une créature en décomposition sur laquelle des plantes vertes et humides ont germé. Utilisez le profil des zombis normaux mais ajoutez-leur la particularité suivante :

Traits des plantes (Ext). Ce zombi n'est pas animé grâce à de la nécromancie mais par la plante qui croît dans son corps. Les zombis de la moisissure jaune ne bénéficient pas des traits des morts-vivants mais gagnent ceux des plantes. Ils sont considérés comme des plantes et non comme des morts-vivants lorsqu'il s'agit de déterminer les résultats que les effets et les attaques magiques ont sur eux. Ainis, la canalisation d'énergie positive ne les blesse pas et la canalisation d'énergie négative ne les soigne pas non plus.

Illustration par Dave Allsop

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Molosse infernal

Cette créature ressemble à un grand loup maigre doté de griffes blanches, d'une fourrure rouge-brun et d'yeux d'un rouge ardent.

MOLOSSE INFERNAL **FP 3**

PX 800

Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +5 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +1, naturelle +5)

pv 30 (4d10+8)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +1

Immunités feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +5 (1d8+1 et 1d6 feu)

Attaques spéciales souffle (cône de 3 m, utilisable tous les 2d4 rounds, 2d6 feu, Réflexes DD 14, 1/2 dégâts)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 13, **Con** 15, **Int** 6, **Sag** 10, **Cha** 6

BBA +4, **BMO** +5, **DMD** 16 (20 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +13, Perception +7, Survie +7 ; **Modificateurs raciaux** +5 en Discrétion

Langues infernal (ne sait pas parler)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–12)

Trésor fortuit

Un molosse infernal moyen mesure entre 1,20 mètre et 1,50 mètre de hauteur aux épaules et pèse 60 kg. La tactique d'attaque de groupe que ces chasseurs hors pair préfèrent consiste à encercler leur proie sans faire de bruit avant qu'un ou deux molosses ne passent à l'attaque et n'utilisent leur souffle enflammé pour la repousser vers le reste de la meute. Si la proie ne s'enfuit pas, la meute rétrécit le cercle de plus en plus. Les molosses infernaux n'abandonnent jamais la traque lorsqu'ils pourchassent une créature en fuite.

Les géants du feu apprécient la compagnie des molosses infernaux, car ils partagent leur immunité contre le feu ainsi que leur propension à se montrer cruels envers les intrus. C'est seulement quand un géant du feu se met à traiter un molosse infernal, pourtant relativement intelligent, comme un simple animal domestique que ces alliances commencent à s'effriter.

Molosse nessien

Cette créature musclée de la taille d'un cheval de trait ressemble à un loup dont la fourrure serait d'ébène et les yeux d'un rouge ardent.

MOLOSSE NESSIEN **FP 9**

PX 6 400

Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) de taille G, LM

Init +6 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +12

DÉFENSE

CA 24, contact 11, pris au dépourvu 22 (armure +6, Dex +2, naturelle +7, taille –1)

pv 126 (12d10+60)

Réf +10, **Vig** +13, **Vol** +5

Immunités feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +20 (2d6+12/19–20 et 2d6 feu)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales souffle (cône de 9 m, utilisable tous les 1d4 rounds, 10d6 feu, Réflexes DD 21, 1/2 dégâts)

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 15, **Con** 21, **Int** 4, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +12, **BMO** +21, **DMD** 33 (37 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure), Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Discrétion, Survie), Vigilance

Compétences Acrobaties +16, Discrétion +21, Perception +12, Survie +18 ; **Modificateurs raciaux** +5 en Discrétion

Langues infernal

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–6)

Trésor standard (*barde de chemise de mailles* +2)

Asmodéus, le Prince des Ténèbres, possède de vastes chenils remplis de ces molosses brutaux dans les caves de son palais situé au Nessus. Toutes ces créatures extrêmement loyales sont équipées de bardes noircies par le feu et obéissent au moindre ordre de leur maître. Les molosses nessiens sont des chasseurs qui ne connaissent pas la fatigue et ne renoncent jamais, capables de poursuivre les ennemis d'Asmodéus jusqu'aux confins de l'Enfer et même au-delà. Une fois qu'Asmodéus leur a confié une tâche, ils n'ont de cesse de s'y atteler jusqu'à ce qu'elle soit remplie ou qu'ils périssent. Au combat, ces horreurs poussent des grognements terrifiants.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Momie

Ce humanoïde enrubanné de vieilles bandelettes de lin en décomposition de la tête aux pieds s'avance en traînant les pieds.

MOMIE **FP 5**

PX 1 600

Mort-vivant de taille M, LM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +16

Aura désespoir (9 m, paralysé pendant 1d4 rounds, Vol DD 16 annule)

DÉFENSE

CA 20, contact 10, pris au dépourvu 20 (naturelle +10)

pv 60 (8d8+24)

Réf +2, **Vig** +4, **Vol** +8

Immunités traits des morts-vivants ; **RD** 5/—

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps coup, +14 (1d8+10 et putréfaction de la momie)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 10, **Con** —, **Int** 6, **Sag** 15, **Cha** 15

BBA +6, **BMO** +13, **DMD** 23

Dons Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Robustesse, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +11, Perception +16

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, patrouille (2–6) ou groupe de protecteurs (7–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Désespoir (Sur). Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres et capables de voir la momie doivent réussir un jet de Volonté de DD 16 pour ne pas être paralysées par la peur pendant 1d4 rounds. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les créatures ne peuvent plus être affectées par la capacité de désespoir de la momie en question pendant les 24 heures qui suivent. Il s'agit d'un effet mental de terreur et de paralysie. Le DD dépend du Charisme.

Putréfaction de la momie (Sur). Maladie et malédiction — coup ; *JS* Vigueur DD 16 ; *incubation* 1 minute ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d6 Con et 1d6 Cha ; *guérison* —. La putréfaction de la momie est à la fois une malédiction et une maladie. Elle ne peut être guérie qu'en levant la malédiction avant de soigner la maladie par magie. Lever uniquement la malédiction ne suffit pas et ne permet pas à la victime de guérir naturellement la maladie. Chaque fois qu'un individu lance un sort de conjuration (guérison) sur la victime, il doit réussir un test de NLS contre un DD de 20 pour que le sort ait un effet (sans cela, le sort est gaspillé). Si une victime meurt de la putréfaction de la momie, elle se transforme en poussière et ne peut pas être ramenée à la vie sans un sort de *résurrection* ou plus puissant. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Les momies ont été créées pour garder les tombes des défunts importants. Elles restent toujours à l'affût d'intrus qui pourraient venir profaner les lieux sacrés qu'elles protègent.

Les momies sont créées par un procédé d'embaumement plutôt long et macabre au cours duquel chacun des organes principaux du corps est extrait et remplacé par des herbes et des fleurs séchées. On oint ensuite la chair d'huiles sacrées et on l'enveloppe dans des bandelettes de lin sanctifiées. Le créateur conclut alors le rituel en lançant un sort de *création de mort-vivant*.

Même si le rôle de ces créatures se réduit généralement à celui de gardiens et qu'elles accomplissent leur mission jusqu'à la destruction, certaines momies puissantes ont développé un libre arbitre. Celles-ci sont au moins des prêtres de niveau 10 et il s'agit souvent de rois ou de pharaons qui ont demandé à des dieux maléfiques ou à des nécromanciens de lier leur âme à leur corps après leur mort. Leur but est généralement de pouvoir continuer à régner après leur décès. Dans certains cas, ils désirent seulement échapper à une après-vie qu'ils redoutent et qui, selon eux, prendra la forme de tourments éternels.

Illustration par Concept Art House

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Morlock

Cet humanoïde hideux à la peau pâle et aux yeux globuleux descend le long du mur comme une araignée.

MORLOCK **FP 2**

PX 600

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

Init +8 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 36 m ; Perception +2

DÉFENSE

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +4, naturelle +1)

pv 22 (3d10+6)

Réf +9, **Vig** +3, **Vol** +5

Immunités maladies, poison

Faiblesses aveuglé par la lumière

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 9 m

Corps à corps gourdin, +5 (1d6+2), morsure, +0 (1d4+1)

Attaques spéciales attaque au cours d'un saut, attaque sournoise +1d6, regroupement

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 19, **Con** 15, **Int** 5, **Sag** 14, **Cha** 6

BBA +3, **BMO** +5, **DMD** 19

Dons Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +13, Discrétion +8 (+12 dans les cavernes), Escalade +22 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Acrobaties, +4 en Discrétion dans les cavernes, +16 en Escalade

Langues commun des profondeurs

Particularités expert en escalade

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–6) ou tribu (7–18)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque au cours d'un saut (Ext). Par une action simple, un morlock peut sauter et porter une attaque. Il peut effectuer cette attaque à n'importe quel moment du saut (au début, à la fin ou alors qu'il est en l'air). Pendant le saut, le morlock peut quitter une case contrôlée par un ennemi sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Expert en escalade (Ext). Les morlocks peuvent s'accrocher aux parois et mêmes aux plafonds des grottes tant que ces surfaces sont garnies de prises pour les mains et les pieds. Concrètement, on considère qu'ils bénéficient constamment d'une version non magique du sort de *pattes d'araignée* sans que cela ne leur permette toutefois d'escalader les surfaces lisses. Grâce à cette capacité, les morlocks reçoivent le double du bonus racial d'Escalade normalement attribué aux créatures qui possèdent une vitesse d'escalade, à savoir +16 au lieu de +8.

Regroupement (Ext). Les morlocks vivent et combattent dans des lieux exigus chaque jour. Ils ont donc l'habitude de se serrer les uns contre les autres. Deux morlocks peuvent se tenir sur la même case et, si deux morlocks partagent la même case et attaquent le même ennemi, on considère qu'ils prennent cette ennemi en tenaille comme s'ils se tenaient dans des cases situées de part et d'autre de lui.

Les morlocks sont des humains dégénérés qui ont quitté depuis longtemps le monde de la lumière et qui, après de nombreuses années de vie sous terre, ont régressé jusqu'à devenir des bêtes voraces à peine intelligentes et adaptées au monde des ténèbres éternelles. Ils ne se souviennent plus du tout de l'existence civilisée qu'ont mené leurs ancêtres, même s'ils vivent encore dans les ruines brisées de leurs demeures ancestrales. Ironie du sort, de nombreux morlocks vénèrent les statues que leurs ancêtres ont créées comme s'il s'agissait de dieux. Les prêtres morlocks de ces cultes des anciens ont accès aux domaines de la Folie, de la Force, des Ténèbres et de la Terre. Un morlock moyen mesure un peu plus de 1,50 mètre et pèse à peu près 75 kg.

Les morlocks se déplacent de temps en temps sur deux jambes mais ils se mettent à quatre pattes et adoptent une démarche qui a de quoi donner la chair de poules lorsqu'ils doivent aller vite ou se montrer discrets. Malgré ce que leur silhouette maigre, voire squelettique, pourrait faire penser, leurs membres sont puissants et leurs réflexes, aiguisés.

Les morlocks donnent généralement naissance à des portées de trois ou quatre bébés à la fois, des créatures voraces qui naissent avec toutes leurs dents et des instincts cannibales. Au cours des premières semaines, les jeunes doivent être surveillés de près pour éviter que leur nombre ne se réduise. Ce n'est qu'après cette période que les jeunes morlocks parviennent à maîtriser leur propension naturelle à dévorer tout ce qui leur tombe sous la main. Les morlocks atteignent rapidement l'âge adulte, après seulement 5 années. Un morlock peut vivre jusqu'à 60 ans mais la plupart des individus de cette espèce connaissent une mort violente bien avant cela.

Illustration par Dave Allsop

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Naga corrupteur

La bouche humainoïde de ce sinistre monstre serpentin abrite de longs crocs jaunis d'où suintent des gouttes de venin.

NAGA CORRUPTEUR **FP 9**

PX 6 400

Aberration de taille G, CM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +22

DÉFENSE

CA 23, contact 14, pris au dépourvu 18 (Dex +5, naturelle +9, taille –1)

pv 95 (10d8+50)

Réf +10, **Vig** +8, **Vol** +10

ATTAQUE

VD 12 m, nage 6 m

Corps à corps morsure, +10 (2d6+6 et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales regard charmeur

Sorts connus (NLS 7e)

3e (5/jour) — *boule de feu* (DD 16), *déplacement*

2e (7/jour) — *grâce féline, invisibilité, nuée grouillante*

1er (7/jour) — *bouclier de la foi, charme-personne* (DD 14), *faveur divine, projectile magique*

0 (à volonté) — *détection de la magie, hébétement* (DD 13), *lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, saignement, stabilisation*

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 20, **Con** 21, **Int** 12, **Sag** 17, **Cha** 17

BBA +7, **BMO** +12, **DMD** 27 (croc-en-jambe impossible)

Dons Discret, Dispense de composantes[B], Magie de guerre, Pouvoir renforcé (regard charmeur), Réflexes surhumains, Talent (Perception)

Compétences Art de la magie +11, Bluff +13, Connaissances (mystères) +14, Discrétion +15, Évasion +13, Intimidation +9, Natation +12, Perception +22

Langues abyssal, commun

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés

Organisation sociale solitaire ou nid (2–4)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 20 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Con ; *guérison* 1 réussite.

Regard charmeur (Sur). Comme *charme-personne*, 9 mètres, Volonté DD 20 annule. Le DD dépend du Charisme.

Sorts (Ext). Les nagas corrupteurs lancent des sorts comme des ensorceleurs de niveau 7 et peuvent utiliser les sorts de la liste des prêtres en plus de ceux qui sont accessibles aux ensorceleurs. Ils lancent les sorts de prêtres comme s'il s'agissait de sorts profanes.

Les nagas corrupteurs sont des créatures possèdant un esprit et une apparence sinistres. Au sein de la race des nagas, ils tiennent le rôle de sorcières, d'exclus haineux rejetés à cause de leurs pouvoirs maléfiques ou de leur comportement abominable. Les nagas corrupteurs sont généralement minces, recouverts d'écailles similaires à celles des serpents venimeux et un amas de cheveux graisseux surplombe leur visage pâle. Ils mesurent 4,20 mètres de long mais pèsent moins de 150 kg.

Les nagas corrupteurs préfèrent les endroits désolés ou liés à la mort. Ils sont attirés par les ruines détruites par les combats, les cimetières abandonnés, les forêts ravagées et les marais à la végétation entremêlée. Alors que les nagas gardiens se tournent plutôt vers des lieux sacrés et naturels, les nagas corrupteurs recherchent des endroits profondément touchés par la corruption, des sites qui, selon eux, baignent de magie maléfique. Les cryptes des tyrans morts depuis longtemps, les lieux où de grands héros sont morts et les ruines des places-fortes les plus infâmes sont des sites de choix pour ces abominables serpents.

La plupart des nagas corrupteurs se considèrent comme les récipiendaires d'un ancien et mystérieux don maléfique et citent leurs talents magiques innés comme preuve de cela. Un bon nombre d'entre eux communient avec de vagues puissances liées à la mort et à la dévastation, dont le culte leur permet de revendiquer des droits sacrés ou d'obtenir des augures macabres. Pour les aider dans cette tâche, les nagas corrupteurs utilisent souvent leur regard charmeur afin de se transformer leurs victimes en fanatiques dévoués ou en futurs sacrifices. Les nagas corrupteurs se rassemblent parfois en petits groupes dont certains semblent imiter les cercles de guenaudes. Une machination spécifique ou un ennemi commun peut inciter ces dangereux serpents à se réunir pour une courte période, mais les nagas corrupteurs n'ont de loyauté qu'envers eux-mêmes et ces alliances se terminent toujours par des trahisons aux conséquences mortelles.

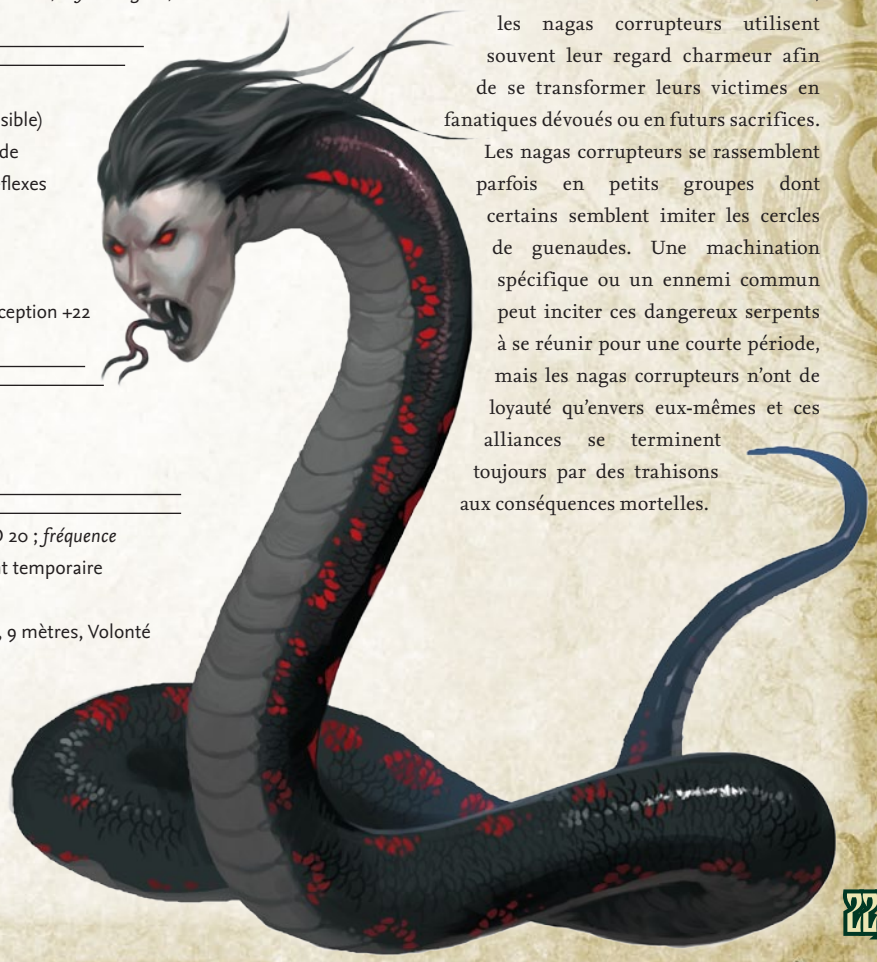


Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Naga gardien

Un visage humanoïde et pensif entouré d'un capuchon ressemblant à celui des cobras orne le corps de ce long serpent de couleur vive.

NAGA GARDIEN **FP 10**

PX 9 600

Aberration de taille G, LB

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +23

DÉFENSE

CA 24, contact 15, pris au dépourvu 18 (Dex +6, naturelle +9, taille –1)

pv 114 (12d8+60)

Réf +12, **Vig** +9, **Vol** +12

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +13 (2d6+7 et poison)

Distance crachat, +14 contact (poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Sorts connus (NLS 9e)

4e (5/jour) — *invisibilité suprême, puissance divine*

3e (7/jour) — *dissipation de la magie, éclair* (DD 17), *soins importants*

2e (7/jour) — *détection de l'invisibilité, détection de pensées* (DD 16), *rayon ardent, restauration partielle*

1er (7/jour) — *armure de mage, faveur divine, projectile magique, repli expéditif*

0 (à volonté) — *détection de la magie, hébétement* (DD 14), *lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, stabilisation*

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 23, **Con** 20, **Int** 16, **Sag** 19, **Cha** 18

BBA +9, **BMO** +15, **DMD** 31 (croc-en-jambe impossible)

Dons Combat en aveugle, Dispense de composantes[B], Expertise du combat, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science du croc-en-jambe, Vigilance

Compétences Art de la magie +18, Bluff +16, Connaissances (mystères) +18, Diplomatie +16, Discrétion +17, Perception +23, Psychologie +20

Langues céleste, commun

ÉCOLOGIE

Environnement plaintes tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou nid (3–6)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Crachat (Ext). Les nagas gardiens peuvent cracher du venin jusqu'à 9 mètres par une action simple. Il s'agit d'une attaque de contact à distance sans facteur de portée. Si elle est touchée, la victime doit immédiatement effectuer un jet de sauvegarde pour éviter les effets du poison (voir ci-dessous).

Poison (Ext). Morsure — blessure ou crachat — contact ; *JS* Vigueur DD 19 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Sorts (Ext). Les nagas gardiens lancent des sorts comme des ensorceleurs de niveau 9, et ils peuvent utiliser les sorts de la liste des prêtres en plus de ceux qui sont accessibles aux ensorceleurs. Ils lancent les sorts de prêtres comme s'il s'agissait de sorts profanes.

Malgré leur apparence féroce, leurs écailles radieuses, leur capuchon de cobra et leur corps serpentin et musclé, les nagas gardiens sont des protecteurs loyaux de lieux saints ou puissants. Leurs écailles portent souvent des marques complexes semblables à celles des serpents exotiques qui vivent dans la jungle. Un naga gardien moyen mesure 4,20 mètres de longueur et pèse approximativement 175 kg.

De nombreux nagas gardiens restent fidèles aux cultes exotiques, anciens ou oubliés liés aux lieux saints qu'ils protègent, mais d'autres sont tout simplement attirés par les lieux merveilleux tels que les chutes d'eau gigantesques, les sommets rocheux ou les temples construits en haut des montagnes et décident d'en prendre soin par sens du devoir ou par vénération. Ces nagas-là rejoignent souvent un culte encore en activité et offrent leurs services comme gardiens de sanctuaire ou d'un ancien trésor. Un couple de nagas élit parfois domicile près d'un site qui, selon eux, mérite d'être protégé, puis ils y donnent naissance à une couvée et y élèvent leurs jeunes. Lorsque ceux-ci deviennent adultes, ils peuvent choisir de partir en quête d'un nouveau lieu ou de rester sur place et d'aider à protéger l'endroit choisi par leurs parents. Dans certains cas, le naga gardien qui protège une ruine ou un temple est simplement le dernier d'une longue lignée de sentinelles remontant à plusieurs siècles. Ces vigiles prennent souvent le même nom que leurs ancêtres pour donner l'illusion d'un unique protecteur doté d'une vie exceptionnellement longue.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Naga ténébreux

Une tête humanoïde aux traits burinés se dresse au bout du corps puissant et sinueux de ce monstre serpentin.

NAGA TÉNÉBREUX **FP 8**

PX 4 800

Aberration de taille G, LM

Init +5 ; **Sens** détection des pensées, vision dans le noir 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 22, contact 15, pris au dépourvu 16
(Dex +5, esquive +1, naturelle +7, taille –1)

pv 85 (10d8+40)

Réf +10, **Vig** +7, **Vol** +9 (+11 contre les charmes)

Capacités défensives protection des pensées ; **Immunités** poison

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +8 (1d4+2), dard, +8 (2d4+2 et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Sorts connus (NLS 7e)

3e (5/jour) — *déplacement, éclair* (DD 16)

2e (7/jour) — *grâce féline, invisibilité, rayon ardent*

1er (7/jour) — *bouclier, image silencieuse, projectile magique, rayon affaiblissant* (DD 14), *repli expéditif*

0 (à volonté) — *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre*

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 21, **Con** 18, **Int** 16, **Sag** 15, **Cha** 17

BBA +7, **BMO** +10, **DMD** 26 (croc-en-jambe impossible)

Dons Discret, Dispense de composantes[B], Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Compétences Art de la magie +12, Bluff +13, Connaissances (mystères) +13, Déguisement +9, Diplomatie +9, Discrétion +18, Évasion +13, Intimidation +12, Perception +19, Psychologie +10

Langues commun, infernal

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire ou nid (2–4)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Détection des pensées (Sur). Ce pouvoir, que les nagas ténébreux peuvent utiliser de manière continue, est similaire au sort de *détection de pensées* (NLS 9, Volonté DD 18 annule). Le DD dépend du Charisme.

Poison (Ext). Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 19 ; *fréquence* 1 round ; *effet* sommeil pendant 2d4 minutes ; *guérison* 1 réussite.

Protection des pensées (Ext). Les nagas ténébreux sont immunisés contre toutes les formes de lecture des pensées (comme le sort de *détection de pensées*). Cette capacité leur donne également un bonus racial de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Sorts (Ext). Les nagas ténébreux lancent des sorts comme des ensorceleurs de niveau 7.

Les nagas ténébreux convoitent le luxe, la richesse et le pouvoir plus que toute autre chose. Ces créatures, dont le corps est recouvert d'écailles d'anguilles noires et luisantes, se faufilent avec agilité à travers les terres désertées et les ruines abandonnées à la recherche de trésors et de créatures plus faibles qu'elles pourront asservir. Les nagas ténébreux n'utilisent leur langue fourchue que pour répandre des mensonges et, lorsqu'ils sont confrontés à des créatures qu'ils ne parviennent pas à manipuler, ils les détruisent à l'aide de leur terrible poison et de leurs pouvoirs magiques dévastateurs. Un naga ténébreux mesure à peu près 3,60 mètres de long et pèse plus de 150 kg.

Arrogants et sybarites, ils cherchent à dominer des créatures inférieures. La peur qu'ils inspirent et le pouvoir qu'ils exercent sur elles leur procurent un grand plaisir. Certains spécimens parviennent à se créer des royaumes constitués de tribus de gobelins, d'orques, d'hommes-lézards ou d'autres races sauvages. Les raffinements cosmopolites de la civilisation attirent également les nagas ténébreux et poussent certains d'entre eux à s'infiltrer dans les égouts et les quartiers pauvres des villes afin de s'y constituer un groupe de serviteurs urbains. Ils apprécient tout particulièrement les bijoux et les trésors morbides. Ils aiment se parer de bandeaux incrustés de joyaux ou se prélasser au sommet de leur monticule de trésors.

Les nagas ténébreux haïssent les autres individus de leur espèce, tout spécialement les autres nagas ténébreux, qu'ils considèrent comme des adversaires mortels dont il vaut mieux se débarrasser rapidement. Ce en quoi ils ont raison.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Nécrophage

La chair de ce cadavre ambulant est pourrie et putride et laisse apparaître les os ici et là. Une lueur rouge brille dans ses orbites.

NÉCROPHAGE **FP 3**

PX 800

Mort-vivant de taille M, LM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +11

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +4)

pv 26 (4d8+8)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +5

Capacités défensives traits des morts-vivants

Faiblesses vulnérabilité à la résurrection

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps coup, +4 (1d4+1 et absorption d'énergie)

Attaques spéciales absorption d'énergie (1 niveau, DD 14), création de rejetons

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 12, **Con** —, **Int** 11, **Sag** 13, **Cha** 15

BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 15

Dons Combat en aveugle, Talent (Perception)

Compétences Connaissances (religion) +7, Discrétion +16, Intimidation +9, Perception +11 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion

Langues commun

Particularités création de rejetons

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–6) ou meute (7–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Création de rejetons (Sur). Lorsqu'un nécrophage tue un humanoïde, ce dernier devient lui-même un nécrophage au bout de 1d4 rounds. Les rejetons ainsi créés sont moins puissants que les nécrophages normaux : ils subissent un malus de –2 sur tous leurs jets et leurs tests utilisant un d20 et reçoivent 2 points de vie de moins par DV. Les rejetons sont sous le contrôle du nécrophage qui les a créés et restent ses esclaves jusqu'à ce que celui-ci meure. À ce moment-là, les malus disparaissent et ils deviennent de véritables nécrophages libres d'agir à leur guise. Ils ne possèdent aucune des capacités qu'ils avaient de leur vivant.

Vulnérabilité à la résurrection (Sur). Lorsqu'un sort de *rappel à la vie* ou un sort similaire est lancé sur un nécrophage, ce dernier est détruit (Volonté annule) et le sort ne nécessite aucune composante matérielle.

Illustration par Eva Widermann

Les nécrophages sont des humanoïdes qui ont été arrachés au repos éternel par la nécromancie, suite à une mort particulièrement violente ou à cause de leur personnalité extrêmement malveillante. Un nécrophage peut également être créé lorsqu'un esprit mort-vivant et maléfique fusionne de manière permanente avec un corps (celui d'un guerrier décédé bien souvent). Ceux qui ont connu le nécrophage de son vivant ne parviennent généralement pas à le reconnaître. Ses chairs ont été déformées par le mal et la mort-vie, la haine transparaît dans ses yeux et ses dents se sont transformées en crocs semblables à ceux des bêtes sauvages. En un certain sens, les nécrophages constituent le chaînon manquant entre les goules et les spectres. Ce sont des cadavres animés et déformés sapant l'énergie vitale d'un simple toucher.

Comme les nécrophages n'ont pas besoin de respirer (au même titre que tous les autres morts-vivants), on les rencontre parfois sous l'eau. Ce ne sont généralement pas de très bons nageurs cependant, à l'exception de ceux qui vivaient autrefois dans ce milieu, comme les elfes aquatiques et les hommes-poissons. Les nécrophages marins préfèrent les grottes au plafond bas, où leurs talents limités pour la natation ne les gênent pas trop.

Le nécrophage présenté ici est un spécimen moyen mais les rejetons créés à partir d'humanoïdes spécifiques possèdent des pouvoirs assez différents, comme le montrent les trois exemples suivants.

Nécrophage brutal (FP 5). Quand un géant est tué par un nécrophage, il devient un mort-vivant voûté à l'intelligence limitée. Les nécrophages brutaux sont des nécrophages « évolués » et « géants » qui sont incapables de créer des rejetons.

Nécrophage des cairns (FP 4). Dans certaines sociétés, ces nécrophages particuliers sont créés délibérément pour garder les tumulus et les sites où les morts sont enterrés. Un nécrophage des cairns est un nécrophage « évolué » qui utilise une arme pour combattre (généralement une épée) et qui canalise son pouvoir d'absorption d'énergie à travers celle-ci (les créatures touchées par l'arme en subissent les effets comme si elles avaient été touchées directement par le nécrophage).

Nécrophage des glaces (FP 4). Les nécrophages créés dans les environnements froids deviennent parfois des morts-vivants pâles avec des yeux couleur de glace et du givre dans les cheveux. Les nécrophages des glaces appartiennent au sous-type « froid » et leurs attaques de coup infligent 1d6 points de dégâts de froid en plus des effets normaux. Les créatures qui touchent un nécrophage des glaces à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent 1d6 points de dégâts de froid.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

NÉOTHÉLIDE

Le long corps gluant de cet immense ver est enroulé, formant une masse tremblante surplombée par une gueule dotée de tentacules.

NÉOTHÉLIDE **FP 15**

PX 51 200

Aberration de taille Gig, CM

Init +2 ; **Sens** pistage des téléportations 18 m, vision aveugle 30 m ; Perception +25

DÉFENSE

CA 30, contact 4, pris au dépourvu 30 (Dex –2, naturelle +26, taille –4)

pv 230 (20d8+140)

Réf +4, **Vig** +15, **Vol** +16

RD 10/fer froid ; **RM** 26

ATTAQUE

VD 9 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps 4 langues, +21 (3d6+10/19–20 et étreinte)

Espace 6 m ; **Allonge** 6 m

Attaques spéciales assaut mental, broyage psychique, engloutissement (2d6+10 et 2d6 acide, CA 23, 23 pv), souffle (cône de 15 m, 14d10 acide, Réflexes DD 27, 1/2 dégâts, tous les 1d4 rounds)

Pouvoirs magiques (NLS 20e)

Constant — *vol*

À volonté — *charme-monstre* (DD 19), *clairvoyance/clairaudience*, *détection de pensées* (DD 17), *poison* (DD 19), *suggestion* (DD 18), *télékinésie* (DD 20), *téléportation*

3/jour — *suggestion* en incantation rapide (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 30, **Dex** 7, **Con** 24, **Int** 16, **Sag** 15, **Cha** 21

BBA +15, **BMO** +29 (+33 lutte), **DMD** 37 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Pouvoir magique rapide (*suggestion*), Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique (langue), Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +26, Bluff +25, Connaissances (mystères) +26, Diplomatie +25, Escalade +33, Intimidation +28, Perception +25, Vol –4

Langues aklo, commun des profondeurs, terreux ; télépathie 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou culte (3–5 et 4–12 esclaves charmés de races diverses)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Assaut mental (Sur). Par une action simple utilisable trois fois par jour, un néothélide peut lancer un puissant assaut d'énergie mentale vers une cible située dans un rayon de 18 mètres qui lui inflige 15d10 points de dégâts. Un jet de Volonté réussi contre un DD de 25 annule cet effet. Seules les créatures qui possèdent une valeur d'Intelligence peuvent être affectées. Il s'agit d'un effet mental. Le DD dépend du Charisme.

Broyage psychique (Sur). Par une action simple utilisable trois fois par jour, un néothélide peut tenter de broyer l'esprit d'une créature située dans un rayon de 18 mètres. La cible doit réussir un jet de Volonté de DD 25 pour ne pas s'effondrer et devenir à la fois inconsciente et mourante, à –1 point de vie. Si la cible réussit ce jet de sauvegarde, elle subit 6d6 points de dégâts et est fiévreuse pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Pistage des téléportations (Ext). Chaque fois qu'une créature située à 18 mètres ou moins d'un néothélide se téléporte, celui-ci apprend automatiquement les coordonnées mentales de sa destination et en reçoit une connaissance correspondant à la familiarité « vu à l'occasion ». Ce savoir disparaît au bout de 1 minute. Cette capacité ne donne aucune information sur la situation actuelle et les environs de la destination.

Les gigantesques néothélides ne vivent que dans les profondeurs loin sous la surface, et étaient autrefois à la tête d'empires souterrains. Leur nombre a considérablement chuté face aux autres races qui se sont montrées plus fécondes et plus adaptables. Aujourd'hui, ils appartiennent à la légende et ne figurent quasiment plus que dans les histoires d'horreur que racontent les rares individus ayant personnellement subi leur colère (et y ayant survécu).

Les néothélides sont assistés par diverses espèces de créatures étranges semblables à des vers, des sbires qu'ils utilisent pour espionner leurs ennemis et leur faire la guerre. Les néothélides eux-mêmes ont été engendrés par des créatures encore plus horribles, des monstruosités extrêmement anciennes venues de dimensions étranges provenant d'au-delà des frontières du monde connu. Les néothélides se considèrent comme les agents choisis par ces puissances maléfiques pour préparer le monde à leur retour.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Nymphe

Une silhouette délicate aux longues oreilles pointues sort de l'eau, d'une beauté presque douloureuse à contempler.

NYMPHE **FP 7**

PX 3 200

Fée de taille M, CB

Init +5 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +14

Aura beauté aveuglante (9 m, DD 21)

DÉFENSE

CA 23, contact 23, pris au dépourvu 17
(parade +7, Dex +5, esquive +1)

pv 60 (8d6+32)

Réf +18, **Vig** +13, **Vol** +16

RD 10/fer froid

ATTAQUE

VD 9 m, nage 6 m

Corps à corps dague de maître, +10 (1d4/19–20)

Attaques spéciales regard étourdissant

Pouvoirs magiques (NLS 8e)
1/jour — *porte dimensionnelle*

Sorts préparés (NLS 7e)
4e — *convocation d'alliés naturels IV*
3e — *appel de la foudre* (DD 16), *respiration aquatique, soins modérés*
2e — *flame de feu, orme d'arbre, peau d'écorce, résistance aux énergies destructives*
1er — *brume de dissimulation, charme-animal* (DD 14), *enchevêtrement* (DD 14), *endurance aux énergies destructives, flammes*
0 — *assistance divine, détection de la magie, lumière, stabilisation*

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 21, **Con** 18, **Int** 16, **Sag** 17, **Cha** 25

BBA +4, **BMO** +9, **DMD** 27

Dons Attaque en finesse, Esquive, Magie de guerre, Manœuvres agiles

Compétences Connaissances (nature) +14, Diplomatie +18, Discrétion +16, Dressage +15, Évasion +16, Natation +19, Perception +14, Premiers secours +11, Psychologie +14

Langues commun, sylvestre

Particularités empathie sauvage +21, grâce surnaturelle, inspiration

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire

Trésor standard (dague de maître, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Beauté aveuglante (Sur). Cette capacité affecte tous les humanoïdes situés dans un rayon de 9 mètres autour de la nymphe. Ceux qui la regardent directement doivent réussir un jet de Vigueur de DD 21 pour ne pas être aveuglés de manière permanente. La nymphe peut désactiver ou réactiver cette capacité par une action libre. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Empathie sauvage (Sur). Cette capacité fonctionne comme l'aptitude de druide si ce n'est que les nymphes bénéficient d'un bonus racial de +6 sur les tests correspondant. Les nymphes utilisent leur nombre de DV comme niveau de druide effectif pour déterminer le modificateur total des tests d'empathie.

Grâce surnaturelle (Sur). Les nymphes bénéficient d'un bonus racial à tous les jets de sauvegarde et d'un bonus de parade à la CA égaux à leur modificateur de Charisme.

Inspiration (Sur). Une nymphe peut choisir d'inspirer une créature intelligente et de lui servir de muse en lui accordant un petit objet symbolisant son affection (généralement une mèche de cheveux). Tant que la nymphe accorde ses faveurs à un individu et que celui-ci transporte le symbole de son affection, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 à tous ses jets de Volonté, ses tests d'Artisanat et ses tests de Représentation. S'il s'agit d'un barde, celui-ci peut utiliser son aptitude de représentation bardique pendant un nombre de rounds additionnels par jour égal au modificateur de Charisme de la nymphe. La nymphe reste liée au symbole de son affection et à son porteur comme si elle avait lancé un sort de *rapport* sur celui-ci. Elle peut mettre un terme à cet effet n'importe quand par une action libre. Elle ne peut inspirer qu'une seule créature à la fois.

Regard étourdissant (Sur). Par une action simple et d'un simple regard, une nymphe peut étourdir une créature distante de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Vigueur de DD 21 pour ne pas être étourdie pendant 2d4 rounds. Le DD dépend de la Constitution.

Sorts. Les nymphes lancent des sorts comme des druides de niveau 7 mais elles ne peuvent pas remplacer les sorts qu'elles ont préparés par des sorts de convocation d'alliés naturels.

Illustration par Concept Art House

Beaucoup de gens ont perdu la vie en partant vainement en quête des nymphes et de leur beauté. De nombreuses existences se sont terminées prématurément, victimes de la folie et de l'obsession que la grâce de ces créatures fait naître dans les esprits et dans les corps qui ne sont pas préparés à les rencontrer. La nymphe elle-même n'est pas une créature cruelle. Cette protectrice des endroits les plus purs et des royaumes les plus beaux de la nature se montre douce avec ceux qui la respectent, elle et son domaine, et peut même accorder des faveurs magiques aux individus qui parviennent à gagner son affection. Ceux qui cherchent à la tromper, à lui causer du tort ou à causer du tort à l'endroit où elle s'est établie se rendent rapidement compte que derrière sa beauté se cache un gardienne féroce tout à fait capable de protéger ce dont elle a la charge.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Objet animé

Les os enfermés dans la cage s'entrechoquent quand ses jambes de chaînes s'animent et qu'elle part en quête de nouveaux prisonniers.

OBJET ANIMÉ **FP 3**

PX 800

Créature artificielle de taille M, N

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception –5

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 12 (naturelle +4)

pv 36 (3d10+20)

Réf +1, **Vig** +1, **Vol** –4

Capacités défensives solidité 5 (ou plus) ; **Immunités** traits des créatures artificielles

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps coup +5 (1d6+3)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 10, **Con** —, **Int** —, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +3, **BMO** +5, DMD 15

Particularités points de construction

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Points de Construction. Les objets animés disposent d'un certain quota de Points de Construction (PC) qu'ils peuvent utiliser pour acheter des capacités et des protections en plus de celles présentées plus haut. Un objet animé de taille M possède 2 PC ; pour les objets de taille différente, voir le tableau ci-contre. Si un objet animé dépense un nombre de PC supérieur au quota associé à sa catégorie de taille, son FP augmente de +1 par tranche de 2 PC ajoutés (avec un minimum de +1).

Attaque supplémentaire (Ext, 1 PC). Gagne une attaque de coup supplémentaire.

Constriction (Ext, 1 PC). Ajoute la capacité de constriction à l'attaque de coup (l'objet doit posséder la capacité d'étreinte avant de pouvoir choisir cette option).

Étreinte (Ext, 1 PC). Ajoute la capacité d'éteinte aux attaques de coup.

Métal (Ext, 2 PC). L'objet est fait d'un métal courant. Sa solidité passe à 10 et son bonus d'armure naturelle augmente de +2. Les objets de mithral coûtent 4 PC et ont une solidité de 15 et un accroissement du bonus d'armure naturelle de +4. Les objets d'adamantium coûtent 6 PC et ont une solidité de 20 et un accroissement du bonus d'armure naturelle de +6.

Mouvement supplémentaire (Ext, 1 PC). Gagne un nouveau mode de déplacement (creusement, escalade, vol [déplorable], ou nage avec une vitesse égale à sa vitesse de déplacement de base.

Pierre (Ext, 1 PC). L'objet est fait de pierre ou de cristal. Sa solidité passe à 8 et son bonus d'armure naturelle augmente de +1.

Piétinement (Ext, 2 PC). Gagne la capacité de piétinement (voir page 303 pour les dégâts et les DD associés).

Plus rapide (Ext, 1 PC). La vitesse d'un des modes de déplacement augmente de +3 mètres.

Un objet animé n'est pas juste un monstre mais bien une catégorie à part entière. Le profil présenté ci-contre se rapporte à un objet animé de taille M (qui dispose encore de 2 PC à dépenser pour acquérir des capacités supplémentaires), mais tous les objets peuvent être animés (généralement grâce au sort *animation d'objets*, mais le don de Construction de créatures artificielles [voir page 316] permet aussi de construire des objets animés permanents). Les objets animés sont composés de bois ou d'un autre matériau de solidité équivalente, sauf s'ils utilisent des Points de Construction pour être constitués d'une autre matière. Pour obtenir un objet animé d'une autre taille que Moyenne, il suffit d'ajuster le nombre de dés de vie et la taille de l'objet décrit ci-contre (et donc d'adapter sa Force, sa Dextérité, son bonus d'armure naturelle et ses modificateur de taille à l'attaque et à la CA comme indiqué sur la page 296).

Taille	Exemple	DV	PC	FP
Minuscule	chandelier	1d10	1	1/2
Très Petit	chaise	2d10+10	1	2
Moyen	cage	3d10+20	2	3
Grand	statue	4d10+30	3	5
Très Grand	wagon	7d10+40	4	7
Gigantesque	catapulte	10d10+60	5	9
Colossal	navire	13d10+80	6	11

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ogre

Ce géant a des dents mal ajustées, des yeux en vrille dénués de douceur ou d'intelligence, un visage bouffi et une large bouche.

OGRE **FP 3**

PX 800

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 17, contact 8, pris au dépourvu 17
(armure +4, Dex –1, naturelle +5, taille –1)

pv 30 (4d8+12)

Réf +0, **Vig** +6, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 9 m (12 m base)

Corps à corps massue, +7 (2d8+7)

Distance javeline, +1 (1d8+5)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 8, **Con** 15, **Int** 6, **Sag** 10, **Cha** 7

BBA +3, **BMO** +9, **DMD** 18

Dons Robustesse, Volonté de fer

Compétences Escalade +7, Perception +5

Langues géant

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérées ou froides

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–4) ou famille (5–16)

Trésor standard (armure de peau, 4 javelines, massue, autres trésors)

Les histoires qui parlent d'ogres sont des récits horribles de violence et de brutalité, de cannibalisme et de torture, de viol, de démembrement, de nécrophilie, d'inceste, de mutilation et de toutes sortes de meurtres abominables. Ceux qui n'ont jamais rencontré d'ogres les prennent pour de simples mises en garde. Ceux qui en ont croisé et qui ont survécu, eux, savent que ces contes sont bien en-dessous de la réalité.

Les ogres se réjouissent de la misère des autres. Lorsqu'ils n'ont aucune créature de petite taille à écraser entre leurs poings monstrueux ou à profaner pour assouvir leur soif de violence, ils s'en prennent les uns aux autres. Rien n'est tabou dans la société des ogres. On pourrait croire qu'une fois livrés à eux-mêmes, les ogres d'une même tribu s'entre-déchireraient rapidement et que seuls les plus puissants survivraient en fin de comptes, mais s'il y a quelque chose que les ogres respectent, c'est la famille.

Les tribus d'ogres sont donc appelées « familles ». La plupart des difformités et des caractéristiques physiques horribles qui affligent les ogres s'expliquent par la pratique courante de l'inceste. Bien souvent, le chef d'une tribu en est également le père, même si certaines ogresses particulièrement violentes ou dominatrices prennent le rôle de mère de la tribu. Les ogres se chamaillent constamment, un trait de caractère heureux qui les occupent et les font s'en prendre les uns aux autres plutôt qu'à leurs voisins. De temps en temps, un patriarche ogre particulièrement brutal et craint apparaît, un chef capable de rassembler plusieurs familles sous son commandement.

Les zones habitées par les ogres sont des endroits mornes et laids, car ils se complaisent dans la saleté et n'éprouvent pas le besoin de mener une vie en harmonie avec leur environnement. La frontière qui sépare la civilisation du territoire ogre est un royaume triste habité par des individus exclus et désespérés. C'est là que vivent les ogrelins, les engeances difformes résultant des fréquentes attaques menées par les ogres contre les communautés de créatures de plus petite taille.

Les jeux des ogres sont violents et vicieux. Les victimes avec lesquelles ils s'amusent ont bien de la chance si elles meurent dès le premier jour. Ils possèdent un sens de l'humour cruel (le seul signe indiquant que leur cerveau primitif est capable d'une légère étincelle de créativité) grâce auquel ils créent toutes sortes d'outils et de méthodes de torture cauchemardesques.

La force considérable des ogres et leur manque d'imagination les destinent tout naturellement aux durs labeurs tels que l'exploitation minière, la ferronnerie ou le déboisement. Certains géants plus puissants qu'eux (notamment les géants des collines et les géants de pierre) asservissent les familles d'ogres et les contraignent à ce genre de travail.

Un ogre adulte moyen mesure 3 mètres de hauteur et pèse à peu près 325 kg.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ombre

Cette ombre animée par une énergie maudite, aux mouvements difficiles à repérer, possède une silhouette vaguement humaine.

OMBRE **FP 3**

PX 800

Mort-vivant (intangible) de taille M, CM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +8

DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +2, esquive +1, parade +2)

pv 19 (3d8+6)

Réf +3, **Vig** +3, **Vol** +4

Capacités défensives intangible, résistance à la canalisation +2 ; **Immunités** traits des morts-vivants

ATTAQUE

VD vol 12 m (bonne)

Corps à corps contact intangible, +4 (aff. temporaire 1d6 Force)

Attaques spéciales création de rejetons

CARACTÉRISTIQUES

For —, **Dex** 14, **Con** —, **Int** 6, **Sag** 12, **Cha** 15

BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 17

Dons Esquive, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +8 (+12 sous une lumière faible, +4 sous une lumière forte), Perception +8, Vol +11 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion sous une lumière faible (–4 sous une lumière forte)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–6) ou nuée (7–12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Le toucher d'une ombre inflige aux créatures vivantes un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Il s'agit d'un effet d'énergie négative. La victime meurt si l'affaiblissement temporaire de Force est supérieur ou égal à sa valeur de Force.

Création de rejetons (Sur). Les humanoïdes tués par la capacité d'affaiblissement temporaire de Force d'une ombre deviennent des ombres soumises au contrôle de leur meurtrier après 1d4 rounds.

Les ombres sont des créatures sinistres qui se tapissent dans la frontière entre l'obscurité et la lumière. Elles préfèrent hanter les ruines abandonnées par la civilisation, là où elles peuvent chasser les créatures vivantes suffisamment téméraires pour pénétrer sur leur territoire. Les ombres sont des horreurs mortes-vivantes et, en tant que telles, elles ne possèdent ni but ni motif observable autre que le désir de saper l'énergie et la vitalité des créatures vivantes.

Ombre supérieure

Cette silhouette d'ombre vacille et se déplace avec grâce mais par à-coups, comme si elle était produite par des flammes invisibles.

OMBRE SUPÉRIEURE **FP 8**

PX 4 800

Mort-vivant (intangible) de taille M, CM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +13

DÉFENSE

CA 18, contact 18, pris au dépourvu 12 (Dex +5, esquive +1, parade +2)

pv 58 (9d8+18)

Réf +8, **Vig** +5, **Vol** +7

Capacités défensives intangible, résistance à la canalisation +2 ; **Immunités** traits des morts-vivants

ATTAQUE

VD vol 12 m (bonne)

Corps à corps contact intangible, +11 (aff. temp. 1d8 Force)

Attaques spéciales création de rejetons (comme les ombres)

CARACTÉRISTIQUES

For —, **Dex** 20, **Con** —, **Int** 6, **Sag** 12, **Cha** 15

BBA +6, **BMO** +11, **DMD** 24

Dons Esquive, Attaque en vol, Souplesse du serpent, Talent (Perception, Discrétion)

Compétences Discrétion +20 (+24 sous une lumière faible, +16 sous une lumière forte), Perception +13, Vol +15 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion sous une lumière faible (–4 sous une lumière forte)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Le toucher d'une ombre supérieure inflige aux créatures vivantes un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force. Il s'agit d'un effet d'énergie négative. La victime meurt si l'affaiblissement temporaire de Force est supérieur ou égal à sa valeur de Force.

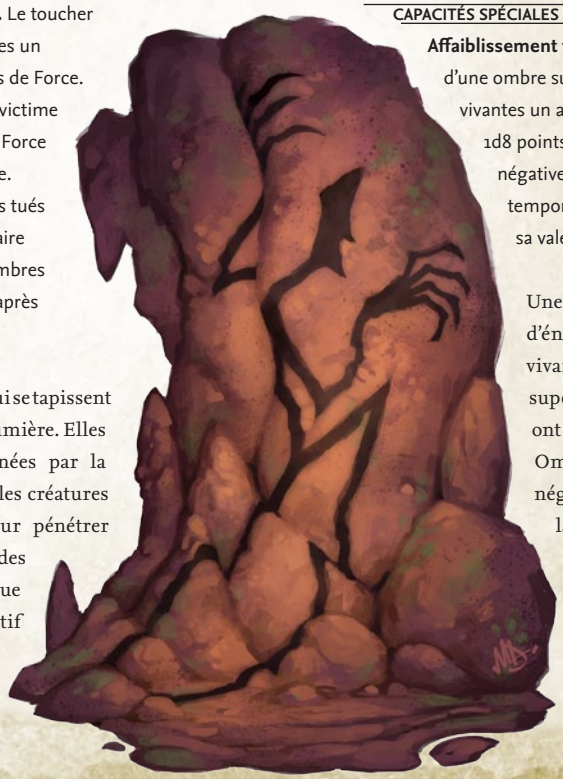


Illustration par Matt Dixon

Une fois suffisamment gorgées d'énergie négative, les ombres mortes-vivantes deviennent des ombres supérieures. C'est le cas de celles qui ont séjourné longtemps sur le plan des Ombres, une région baignée d'énergie négative, et de celles qui ont consommé la vie de milliers de victimes. Ces monstrueux morts-vivants sont souvent accompagnés d'un petit groupe d'ombres normales qui les traitent généralement comme des chefs méritant leur loyauté.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Oni, Ogre Mage

Ce géant paré d'habits exotiques et d'une armure splendide rugit. Ses crocs brillent et ses intentions meurtrières luisant dans ses yeux.

OGRE MAGE **FP 8**

PX 4 800

Extérieur (géant, métamorphe, natif, oni) de taille G, LM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +13

DÉFENSE

CA 21, contact 12, pris au dépourvu 18
(armure +4, Dex +3, naturelle +5, taille –1)

pv 92 (8d10+48) ; régénération 5 (feu ou acide)

Réf +5, **Vig** +12, **Vol** +10

RM 19

ATTAQUE

VD 12 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps épée à deux mains, +14/+9 (3d6+10)

Distance arc long composite, +10 (2d6+7)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Pouvoirs magiques (NLS 9e)
Constant — *vol*
À volonté — *invisibilité, ténèbres*
1/jour — *charme-monstre* (DD 17), *cône de froid* (DD 18), *état gazeux*, *sommeil profond* (DD 16)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 17, **Con** 23, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 17

BBA +8, **BMO** +16, **DMD** 29

Dons Attaques réflexes, Expertise du combat, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +13, Bluff +14, Connaissances (mystères) +13, Déguisement +14, Intimidation +14, Perception +13, Psychologie +13, Utilisation d'objets magiques +14, Vol +5

Langues commun, géant

Particularités changement de forme (humanoïde de taille P, M ou G ; *modification d'apparence* ou *forme de géant I*), vol

ÉCOLOGIE

Environnement collines froides

Organisation sociale solitaire, couple, ou patrouille (1–2 et 2–4 ogres)

Trésor double (arc long composite [**For** +7] avec 20 flèches, chemise de mailles, épée à deux mains, autres trésors)

Comme tous les onis, l'ogre mage est un esprit maléfique qui s'est rendu sur le plan Matériel et a pris chair humaine (ou, plus exactement dans ce cas, chair d'ogre). De nombreux ogres mages servent de chefs à des tribus d'ogres mais tous ne choisissent pas de lier leur destin à celui de leurs cousins moins intelligents. Certains deviennent des pillards solitaires qui prennent les villages en otage et exigent des tributs réguliers sous la forme de pièces d'or, de nourriture ou de vierges tout en menaçant de s'emparer de bien plus encore si on ne les satisfait pas.

Traits des onis

Les onis sont une race variée d'Extérieurs maléfiques dont l'ogre mage est le représentant le plus courant. Il en existe d'autres, d'autres esprits maléfiques qui se parent de la chair d'autres espèces d'humanoïdes. La plupart des onis sont des géants, mais les onis gobelinoïdes, tengus et reptiliens sont assez courants également.

Les onis adoptent des formes très diverses et disposent de pouvoirs variés, mais ils ont certains traits en commun.

- **Changement de forme.** Tous les onis sont des métamorphes mais leur capacité de changement de forme est généralement limitée aux créatures dont l'apparence est similaire à leur forme véritable.
- **Natif.** Les onis sont des Extérieurs natifs. Comme il s'agit d'esprits maléfiques dans des corps d'humanoïdes mortels, ils appartiennent également tous à un sous-type humanoïde (généralement le sous-type « géant »).
- **Régénération.** Tous les onis régénèrent, mais le rythme de régénération varie d'une espèce à l'autre. Les dégâts de feu ou d'acide peuvent les tuer.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Orque

Cette créature sauvage ressemble à un humain en plus bestial, avec une peau entre le vert et le gris et des cheveux noirs et graisseux.

ORQUE **FP 1/3**

PX 135

Orque homme d'armes 1

Humanoïde de taille M, CM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception –1

Faiblesse sensibilité à la lumière

DÉFENSE

CA 13, contact 10, pris au dépourvu 13 (armure +3)

pv 6 (1d10+1)

Réf +0, **Vig** +3, **Vol** –1

Capacités défensives férocité

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps cimeterre à deux mains, +5 (2d4+4/18–20)

Distance javeline, +1 (1d6+3)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 7, **Sag** 8, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +4, **DMD** 14

Dons Arme de prédilection (cimeterre à deux mains)

Compétences Intimidation +2

Particularité Armes familières

Langues commun, orque

ÉCOLOGIE

Environnement collines, montagnes ou souterrain, climat tempéré

Organisation sociale solitaire, bande (2–4), escouade (11–20 et 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 et 150% de non-combattants plus 1 sergent de niveau 3 par 10 adultes, 1 lieutenant de niveau 5 par 20 adultes et 1 chef de niveau 7 par 30 adultes)

Trésor équipement de PNJ (armure de cuir clouté, cimeterre à deux mains, 4 javelines, autres trésors)

Plusieurs caractéristiques différencient les orques des humanoïdes civilisés : leur force sauvage, leur intelligence relativement peu développée et leur attitude. Baignés dans une culture où les plus forts dominent les autres par la peur et la violence, les orques sont naturellement brutaux et agressifs. Ils s'emparent de ce qu'ils désirent par la force et n'hésitent pas à massacrer ou à réduire en esclavage des villages entiers si cela leur est possible. Ils ne perdent pas leur temps avec les convenances ou en détails et leurs camps et villages sont généralement des endroits crasseux et pouilleux où les bagarres entre individus ivres, les fosses de combat et les divertissements similaires sont monnaie courante. Comme ils n'ont pas la patience nécessaire à la culture de la terre ni les capacités requises pour élever du bétail (à l'exception des animaux très robustes qui ne demandent pratiquement pas d'attention), ils trouvent qu'il leur est plus facile de s'emparer de ce que quelqu'un d'autre a créé que de fabriquer les choses eux-mêmes. Ce sont des créatures arrogantes qui se mettent rapidement en colère lorsqu'on les contrarie mais ne se soucient d'honneur que si cela peut être à leur avantage.

Un mâle adulte mesure à peu près 1,80 mètres de hauteur et pèse 105 kg. Les orques et les humains s'accouplent fréquemment, mais il s'agit presque toujours d'unions non consenties, après un pillage ou un enlèvement d'esclaves. De nombreuses tribus d'orques procréent volontairement des demi-orques et les élèvent comme des membres à part entière, car ces descendants d'intelligence supérieure font d'excellents stratèges et de bons chefs de tribus.

Les orques en tant que PJ

Les orques ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Leurs traits raciaux sont les suivants.

+4 Force, –2 Intelligence, –2 Sagesse, –2 Charisme. Les orques sont brutaux et sauvages.

Apprentissage martial. Les orques sont automatiquement formés au maniement des grandes haches et des cimeterres à deux mains. Ils traitent toutes les armes dont le nom comporte le mot « orque » comme des armes de guerre.

Férocité. Voir les règles universelles pour les monstres à la page 301.

Sensibilité à la lumière. Voir les règles universelles pour les monstres à la page 305.

Vision dans le noir. Les orques voient dans le noir jusqu'à 18 m.

Langues. Les orques parlent automatiquement le commun et l'orque. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : commun des profondeurs, géant, gnoll, gobelin, nain.

Illustration par Concept Art House

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Otyugh

Ce monstre à trois pattes ressemble à une gueule géante dotée de trois tentacules, deux portant des piques acérées et l'autre, des yeux.

OTYUGH **FP 4**

PX 1 200

Aberration de taille G, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +9

DÉFENSE

CA 17, contact 9, pris au dépourvu 17 (naturelle +8, taille –1)

pv 39 (6d8+12)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +6

Immunités maladie

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps morsure, +7 (1d8+4 et maladie), 2 tentacules, +3 (1d6+2 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m pour les tentacules)

Attaques spéciales constriction (tentacule, 1d6+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 10, **Con** 13, **Int** 5, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +4, **BMO** +9 (+13 lutte), **DMD** 19 (21 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (tentacule), Robustesse, Vigilance

Compétences Discrétion +2 (+10 dans sa tanière), Perception +9 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion dans sa tanière

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–4)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maladie (Ext). *Fièvre des marais* : Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 14 ; *incubation* 1d3 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les otyughs sont des créatures particulièrement abominables qui se vautrent dans les endroits que la plupart des créatures saines d'esprit évitent. Ils établissent leur repaire dans les décharges, les fosses d'aisance, les fosses à détritus, les marais toxiques ou les égouts. Plus un lieu est crasseux et plus il attire ces mangeurs de déchets. Ils excellent dans le rôle de charognards, sillonnant de vastes cavernes souterraines à la recherches de détritus et de déchets de choix. Lorsqu'ils en trouvent, ils s'en repaissent puis rassemblent ce qu'ils n'ont pas pu consommer et ramène le tout dans leur repaire pestilentiel. Les otyughs passent la plupart de leur temps dans ces antres puants qu'ils alimentent constamment en charognes, en excréments et en autres substances aux effluves similaires.

Les créatures intelligentes qui élisent domicile à proximité d'une tanière souterraine d'otyughs s'allient souvent avec ces monstres dégoûtants pour des raisons pratiques. Elles sont heureuses de leur fournir les déchets et la viande fraîches qu'ils désirent et ainsi se débarrasser de leurs détritus. En contre-partie, les otyughs laissent leur bienfaiteurs en paix et ne les attaquent pas. Ils vont même parfois jusqu'à endosser le rôle de gardiens.

La caractéristique des otyughs que la plupart des races trouvent la plus horrible n'est pas la nature de leur régime alimentaire ni leurs préférences en matière de repaires, mais plutôt le fait qu'une créature possédant de tels goûts puisse être autre chose qu'un charognard sans intelligence. En fait, les otyughs sont dotés d'une intelligence surprenante et ils sont généralement prêts à s'allier avec ceux qui leur offrent un afflux constant de nourritures délicieuses sous la forme d'ordures et de déchets. La plupart des otyughs comprennent que les autres créatures les trouvent déplaisants et hideux, mais rares sont ceux que cela préoccupe vraiment.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ours, grizzly

Les puissants muscles qu'on voit bouger sous la fourrure brune de cet ours imposant laissent présager de sa rapidité et de sa force.

GRIZZLY **FP 4**

PX 1 200

Animal de taille G, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 16, contact 10, pris au dépourvu 15 (Dex +1, naturelle +6, taille –1)

pv 42 (5d8+20)

Réf +5, **Vig** +8, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 griffes, +7 (1d6+5 et étreinte), morsure, +7 (1d6+5)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +3, **BMO** +9 (+13 lutte), **DMD** 20 (24 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Endurance, Talent (Survie)

Compétences Natation +14, Perception +6, Survie +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Natation

ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

Le grizzly est un grand et puissant omnivore qu'on rencontre dans de nombreuses forêts vallonnées. Il peut tout aussi bien consommer des noix, des baies, du poisson ou des petits mammifères. Il défend férocement son territoire et n'hésitera pas à chasser (ou, si cela ne suffit pas, à tuer et à manger) tous les intrus qu'il considère comme des rivaux.

Au combat, le grizzly tente de maîtriser ou de tuer ses ennemis à l'aide de ses griffes. Lorsque c'est possible, il essaie d'agripper un adversaire pour lui infliger des dégâts en continu jusqu'à ce qu'il meure, qu'il tombe inconscient ou qu'il parvienne à s'échapper.

Vous pouvez créer un profil pour un ours plus petit (comme un ours noir) en appliquant l'archétype simple « jeune » au grizzly. Pour un ours plus grand ou un ours polaire, utilisez l'archétype simple « évolué ».

Ours sanguinaire

De la bave coule de la gueule béante de cet ours qui rugit. Quelques excroissances osseuses dépassent de sa fourrure hirsute.

OURS DES CAVERNES **FP 7**

PX 3 200

Animal de taille G, N

Init +5 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 18, contact 10, pris au dépourvu 17 (Dex +1, naturelle +8, taille –1)

pv 95 (10d8+50)

Réf +8, **Vig** +12, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 griffes, +13 (1d6+7 et étreinte), morsure, +13 (1d8+7)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 13, **Con** 21, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +7, **BMO** +15 (+19 lutte), **DMD** 26 (30 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Endurance, Science de l'initiative, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Natation +19, Perception +12 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Natation

ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor fortuit

Illustration par Andrew Hou

Les ours sanguinaires, que les tribus barbares appellent également ours des cavernes ou ours à tête courte, sont plus grands, plus agressifs et beaucoup plus dangereux que leurs cousins de plus petite taille. Ces terribles créatures surgies de la préhistoire évitent les contrées les plus civilisées et préfèrent s'établir dans des coins sauvages et reculés. Les ours sanguinaires sont rares mais terrifiants, tout particulièrement pour ceux qui n'ont jamais vu d'ours normaux.

Contrairement à la plupart des ours, les ours sanguinaires ont très mauvais caractère et se mettent facilement en colère lorsqu'ils croisent des intrus sur leur territoire. Comme les grizzlys, les ours sanguinaires utilisent leurs griffes pour maîtriser ou tuer leurs adversaires, mais ils n'hésiteront pas à mordre ceux qu'ils sont parvenus à agripper.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ours-hibou

Cet étrange monstre colérique mi-ours mi-hibou est couvert d'un amalgame de plumes et de fourrure et brandit ses griffes.

OURS-HIBOU **FP 4**

PX 1 200

Créature magique de taille G, N

Init +5 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +5, taille –1)

pv 47 (5d10+20)

Réf +5, **Vig** +10, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 griffes, +8 (1d6+4 et étreinte), morsure, +8 (1d6+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 18, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +5, **BMO** +10 (+14 lutte), **DMD** 21 (25 contre crocs-en-jambe)

Dons Science de l'initiative, Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Perception +12

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–8)

Trésor fortuit

L'origine des ours-hiboux est source de grands débats chez les érudits qui étudient les monstres, mais la plupart d'entre eux s'accordent sur le fait que, dans un passé distant, un magicien fou a dû créer les premiers spécimens en croisant un ours et un hibou, peut-être pour prouver une thèse insensée à propos de la nature de la vie, ou par pure démence. Quelle qu'ait été la raison qui a motivé la création de ces abominations, elles se sont reproduites de manière naturelle et se sont installées dans les forêts à travers le monde, où elles occupent désormais un rôle important de prédateur près des sommets de la chaîne alimentaire.

La réputation des ours-hiboux les dépeint comme des tueurs assoiffés de sang, facilement irascibles, agressifs et fondamentalement sauvages. Ils attaquent généralement sans provocation et massacrent toutes les créatures vivantes qui croisent leur chemin. Parmi les érudits qui ont rencontré ces créatures à l'état sauvage, beaucoup ont noté qu'elles avaient toutes les yeux cerclés de rouge et qu'elles les agitaient dans tous les sens au moment où elles s'approchaient pour attaquer. On explique parfois ce comportement comme un signe de folie, ce qui laisserait penser que tous les ours-hiboux possèdent un besoin pathologique et inné de combattre et de tuer, mais des chercheurs plus fiables pensent que c'est tout simplement la manière dont leur gigantesques yeux d'oiseaux-bêtes fonctionnent.

Les ours-hiboux habitent généralement dans des régions sauvages désolées et établissent leur repaire au sein de forêts denses ou dans des grottes obscures près de la surface. Ils peuvent chasser tout aussi bien pendant le jour que la nuit, en fonction du type de proies disponibles dans leur territoire.

Les ours-hiboux adultes vivent en couples et chassent en petits groupes, laissant leurs jeunes dans leur repaire pendant qu'ils partent à la recherche de proies. Leur repaire abrite généralement 1d6 jeunes, qui peuvent être monnayés pour un prix allant jusqu'à 3 000 po chacun sur les marchés de nombreuses villes.

On considère que la nature sauvage des ours-hiboux les rend impossibles à domestiquer, mais ils peuvent servir de gardes s'ils sont enfermés dans une zone tout en étant libres de s'y promener et d'y chasser. Les dresseurs d'animaux professionnels demandent jusqu'à 2 000 po pour briser un ours-hibou ou pour l'entraîner et en faire un garde capable d'obéir à des ordres simples (DD 23 pour un jeune, DD 30 pour un adulte).

Un adulte mâle peut atteindre une hauteur de 2,40 mètres et un poids de 750 kg.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Oxydeur

Ce monstre insectoïde possède 4 pattes, 2 antennes en forme de plumes et une queue terminée par une protubérance en forme d'hélice.

OXYDEUR **FP 3**

PX 800

Aberration de taille M, N

Init +3 ; **Sens** perception des métaux 27 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +12

DÉFENSE

CA 18, contact 13, pris au dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +5)

pv 27 (5d8+5)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 3 m

Corps à corps morsure, +6 (1d3), antennes, +6 (contact, corrosion)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 8

BBA +3, **BMO** +3, **DMD** 16 (20 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse, Pouvoir renforcé (corrosion), Talent (Perception)

Compétences Escalade +8, Perception +12

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou nid (3–10)

Trésor fortuit (aucun trésor de métal)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Corrosion (Sur). Les antennes des oxydeurs sont des attaques de contact principales qui corrodent et rouillent rapidement le métal qu'elles touchent. L'objet touché subit des dégâts s'élevant à 50% de son nombre maximal de point de vie et gagne l'état préjudiciable « brisé ». Un second contact détruit l'objet. Les oxydeurs ne provoquent pas d'attaque d'opportunité lorsqu'ils tentent de toucher un objet avec leurs antennes. Celles-ci infligent 3d6+5 points de dégâts aux créatures constituées de métal. Les objets qui ne sont pas abandonnés, les objets magiques et les créatures métalliques peuvent effectuer un jet de Réflexes de DD 15 pour annuler l'effet du contact. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Perception des métaux (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme la capacité d'odorat mais possède une portée de 27 mètres et ne peut être utilisé que pour détecter des objets métalliques (ou des créatures portant ou transportant des objets de métal).

Parmi les innombrables bêtes terrifiantes qu'un explorateur peut rencontrer sous terre, l'oxydeur est la seule qui s'en prend à ce que l'aventurier moyen chérit le plus : son trésor.

Même sans l'étrange régime alimentaire qui lui vaut son nom, cette sorte d'écrevisse mesurant en moyenne 1,50 mètre de longueur et pesant presque 100 kg resterait effrayante. Les oxydeurs consomment les objets en métal, avec une préférence pour le fer et les alliages ferreux comme l'acier, même s'ils dévorent tout aussi facilement le mithral, l'adamantium et les métaux enchantés. Un objet métallique touché par une des fragiles antennes ou par la carapace d'un oxydeur se corrode et tombe en poussières en quelques secondes. Cette particularité rend les oxydeurs très dangereux non seulement pour les aventuriers qui explorent le sous-sol mais également pour les mineurs nains qui doivent protéger leurs forges et défendre les gisements de minerais.

Les oxydeurs n'ont aucune propension naturelle à la violence mais leur appétit insatiable les pousse à s'en prendre à toutes les créatures qu'ils rencontrent dès qu'ils repèrent la moindre trace de métal, et à répondre avec une brutalité irréfléchie à toute résistance. Dans les zones pauvres en métal, les oxydeurs peuvent poursuivre pendant plusieurs jours les victimes qui leur ont échappé grâce à la capacité qui leur permet de flairer le métal. Heureusement, il est souvent possible de détourner l'attention de ces monstres en leur lançant un lourd objet de métal comme un bouclier puis en s'enfuyant dans la direction opposée. Ceux qui fréquentent des régions infestées d'oxydeurs apprennent bien vite à toujours garder sous la main quelques armes de pierre ou de bois.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pêcheur des grottes

Cette sorte de crabe monstrueux de la taille d'un humain s'agrippe à la paroi de pierre et brandit d'énormes pinces devant lui.

PÊCHEUR DES GROTTES **FP 2**

PX 600

Vermine de taille M, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +4)

pv 22 (3d8+9)

Réf +2, **Vig** +6, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m

Corps à corps 2 griffes, +5 (1d4+3)

Distance filament, +3 (attirer)

Attaques spéciales attirer (filament, 10 feet)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 4

BBA +2, **BMO** +5 (+9 pour attirer), **DMD** 16 (28 contre crocs-en-jambe)

Compétences Escalade +11

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–6)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attirer (Ext). Les pêcheurs des grottes bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de manœuvre de combat relatifs à cette attaque spéciale.

Filament (Ext). Par une action simple, un pêcheur des grottes peut lancer un fin filament de soie gluante. Il s'agit d'une attaque de contact avec une portée de 18 mètres et aucun facteur de portée. Si le filament gluant touche une créature, il s'attache à elle. Cette dernière peut utiliser une action simple pour tenter d'arracher le filament en réussissant un test de Force de DD 20. Elle peut également essayer de s'en libérer avec un test d'Évasion de DD 25. Le filament a une CA de 14 (CA de contact de 12), 5 points de vie et une RD 15/tranchant. Si on y applique un liquide à haute teneur en alcool (ou une dose de *solvant universel*), l'adhésif se dissout et la créature touchée par le filament est libérée. Un pêcheur des grottes ne peut maintenir qu'un seul filament à la fois.

Les pêcheurs des grottes sont des prédateurs dotés de capacités hautement spécialisées qui chassent de manière bien particulière. Ils escaladent une paroi de la grotte jusqu'à ce qu'ils atteignent un rebord ou une fissure (généralement à une hauteur d'au moins 9 mètres), avec une préférence pour les rebords qui surplombent des ponts ou des précipices. Ils patientent ensuite jusqu'à ce qu'un proie s'approche d'eux (à 9 mètres ou moins) puis ils projettent à une vitesse incroyable une fine cordelette de soie qui vient frapper la cible à la manière d'un fouet. Une fois qu'ils ont touché leur proie avec ce filament étonnamment gluant, ils le rétractent et ramènent vers eux leur futur repas, tout en espérant que leur position élevée empêchera les alliés éventuels de leur cible de venir perturber leur festin. Les tas d'os et les morceaux de filaments abandonnés sont des indices révèlant à coup sûr la présence d'un pêcheur des grottes.

Les filaments sont produits par des glandes situées dans le corps du pêcheur des grottes. Lorsqu'il attire à lui sa victime, il dévore généralement le filament en même temps que cette-dernière. Il est impossible d'extraire de nouveaux filaments à partir du cadavre d'un pêcheur des grottes mais ceux qu'on tire d'un spécimen vivant sont incroyablement légers et résistants. Une fois la substance adhésive décomposée (ce qui prend 3d6 minutes), ces filaments fonctionnent comme de la corde de soie. Les glandes à filament des pêcheurs des grottes peuvent servir d'ingrédients pour la *colle universelle* ou d'autres objets magiques similaires. Chaque glande compte pour 100 po de matériaux bruts et permet de réduire le coût total pour créer l'objet en question.

Les pêcheurs des grottes partagent quelques points communs avec les crabes, mais ils ne sont pas à l'aise dans l'eau et ne nagent pas très bien. De nombreux pêcheurs des grottes se tapissent sur les rebords qui surplombent les fleuves souterrains à grand débit, car cela leur procure un apport relativement constant de nourriture, tout spécialement lorsque ces cours d'eau sont utilisés comme routes commerciales. Ceux qui y naviguent se font souvent accompagner d'une poignée d'esclaves ou de quelques têtes de bétail. Lorsqu'ils approchent du territoire de chasse du pêcheur des grottes, ils peuvent alors placer une de ces personnes ou un de ces animaux sur un radeau et l'envoyer en éclaireur pour occuper le monstre affamé.

Un pêcheur des grottes mesure 2,10 mètres de long et pèse 200 kg.

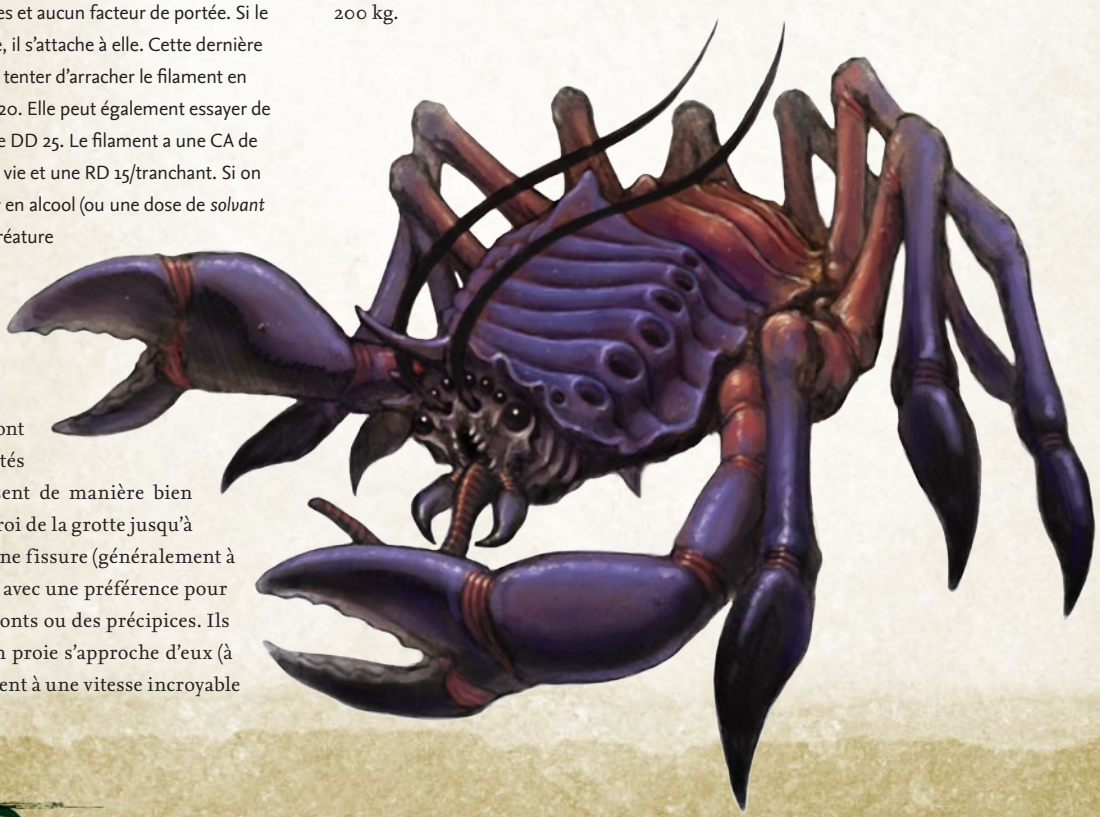


Illustration par Eric Lofgren

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pégase

Ce magnifique cheval possède de grandes ailes d'oiseau sur son dos et se déplace fièrement, gracieusement et silencieusement.

PÉGASE **FP 3**

PX 800

Créature magique de taille G, CB

Init +2 ; **Sens** *détection du Bien*, *détection du Mal*, odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille –1)

pv 34 (4d10+12)

Réf +6, **Vig** +7, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 18 m, vol 36 m (moyenne)

Corps à corps morsure, +7 (1d3+4), 2 sabots, +2 (1d6+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Pouvoirs magiques (NLS 4e)

Constant — *détection du Bien* (rayon de 18 m), *détection du Mal* (rayon de 18 m)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 13

BBA +4, **BMO** +9, **DMD** 21 (25 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en vol, Volonté de fer

Compétences Perception +11, Psychologie +7, Vol +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Langues commun (ne sait pas parler)

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées et chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (6–10)

Trésor aucun

Le pégase est un magnifique cheval ailé qui sert parfois la cause du Bien. Ces montures volantes très prisées sont des créatures sauvages et timides dont il est difficile de gagner l'amitié. Un pégase moyen mesure 1,80 mètre de hauteur aux épaules, pèse 750 kg et possède une envergure de 6 mètres. La plupart des pégases sont blancs, mais certains spécimens arborent dès l'éclosion des couleurs et des marques qui sont plus courantes chez les chevaux.

Contrairement à ce que son apparence pourrait laisser penser, le pégase est aussi intelligent qu'un humain. Ceux qui cherchent à entraîner l'un d'entre eux comme monture le trouvent donc souvent récalcitrant, voire même violent. Les pégases ne peuvent pas parler mais ils comprennent le commun et préfèrent se choisir des compagnons d'alignement Bon. La meilleure méthode pour convaincre un pégase de se laisser monter consiste à gagner son amitié par la diplomatie, les cadeaux et les bonnes actions. En général, les pégases adoptent une attitude « indifférente » envers les créatures d'alignement Bon, « inamicale » envers ceux d'alignement Neutre et « hostile » envers ceux d'alignement Mauvais. Avant de pouvoir monter un pégase, il faut le rendre « serviable » grâce à un test de Diplomatie ou une autre méthode. On peut chevaucher un pégase en utilisant une selle spéciale ou sans utiliser de selle, mais les selles normales ne conviennent pas car elles gênent ses ailes. Les pégases peuvent combattre tout en portant un cavalier mais ce dernier ne peut pas attaquer en même temps, à moins qu'il ne réussisse un test d'Équitation. Un pégase entraîné ne craint pas le combat : son cavalier n'a pas à effectuer du test d'Équitation chaque round pour parvenir à le contrôler.

Les pégases pondent des œufs valant 2 000 po chacun sur les marchés, alors que les jeunes atteignent 3 000 po par tête. Comme il s'agit de créatures intelligentes et d'alignement Bon, vendre des œufs ou des jeunes revient à pratiquer l'esclavagisme. Ce commerce est considéré comme méprisable (voire carrément interdit) dans la plupart des sociétés d'alignement Bon.

Les pégases vieillissent au même rythme que les chevaux. Les entraîneurs professionnels demandent 1 000 po pour briser ou entraîner un pégase, qui pourra alors servir un maître d'alignement Bon ou Neutre toute sa vie avec une loyauté absolue.

Les charges allant jusqu'à 150 kg sont des charges légères pour les pégases. De 105,5 kg à 300 kg, il s'agit de charges moyennes et, de 300,5 kg à 450 kg, de charges lourdes.

Certains pégases comptent de puissants étalons héroïques parmi leurs ancêtres. Ces champions peuvent vivre aussi longtemps qu'un humain. Ils possèdent l'archétype « évolué », volent avec une manœuvrabilité parfaite et bénéficient d'une résistance au feu de 10 points, d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison et d'une immunité contre les attaques de pétrification. Certains sont même capables de prononcer quelques mots en commun ou en céleste. Ces créatures sont pleinement conscientes de leur supériorité sur les chevaux et les pégases normaux et ne requièrent aucun entraînement pour pouvoir voler avec un cavalier. Elles ne se laissent cependant monter que par de grands héros.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Phœnix

Cette immense oiseau semble composé de flammes vivantes. Il étend ses ailes et pousse un cri musical tout en s'envolant dans les airs.

PHŒNIX **FP 15**

PX 51 200

Créature magique (Feu) de taille Gig, NB

Init +11 ; **Sens** *détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du poison*, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +37

Aura aura de flammes (6 m, 4d6 feu, DD 25)

DÉFENSE

CA 28, contact 14, pris au dépourvu 20 (Dex +7, esquive +1, naturelle +14, taille –4)

pv 210 (20d10+100) ; régénération 10 (froid ou Mal)

Réf +19, **Vig** +17, **Vol** +14

Capacités défensives auto-résurrection ; **Immunités** feu ; **RD** 15/Mal ; **RM** 26

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 9 m, vol 27 m (bonne)

Corps à corps 2 serres, +24 (2d6+8/19–20 et 1d6 feu) et morsure, +24 (2d8+8 et 1d6 feu)

Espace 6 m ; **Allonge** 6 m

Pouvoirs magiques (NLS 18e)

Constant — *détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du poison*

À volonté — *délivrance des malédictions, dissipation suprême, flamme éternelle, mur de feu, soins intensifs*

3/jour — *guérison suprême, mur de feu* en incantation rapide, *restauration suprême, soins intensifs de groupe, tempête de feu* (DD 24)

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 25, **Con** 20, **Int** 23, **Sag** 22, **Cha** 22

BBA +20, **BMO** +32, **DMD** 50

Dons Attaque en vol, Attaques réflexes, Critique aveuglant, Don pour les critiques, Esquive, Pouvoir magique rapide (*mur de feu*), Science de l'initiative, Science du critique (serre), Souplesse du serpent, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +30, Connaissances (nature et un autre au choix) +26, Diplomatie +26, Intimidation +26, Perception +37, Psychologie +26, Vol +28 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues aérien, céleste, commun, igné

ÉCOLOGIE

Environnement déserts et collines chaudes

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de flammes (Sur). Un phœnix peut embraser ses plumes par une action libre. Tant qu'elles brûlent, chacune des attaques naturelles du phœnix inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires et toutes les créatures qui se trouvent dans la zone qu'il contrôle (6 mètres pour la plupart des phœnix) doivent effectuer un jet de Réflexes de DD 25 pour ne pas subir 4d6 points de dégâts de feu au début de son tour. Les créatures qui attaquent le phœnix à l'aide d'armes naturelles ou d'armes manufacturées sans allonge subissent 1d6 points de dégâts de feu (sans jet de sauvegarde) après chaque attaque réussie. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Auto-résurrection (Sur). Les phœnix morts ne le restent que pendant 1d4 rounds, à moins que leurs corps ne soient intégralement détruits par un effet tel que *désintégration*. Si ce n'est pas le cas, ils renaissent de leurs cendres, complètement guéris, 1d4 rounds après leur mort, comme s'ils avaient été ramenés à la vie par un sort de *résurrection*. Ils gagnent 1 niveau négatif permanent lorsque cela se produit, mais la plupart utilisent un sort de *restauration suprême* dès que possible pour le supprimer. Un phœnix ne peut s'auto-ressusciter qu'une seule fois par an. S'il meurt une seconde fois avant qu'un an ne se soit écoulé, sa mort est permanente. Si le phœnix meurt dans la zone d'un sort de *profanation*, il ne peut pas s'auto-ressusciter avant que l'effet du sort ne se termine (à ce moment-là, la résurrection se produit immédiatement). Lorsqu'un phœnix est ramené à la vie par une autre méthode, il ne gagne pas de niveaux négatifs.

Illustration par Kieran Yanner

Les phœnix sont des oiseaux de feu légendaires qui vivent dans les recoins les plus isolés du désert. Comme ils ont la réputation d'être de grands érudits, de nombreux individus en quête de savoir rare partent à leur recherche dans l'espoir d'obtenir quelque conseil. C'est surtout la capacité à renaître de leurs cendres qui a rendu célèbres ces créatures.

Le phœnix est une créature bienfaisante, qui vient en aide à tous ceux qui font le bien et combat activement ceux qui font le mal.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pieuvre

Huit tentacules garnies de rangées de ventouses prolongent le corps en forme de barrique de cette créature aux grands yeux.

PIEUVRE **FP 1**

PX 400

Animal (aquatique) de taille P, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +1, taille +1)

pv 13 (2d8+4)

Réf +6, **Vig** +5, **Vol** +1

Capacités défensives nuage d'encre

ATTAQUE

VD 6 m, nage 9 m, propulsion 60 m

Corps à corps morsure, +5 (1d3+1 et poison), tentacules, +3 (étreinte)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 3

BBA +1, **BMO** +1 (+5 lutte), **DMD** 14 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse, Attaques multiples[B]

Compétences Évasion +13, Discrétion +20, Natation +9 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +10 en Évasion

ÉCOLOGIE

Environnement océans tempérés ou froids

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1 For ; *guérison* 1 réussite.

Propulsion (Ext). Par une action complexe utilisable une fois par round, une pieuvre peut se propulser en arrière à une vitesse de 60 mètres. Lorsqu'une pieuvre utilise cette capacité, elle doit se déplacer en ligne droite, mais elle ne provoque aucune attaque d'opportunité.

Nuage d'encre (Ext). Par une action libre utilisable une fois par minute, une pieuvre peut produire une sphère d'encre de 3 mètres de rayon. L'encre offre un camouflage total dans l'eau et reste active pendant 1 minute.

La pieuvre est un animal rusé capable d'employer des tactiques complexes pour se procurer de la nourriture.

La pieuvre comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille P ; **Vitesse** 6 m, nage 9 m, propulsion 30 m ; **CA** armure naturelle +1 ; **Attaque** morsure (1d3), tentacules (étreinte) ; **Caractéristiques** For 12, Dex 17, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 3 ; **Particularités** nuage d'encre, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. Attaque morsure (1d3 plus poison) ; **Caractéristiques** For +2, Con +2.

Pieuvre géante

Plusieurs tentacules de 6 mètres s'agitent avec une précision mortelle autour de cette pieuvre immense à la peau épaisse.

PIEUVRE GÉANTE **FP 8**

PX 4 800

Animal (aquatique) de taille G, N

Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 18, contact 11, pris au dépourvu 16 (Dex +2, naturelle +7, taille –1)

pv 90 (12d8+36)

Réf +12, **Vig** +11, **Vol** +7

Capacités défensives nuage d'encre (sphère de 9 m de rayon)

ATTAQUE

VD 6 m, nage 9 m, propulsion 60 m

Corps à corps morsure, +13 (1d8+5 et poison), 8 tentacules, +11 (1d4+2 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m (6 m with tentacule)

Attaques spéciales constriction (tentacule, 1d4+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 3

BBA +9, **BMO** +15 (+19 lutte), **DMD** 27 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaques multiples[B], Attaques réflexes, Discret, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Volonté de fer

Compétences Discrétion +18, Évasion +18, Natation +13, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +10 en Évasion

ÉCOLOGIE

Environnement tous les océans

Organisation sociale solitaire

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 19 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 For ; *guérison* 2 réussites.

La pieuvre géante est un véritable monstre capable d'attraper et de dévorer des requins, des humains et toutes autres proies que ses tentacules lui permettent de saisir.

Illustration par Francis Tsai

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pixie

Ce petit humanoïde d'apparence espiègle vole à toute vitesse et dans toutes les directions grâce à ses ailes diaphanes de couleur vive.

PIXIE **FP 4**

PX 1 200

Fée de taille P, NB

Init +5 ; **Sens** *détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal*, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 18, contact 17, pris au dépourvu 12 (Dex +5, esquive +1, naturelle +1, taille +1)

pv 18 (4d6+4)

Réf +9, **Vig** +2, **Vol** +6

Capacités défensives invisibilité ; **RD** 10/fer froid ; **RM** 15

ATTAQUE

VD 6 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps épée courte, +8 (1d4–2/19–20)

Distance arc long, +8 (1d6–2/×3)

Attaques spéciales flèches spéciales

Pouvoirs magiques (NLS 8e)

Constant — *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*

1/jour — *bouclier*, *confusion mineure* (DD 14), *détection de pensées* (DD 15), *dissipation de la magie*, *enchevêtrement* (DD 14), *lumières dansantes*, *image permanente* (DD 19 ; éléments visuels et sonores uniquement)

CARACTÉRISTIQUES

For 7, **Dex** 21, **Con** 12, **Int** 16, **Sag** 15, **Cha** 16

BBA +2, **BMO** –1, **DMD** 15

Dons Attaque en finesse, Esquive

Compétences Acrobaties +12, Bluff +10, Connaissances (nature) +10, Discrétion +16, Évasion +12, Perception +9, Psychologie +9, Utilisation d'objets magiques +10, Vol +18

Langues commun, sylvestre

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, bande (2–4), groupe (6–11) ou tribu (20–80)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Flèches spéciales (Sur). Lorsqu'un pixie tire une flèche (à partir de n'importe quel arc), il peut décider d'en changer les propriétés en la saupoudrant de poussière magique de pixie. Cela ne prend qu'une action libre, pour autant que la pixie décoche la flèche elle-même. Chaque jour, une pixie peut créer suffisamment de poussière pour un nombre d'utilisations égal à sa valeur de Charisme (16 utilisations par jour pour la plupart des pixies). Les autres créatures ne peuvent pas utiliser la poussière de pixie, à moins que le pixie ne la donne librement. Dans ce cas, le pixie choisit l'effet que la poussière aura sur la flèche sur laquelle elle sera appliquée et cette application nécessite une action simple. Une fois la flèche saupoudrée de poussière, l'effet choisi ne persiste que pendant 1 round. Les flèches ainsi altérées n'infligent aucun dégâts lorsqu'elles touchent leur cible. Elles provoquent seulement l'effet choisi. Un pixie peut opter pour l'un des trois effets suivants lorsqu'elle saupoudre une flèche. Les DD des jets de sauvegarde dépendent du Charisme.

Charme. La cible doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour ne pas être affectée par un effet similaire à un sort de *charme-monstre* pendant 10 minutes.

Perte de mémoire. La cible doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour ne pas être affectée par un sort de *modification de mémoire* (cet effet peut seulement éliminer les souvenirs des 5 dernières minutes ; le pixie utilise généralement cette capacité pour forcer une créature à oublier leur rencontre, afin qu'elle ne le traque pas lorsqu'il fuira).

Sommeil. La cible doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour ne pas s'endormir pendant 5 minutes.

Invisibilité (Sur). Les pixies restent invisibles même lorsqu'ils attaquent. Il s'agit d'une capacité constante que les pixies peuvent interrompre ou réactiver par une action libre.

Illustration par Tyler Walpole

Il s'agit sans doute de l'espèce de fées la plus connue, mais aussi la plus insaisissable. Les pixies vivent au plus profond des forêts immaculées, mais leur insatiable curiosité les poussent souvent à s'éloigner de leur demeure. La plupart des pixies mesurent un peu moins de 60 cm de hauteur, mais volent généralement à peu près au niveau des yeux des créatures avec lesquelles ils conversent, pour pouvoir les regarder bien en face. Les pixies pèsent à peu près 15 kg. Ils parlent très rapidement et s'excitent facilement.

Ces étranges créatures à la fois proches du monde naturel et clairement surnaturelles, possèdent des pouvoirs magiques bénéfiques parfois assez bizarres. Par exemple, une pixie sur 10 développe un pouvoir magique additionnel utilisable une fois par jour (NLS 8) ; il s'agit généralement de *forme bestiale II* (uniquement des créatures de taille TP), de *métamorphose funeste* ou même parfois de puissants sorts comme *danse irrésistible*. Vous pouvez également modifier les effets que la poussière de pixie a sur les flèches (en règle générale, les nouveaux effets devraient être des effets mentaux) : *confusion*, *terreur*, *fou rire* ou *hypnose* sont de bons exemples. Cependant, restez prudents lorsque vous modifiez les pouvoirs des pixies, car vous pourriez les transformer en des créatures trop dangereuses par rapport à leurs caractéristiques physiques (et leur FP) relativement faibles.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pouding noir

La masse noire et amorphe se ramasse sur elle-même tel un tas de vase gélatineuse sombre et luisante prêt à se propulser vers l'avant.

POUDING NOIR **FP 7**

PX 3 200

Vase de taille TG, N

Init –5 ; **Sens** vision aveugle 18 m ; Perception –5

DÉFENSE

CA 3, contact 3, pris au dépourvu 3 (taille –2, Dex –5)

pv 105 (10d8+60)

Réf –2, **Vig** +9, **Vol** –2

Capacités défensives division, traits des vases

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m

Corps à corps coup, +8 (2d6+4 et 2d6 acide et étreinte)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction (2d6+4 et 2d6 acide), corrosion

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 1, **Con** 22, **Int** —, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +7, **BMO** +12 (+16 lutte), **DMD** 17 (27 contre bousculade, croc-en-jambe impossible)

Compétences Escalade +11

Particularités effet de ventouse, traits des vases

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Acide (Ext). Les poudings noirs sécrètent un acide digestif qui dissout rapidement les matières organiques et le métal mais reste sans effet sur la pierre. Chaque fois qu'une créature est blessée par l'acide d'un pouding noir, ses habits et son armure subissent la même quantité de dégâts d'acide qu'elle. Un jet de Réflexes de DD 21 permet d'éviter que les vêtements et l'armure soient endommagés. Toute arme en métal ou en bois qui touche le pouding noir subit 2d6 points de dégâts d'acide, à moins que l'individu qui la manie ne réussisse un jet de Réflexes de DD 21. Si un objet en métal ou en bois reste en contact avec un pouding noir un round entier, il subit 21 points de dégâts d'acide (sans possibilité de jet de sauvegarde). Le DD des jets de sauvegarde dépend de la Constitution.

Corrosion (Ext). Les adversaires sur lesquels le pouding noir utilise sa capacité de constriction subissent un malus de –4 aux jets de Réflexes pour éviter que les dégâts d'acide subis ne s'appliquent également à leurs vêtements et armure.

Division (Ext). Lorsqu'un pouding noir est frappé par une arme tranchante ou perforante, il ne subit aucun dégât mais se divise plutôt en deux créatures identiques possédant chacune la moitié de son nombre de points de vie (en arrondissant vers le bas). Les poudings qui possèdent 10 pv ou moins ne peuvent plus se diviser. Ils meurent s'ils tombent à 0 point de vie.

Effet de ventouse (Ext). Les poudings noirs peuvent engendrer un puissant effet de ventouse sur les surfaces auxquelles ils grimpent, ce qui leur permet de s'accrocher aisément aux parois et aux plafonds. Ils peuvent activer ou désactiver cet effet par une action rapide. Tant que l'effet reste actif, le pouding se déplace à la moitié de sa vitesse normale. Grâce à cette capacité, les poudings noirs bénéficient également d'un bonus de circonstances de +10 au DMD pour résister aux bousculades, aux coups fabuleux et aux attaques et effets qui visent à les déplacer physiquement.

Les poudings noirs sont des charognards des profondeurs constamment à la recherche d'un repas. Ils peuvent sentir les créatures organiques et les objets métalliques à une distance de 18 mètres. Dès qu'ils repèrent une telle créature ou un tel objet, ils passent automatiquement à l'attaque (sans que ce soit une décision consciente) et combattent jusqu'à ce que leur cible soit dissoute ou qu'ils soient détruits. Pour se reproduire, les poudings noirs se défont d'une partie de leur corps, qui devient un nouveau pouding noir, plus petit, et atteint la taille adulte au bout d'un mois. Quelques-unes des créatures intelligentes habitant sous terre se servent de poudings noirs comme méthodes naturelles pour se débarrasser de leurs ordures. Elles creusent des puits de pierre dans lesquels elles placent le pouding avant d'y jeter leurs détritus organiques ou, dans certains cas, leurs ennemis.

On rencontre de très grands poudings noirs dans les cavernes les plus profondes, comme des spécimens de taille Gigantesque possédant jusqu'à 30 DV. Selon les rumeurs, il existerait aussi des poudings d'autres couleurs : des blancs dans les régions arctiques, des bruns vivant dans les marais et des poudings de couleur brun tanné dans les déserts.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Pseudo dragon

Ce dragon miniature de la taille d'un chat a de minuscules écailles, des cornes, des dents acérées, et un dard effilé au bout de la queue.

PSEUDO DRAGON **FP 1**

PX 400

Dragon de taille TP, NB

Init +2 ; **Sens** perception aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 16, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +2, taille +2)

pv 15 (2d12+2)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +4

Immunités paralysie, sommeil ; **RM** 12

ATTAQUE

VD 4,50 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps dard, +6 (1d3–2 et poison), morsure, +6 (1d2–2)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m (1,50 m avec le dard)

CARACTÉRISTIQUES

For 7, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 10 (14 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Diplomatie +5, Discrétion +19 (+23 dans les forêts), Perception +6, Psychologie +6, Survie +6, Vol +15 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion (devient +8 dans les forêts)

Langues draconique ; télépathie (18 m)

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou couvée (3–5)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 14 ; *fréquence* 1/minute pendant 10 minutes ; *effet* sommeil pendant 1 minute ; *guérison* 1 réussite. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Joueurs mais timides, les pseudo dragons sont les petits cousins des dragons. Les sons qu'ils produisent se limitent généralement à des pépiements, des sifflements, des grognements et des ronronnements, mais ils peuvent communiquer par télépathie avec toutes les créatures intelligentes. Lorsqu'on les approche pacifiquement et qu'on leur offre de la nourriture, ils acceptent généralement de partager ce qu'ils savent de leur territoire ou ce qu'ils ont vu, mais ils fuient à la moindre menace ou à la moindre violence.

Les pseudo dragons sont carnivores et dévorent les insectes, les rongeurs, les petits oiseaux et les serpents. Ils mangent parfois des œufs et apprécient également le beurre, le fromage et le poisson. Lorsqu'ils chassent, ils restent sur le sol (à la manière des lézards) ou ils s'envolent (à la manière d'un oiseau de proie). Ces créatures aussi intelligentes que les humains moyens n'aiment pas être considérées comme des animaux domestiques et préfèrent être traitées comme des amis. Les pseudo dragons se méfient des personnes d'alignement Mauvais, mais ils peuvent devenir des familiers d'ensorceleurs ou de magiciens, se lier d'amitié avec des druides ou des rôdeurs ou même servir d'éclaireurs à un dragon d'alignement Bon. Un pseudo dragon peut accepter de devenir le familier d'un lanceur de sorts s'il apprécie sa personnalité (et si le lanceur de sorts prend le don Familier supérieur), mais il peut également s'allier avec toute personne dont il apprécie la compagnie ou qui s'est révélée être un véritable ami. Un pseudo dragon peut ainsi suivre un personnage pendant des jours, des semaines, des années ou même toute sa vie s'il est bien traité, bien nourri et qu'il reçoit de l'affection.

Le corps d'un pseudo dragon adulte mesure quelque 30 cm de longueur (plus une queue de 60 cm) et pèse à peu près 3,5 kg. Les œufs de pseudo dragon font approximativement la même taille que ceux des poules, mais ils ont la consistance du cuir et sont tachetés de brun. Une femelle pond en général entre 2 et 5 œufs chaque printemps. Une couvée de pseudo dragons (il s'agit du nom donné à un groupe de pseudo dragons alliés, pas des pseudo dragons issus des œufs d'une même ponte) se compose généralement d'un couple reproducteur et de plusieurs enfants proches de l'âge adulte.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Rakshasa

Ses doigts qui se plient vers l'arrière et son visage bestial figé dans un grognement ne laissent aucun doute : ce monstre est un fiélon.

RAKSHASA **FP 10**

PX 9 600

Extérieur (métamorphe, natif) de taille M, LM

Init +9 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +14

DÉFENSE

CA 25, contact 16, pris au dépourvu 19 (Dex +5, esquive +1, naturelle +9)

pv 115 (10d10+60)

Réf +12, **Vig** +9, **Vol** +8

RD 15/Bien et perforant ; **RM** 25

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps *kukri* +1, +16/+11 (1d4+4/15–20), griffe, +10 (1d4+1), morsure, +10 (1d6+1)

Attaques spéciales détection des pensées

Sorts connus (NLS 7e)

3e (5/jour) — *éclair* (DD 16), *suggestion* (DD 16)

2e (7/jour) — *flèche acide, image imparfaite, invisibilité*

1er (7/jour) — *armure de mage, bouclier, charme-personne* (DD 14), *image silencieuse, projectile magique*

0 — *détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, réparation, son imaginaire* (DD 13)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 20, **Con** 22, **Int** 13, **Sag** 13, **Cha** 17

BBA +10, **BMO** +13, **DMD** 29

Dons Attaque en finesse, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (kukri)

Compétences Bluff +20, Déguisement +24, Diplomatie +16, Discrétion +18, Perception +14, Psychologie +14, Représentation +16 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Bluff, +8 en Déguisement

Langues commun, commun des profondeurs, infernal

Particularités changement de forme (n'importe quel humanoïde, *modification d'apparence*)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou culte (3–12)

Trésor double (*kukri* +1, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Détection des pensées (Sur). Les rakshasas peuvent détecter les pensées comme s'ils utilisaient le sort du même nom (NLS 18). Ils peuvent désactiver et réactiver cette capacité par une action libre. Lorsqu'un rakshasa utilise cette capacité, elle fonctionne toujours comme s'il s'était concentré pendant trois rounds. Il gagne donc le plus d'informations possible. Une créature peut résister à cet effet en réussissant un jet de Volonté de DD 18. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Les rakshasas sont des esprits maléfiques qui se déguisent en créatures humanoïdes pour pouvoir approcher discrètement leurs proies. Ces monstres incarnent tout ce que les autres sociétés ont déclaré tabou et accomplissent des actes horribles après avoir pris l'apparence de ceux qu'ils veulent salir. S'ils étaient humains, le cannibalisme, les blasphèmes et les autres activités pires encore auxquelles ils s'adonnent feraient d'eux des criminels destinés au plus cruel des enfers.

Lorsqu'ils ne sont pas déguisés, les rakshasas ressemblent à des humanoïdes à tête d'animaux. Les têtes de grands félins (comme les tigres et les panthères) sont courantes, ainsi que celles de serpents (cobras ou vipères par exemple), mais on en trouve d'autres également : gorilles, chacals, vautours, éléphants, mantes, lézards, rhinocéros, sangliers… Dans la plupart des cas, la tête qu'un rakshasa possède correspond à sa personnalité. Un rakshasa à tête de tigre sera discret et vorace alors qu'un rakshasa à tête de sanglier se montrera glouton et grossier. Ces différences ne modifient généralement pas le profil du rakshasa, mais il existe certaines variantes plus puissantes que les rakshasas standards possédant plusieurs têtes, des pouvoirs magiques plus développés et des capacités spéciales additionnelles étranges et très dangereuses.

Illustration par Concept Art House

Les rakshasas méprisent la religion. Ils comprennent le pouvoir du divin mais se considèrent comme les seuls êtres dignes de recevoir la vénération des mortels. Les prêtres rakshasas sont donc plutôt rares. Les rakshasas sont des Extérieurs mais ils appartiennent au plan Matériel. Beaucoup pensent que les premiers rakshasas ont choisi de s'exiler plutôt que de remplir le rôle qu'un ancien dieu oublié voulait leur donner. Ils travaillent généralement en solitaires mais on trouve parfois de vastes familles de rakshasas qui œuvrent, génération après génération, à causer la perte des civilisations mortelles dans lesquelles elles se sont infiltrés. Un rakshasa mesure 1,80 mètre et pèse 90 kg.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Rat sanguinaire

Ce rat crasseux de la taille d'un chien possède une fourrure épaisse, une longue queue couverte de croûtes et deux yeux brillants.

RAT SANGUINAIRE **FP 1/3**

PX 135

Animal de taille P, N

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +3, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Réf +5, **Vig** +3, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps morsure, +1 (1d4 et maladie)

Attaques spéciales maladie

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** –1, **DMD** 12 (16 contre crocs-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +11, Escalade +11, Natation +11, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** Escalade et Natation dépendent de la Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement ville

Organisation sociale solitaire ou meute (2–20)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maladie : fièvre des marais (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 11 ; *incubation* 1d3 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les rats sanguinaires peuvent atteindre une longueur de 60 cm et peser jusqu'à 12,5 kg. On en trouve souvent dans les souterrains ainsi que dans les égouts des villes.

Le rat sanguinaire comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. **Taille** P ; **Vitesse** 12 m, escalade 6 m, nage 6 m ; **Attaque** morsure (1d4) ; **Caractéristiques** For 10, Dex 17, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4 ; **Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. Attaque morsure (1d4 plus maladie) ; **Caractéristiques** For +2, Con +2.

Illustration par Dean Spencer

Rats, nuée

Une masse grouillante de rats s'approche, poussant de petits cris, dévoilant des dents acérées ici et là et griffant tout sur son passage.

NUÉE DE RATS **FP 2**

PX 600

Animal (nuée) de taille TP, N

Init +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 16 (3d8+3)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +2

Capacités défensives traits des nuées

ATTAQUE

VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m

Corps à corps nuée (1d6 et maladie)

Espace 3 m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales maladie, distraction (DD 12)

CARACTÉRISTIQUES

For 2, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** —, **DMD** —

Dons Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +14, Escalade +10, Natation +10, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** Escalade et Natation dépendent de la Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, meute (2–5 nuées) ou infestation (6–12 nuées)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maladie : fièvre des marais (Ext). Nuée — blessure ; *JS* Vigueur DD 12 ; *incubation* 1d3 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Une nuée de rats se compose généralement d'une masse grouillante de centaines de rats porteurs de maladies, prêts à mordre et rendus terriblement agressifs par une faim irrésistible et insatiable. Rassemblés en tel nombre, ils deviennent des chasseurs voraces capables de tuer un homme adulte en le mordant plusieurs centaines de fois. Les nuées de rats se rassemblent souvent dans les égouts des grandes villes humaines. Elles encerclent puis attaquent toutes les proies à sang chaud qui se dressent sur leur passage.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Rémorhaz

Cette espèce de mille-pattes géant jaillit hors de la neige. Son dos est garni de rangées de plaques de chitine rougies par la chaleur.

RÉMORHAZ **FP 7**

PX 3 200

Créature magique de taille TG, N

Init +1 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +16

DÉFENSE

CA 20, contact 9, pris au dépourvu 19 (Dex +1, naturelle +11, taille –2)

pv 94 (9d10+45)

Réf +7, **Vig** +11, **Vol** +4

Immunités feu, froid

ATTAQUE

VD 9 m, creusement 6 m

Corps à corps morsure, +13 (3d6+9 et étreinte)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales chaleur, engloutissement (2d6+9 et 8d6 feu, CA 15, 9 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 13, **Con** 21, **Int** 5, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +9, **BMO** +17 (+21 lutte), **DMD** 28 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Talent (Perception)

Compétences Perception +16

Langues géant (ne sait pas parler)

ÉCOLOGIE

Environnement déserts froids et glaciers

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chaleur (Sur). Les rémorhaz enragés produisent une chaleur si intense que tout ce qui les touche subit 8d6 points de dégâts de feu. C'est le cas des créatures qui les frappent à l'aide d'attaques naturelles ou à mains nues (mais pas de celles qui utilisent des armes de corps à corps). La chaleur peut aussi faire fondre ou brûler les armes : celles qui entrent en contact avec un rémorahaz doivent réussir un jet de Vigueur de DD 19 pour éviter de subir ces mêmes dégâts. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Dans les contrées glaciales et enneigées où habitent les rémorhaz, c'est pour le terrible brasier qui brûle en eux qu'on les craint. Lorsqu'ils sont en colère, particulièrement excités ou qu'ils souffrent, ces feux infernaux font rougir les plaques protectrices qui garnissent leur dos. Comme les créatures qui se sont adaptées aux régions arctiques ont souvent développé une vulnérabilité au feu, le principal mode de défense des rémorhaz est donc incroyablement puissant et fait d'eux de dangereux prédateurs dans ces contrées gelées.

Les rémorhaz vivent dans de grands terriers creusés au cœur des glaciers. Ils se servent de leur chaleur pour creuser ces tunnels en faisant fondre la glace. Les parois lisses et brillantes de ces passages regèlent rapidement après leur passage, ce qui leur permet de construire des labyrinthes exceptionnellement stables et complexes.

Même si le rémorhaz semble avoir beaucoup de points communs avec les vermines de plus petite taille, il s'agit d'une créature étonnamment intelligente. Le rémorhaz moyen n'est pas capable de parler mais il maîtrise relativement bien la langue des géants, une capacité que les tribus géantes mettent souvent à profit pour obtenir les services de ces mille-pattes gigantesques. Cela obsède tout particulièrement les géants du froid, car celui qui endure les dangereuses et cruelles brûlures d'un rémorhaz afin de devenir un « ami des vers » obtient une arme puissante qu'il peut utiliser contre ses ennemis : un assassin capable de s'infiltrer dans un château de glace en creusant à travers le sol, puis de s'attaquer à un géant du froid en tirant parti de son principal point faible, le feu. D'autres géants utilisent ces créatures comme forges vivantes, car leurs dos sont suffisamment chauds pour faire fondre le métal.

Un rémorhaz mesure 7,50 mètres de longueur et pèse 5 000 kg.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Requin

Les nageoires de ce requin bleu fendent les flots. Ses yeux noirs s'agitent et ses mâchoires béantes abritent d'innombrables dents.

REQUIN **FP 2**

PX 600

Animal (aquatique) de taille G, N

Init +5 ; **Sens** odorat surdéveloppé, perception aveugle 9 m ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +4, taille –1)

pv 22 (4d8+4)

Réf +5, **Vig** +7, **Vol** +2

ATTAQUE

VD nage 18 m

Corps à corps morsure, +5 (1d8+4)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 12, **Con** 13, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 2

BBA +3, **BMO** +7, **DMD** 18

Dons Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Compétences Perception +8, Natation +11

ÉCOLOGIE

Environnement océans

Organisation sociale solitaire, couple, banc (3–6) ou groupe (7–13)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Odorat surdéveloppé (Ext). L'odorat des requins leur permet de repérer les créatures à 54 mètres sous l'eau et de sentir le sang dans l'eau jusqu'à 1,5 kilomètre.

Illustration par Michael Jaecks

Les requins sont d'implacables machines à dévorer, le résultat d'une évolution de plusieurs siècles visant la perfection dans une unique tâche : la chasse. Ils occupent une place particulière dans l'esprit de la plupart des races qui voyagent en mer et qui voient en eux des diables, des monstres ou un fléau infligé par des dieux en colère.

Le requin présenté ici est un requin bleu de 3 mètres de long et de 150 kg. Il existe des requins plus petits mais ils ne sont pas dangereux. On ne peut pas en dire autant des requins plus grands, comme ceux qui sont cités ci-dessous (vous pouvez créer des profils pour ces variantes en appliquant les archétypes simples indiqués).

Requin marteau (FP 3). Ce requin « évolué » a une tête caractéristique en forme de marteau.

Requin tigre (FP 3). Il s'agit d'un requin vorace, plus grand que le requin moyen. C'est un requin « géant ».

Grand requin blanc (FP 4). Ce requin gigantesque est l'un des mangeurs d'hommes marins les plus connus. C'est un requin « évolué » et « géant ».

Requin sanguinaire

En ouvrant sa gueule, ce requin de la taille d'un dragon dévoile une caverne garnie de dents capable d'accueillir un cheval entier.

MÉGALODON **FP 9**

PX 6 400

Animal (aquatique) de taille Gig, N

Init +6 ; **Sens** odorat surdéveloppé, perception aveugle 9 m ; Perception +25

DÉFENSE

CA 23, contact 8, pris au dépourvu 21 (Dex +2, naturelle +15, taille –4)

pv 112 (15d8+45)

Réf +13, **Vig** +14, **Vol** +8

ATTAQUE

VD nage 18 m

Corps à corps morsure, +17 (4d10+15/19–20 et étreinte)

Espace 6 m ; **Allonge** 6 m

Attaques spéciales engloutissement (2d6+15, CA 17, 11 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 30, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +11, **BMO** +25 (+29 lutte), **DMD** 37

Dons Critique sanglant, Don pour les critiques, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Perception), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Perception +25, Natation +18

ÉCOLOGIE

Environnement océans

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

Le véritable cauchemar des mers est le mégalodon, un requin qui représente l'apogée en matière d'évolution. Il sème l'horreur grâce à son immense taille et à son appétit aux conséquences désastreuses. Cette créature est certainement à l'origine de nombreuses légendes parlant de navires engloutis par des poissons gigantesques. Un mégalodon mesure 24 mètres de long et pèse 50 tonnes.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Rhinocéros

Ce rhinocéros possède une tête très proche du sol et des oreilles tordues situées de part et d'autre de son cou.

RHINOCÉROS **FP 4**

PX 1 200

Animal de taille G, N

Init +0 ; **Sens** odorat ; Perception +12

DÉFENSE

CA 16, contact 9, pris au dépourvu 16 (naturelle +7, taille –1)

pv 42 (5d8+20)

Réf +4, **Vig** +10, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps corne, +8 (2d6+9)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales charge puissante (corne, 4d6+12)

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 5

BBA +3, **BMO** +10, **DMD** 20 (24 contre crocs-en-jambe)

Dons Endurance, Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Perception +12

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–12)

Trésor aucun

Les rhinocéros se nourrissent de plantes à feuilles, de branches et même de buissons épineux. Ils possèdent une peau épaisse grise et marbrée et peuvent courir à une vitesse étonnante pour des animaux de leur taille. Ce sont des créatures colériques qui passent rapidement à l'attaque lorsqu'un intrus les approche de trop près (à une distance de 24 mètres généralement, ce qui correspond à une charge de rhinocéros).

Le rhinocéros comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 12 m ; **CA** armure naturelle +4 ; **Attaque** corne (1d8) ; **Caractéristiques** For 14, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 5 ; **Particularités** odorat.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** corne (2d6) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2 Con +4 ; **Particularités** charge puissante.

Rhinocéros laineux

Une rangée de cornes immenses surplombe le museau et le front de ce grand rhinocéros couvert d'une épaisse fourrure brune.

RHINOCÉROS LAINEUX **FP 6**

PX 2 400

Animal de taille G, N

Init +0 ; **Sens** odorat ; Perception +15

DÉFENSE

CA 19, contact 9, pris au dépourvu 19 (naturelle +10, taille –1)

pv 76 (8d8+40)

Réf +6, **Vig** +13, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps corne, +14 (2d8+13)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales charge puissante (corne, 4d8+18), piétinement (2d6+13, DD 23)

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 10, **Con** 21, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 3

BBA +6, **BMO** +16, **DMD** 26 (30 contre crocs-en-jambe)

Dons Dur à cuire, Endurance, Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Perception +15

ÉCOLOGIE

Environnement plaines froides

Organisation sociale solitaire, couple, ou troupeau (3–12)

Trésor aucun

Le rhinocéros laineux est un herbivore qui, contrairement à son cousin non laineux, broute sa nourriture plutôt que de dévorer des plantes plus grandes. Il est réputé pour son mauvais caractère, sa taille et la corne immense qui lui donne courage et férocité. Dès qu'il aperçoit une menace (réelle ou imaginaire) pour lui ou pour son troupeau, il mugit bruyamment et frappe le sol avec ses pattes. Bien souvent, ceux qui mettent un rhinocéros laineux en colère par mégarde n'ont même pas le temps de s'excuser avant qu'il ne passe à l'attaque.

Illustration par Dean Spencer

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Roc

Cet immense oiseau de proie pousse un cri perçant et sort ses serres, qui semblent assez grandes pour saisir un cheval.

ROC **FP 9**

PX 6 400

Animal de taille Gig, N

Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

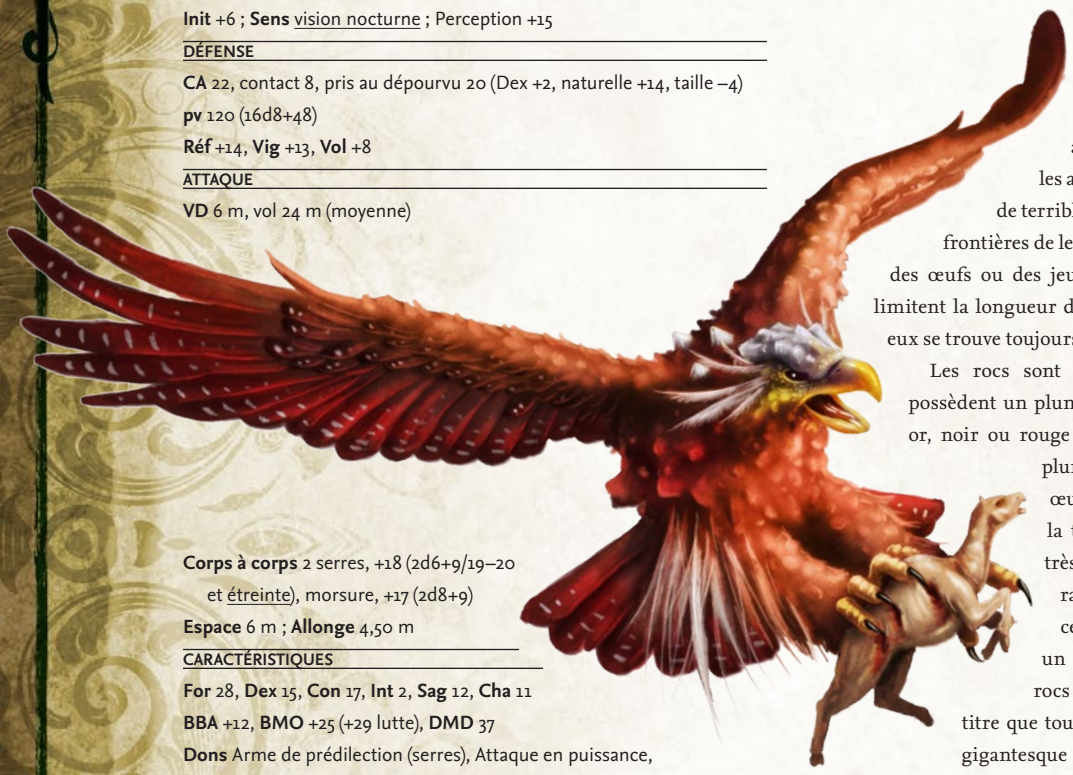
CA 22, contact 8, pris au dépourvu 20 (Dex +2, naturelle +14, taille –4)

pv 120 (16d8+48)

Réf +14, **Vig** +13, **Vol** +8

ATTAQUE

VD 6 m, vol 24 m (moyenne)



Corps à corps 2 serres, +18 (2d6+9/19–20 et étreinte), morsure, +17 (2d8+9)

Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 11

BBA +12, **BMO** +25 (+29 lutte), **DMD** 37

Dons Arme de prédilection (serres), Attaque en puissance, Attaque en vol, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (serres), Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Perception +15, Vol +7

ÉCOLOGIE

Environnement montagne chaude

Organisation sociale solitaire ou couple reproducteur

Trésor aucun

Les rocs sont des oiseaux légendaires terrifiants connus pour leur capacité à emporter des éléphants et d'autres grands animaux. Un roc moyen mesure 9 mètres de longueur, du bec à la queue, a une envergure de 24 mètres et peut peser jusqu'à 4 000 kg. Il possède un bec crochu (comme ceux des aigles) et conçu pour trancher et déchirer la chair, mais préfère saisir ses proies dans ses immenses serres griffues puis les laisser tomber de très haut avant de dévorer ses restes brisés. Les rocs sont souvent suivis par des groupes de charognards tels que des corbeaux, des buses ou des aigles, qui espèrent pouvoir s'emparer d'une portion de la bouillie qui constitue leur repas. Ils ne prêtent généralement aucune attention à ces opportunistes mais dévorent parfois involontairement ceux qui ne prennent pas suffisamment garde à eux.

Les rocs se sentent aussi à l'aise au-dessus des terres qu'au-dessus des mers. Ils peuvent dormir en vol pendant qu'ils planent en solitaire au-dessus des vastes territoires où se tapit leur nourriture, mais ils retournent généralement dans leur nid montagneux pour se reposer et procréer. Ils préfèrent les falaises rocheuses escarpées impossibles à atteindre par voie terrestre. C'est là qu'ils construisent de grands nids faits de troncs d'arbre et de fragments de bâtiments. Tous les dix ans, un couple de rocs pond une couvée de 3 à 5 œufs puis élève ses jeunes. En-dehors de leur couple, les rocs ont un comportement extrêmement antisocial. Ils n'hésitent pas à attaquer les autres créatures de leur espèce au cours de terribles batailles aériennes visant à fixer les frontières de leurs territoires. Lorsque le nid contient des œufs ou des jeunes, chacun à leur tour, les parents limitent la longueur de leurs vols, de sorte que l'un d'entre eux se trouve toujours à moins de 15 km du nid.

Les rocs sont généralement blancs mais certains possèdent un plumage d'une autre couleur, brun foncé, or, noir ou rouge sang par exemple. Leurs immenses plumes sont très recherchées, et leurs œufs le sont plus encore. Ces œufs de la taille d'un homme sont très rares et très dangereux à récolter, et peuvent rapporter jusqu'à 4 000 po chacun à ceux qui parviennent à les amener sur un marché sans les endommager. Les rocs peuvent être entraînés, au même titre que tous les autres animaux, mais leur taille gigantesque rend cette tâche très difficile pour les entraîneurs de taille humaine. La situation est différente pour les géants, et plus particulièrement pour les géants des nuages et les géants de tempêtes, qui se servent souvent de rocs pour garder leurs repaires. Ces oiseaux ont même une taille suffisante pour servir de montures aux géants les plus imposants.

Les rocs qui servent de compagnon animal à un druide ou un rôdeur sont généralement des oisillons récemment éclos. Un bébé roc est aussi grand qu'une personne et sait déjà comment voler et chasser quelques minutes à peine après son éclosion. Malheureusement pour les druides qui désirent des compagnons de taille gigantesque, les compagnons animaux rocs sont limités à la taille G, ce qui reste toutefois suffisant pour permettre à druide ou un rôdeur de taille M de l'utiliser comme monture volante.

Le roc comme compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; **Vitesse** 6 m, vol 24 m (moyenne) ; **CA** armure naturelle +5 ; **Attaque** 2 serres (1d4), morsure (1d6) ; **Caractéristiques** For 12, Dex 19, Con 9, Int 2, Sag 13, Cha 11 ; **Particularités** vision dans le noir.

Évolution au niveau 7. Taille G ; **CA** armure naturelle +3 ; **Attaque** 2 serres (1d6 et étreinte), morsure (1d8) ; **Caractéristiques** For +8, Dex –2, Con +4.

Illustration par Dean Spencer

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Sahuagin

Cet humanoïde écailleux a des dents acérées, une longue queue de poisson et des bras et des jambes terminées par des griffes palmées.

SAHUAGIN **FP 2**

PX 600

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M, LM

Init +1 ; **Sens** perception aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +6

DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +1, naturelle +5)

pv 15 (2d10+4)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +4

Faiblesses aveuglé par la lumière

ATTAQUE

VD 9 m, nage 18 m

Corps à corps trident, +4 (1d8+3), morsure, –1 (1d4+1) ou 2 griffes, +4 (1d4+2), morsure, +4 (1d4+2)

Distance arbalète lourde, +3 (1d10/19–20)

Attaques spéciales frénésie inspirée par le sang

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 14, **Sag** 13, **Cha** 9

BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 15

Dons Vigueur surhumaine

Compétences Discrétion +6, Dressage +1, Équitation +6, Natation +15, Perception +6, Survie +6

Langues aquatique, commun ; communication avec les requins

ÉCOLOGIE

Environnement océans tempérés ou chauds

Organisation sociale solitaire, couple, équipe (5–8), patrouille (11–20 et 1 lieutenant de niveau 3 et 1–2 requins), groupe (20–80 et 100% de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 et 1 chef de niveau 4 par 20 adultes, et 1–2 requins) ou tribu (70–160 et 100% de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 par 20 adultes, 1 chef de niveau 4 par 40 adultes, 9 gardes de niveau 4, 1–4 prêtresses mineures de niveau 3–6, 1 prêtresse de niveau 7, 1 baron de niveau 6–8, et 5–8 requins)

Trésor équipement de PNJ (arbalète lourde avec 10 carreaux, trident, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Communication avec les requins (Sur). Les sahuagins peuvent communiquer par télépathie avec les requins dans un rayon de 45 mètres. L'échange se limite à des concepts simples tels que « viens ici », « protège-moi » ou « attaque cette cible ».

Frénésie inspirée par le sang (Ext). Une fois par jour, lorsqu'un sahuagin est blessé au cours d'un combat, il peut se laisser gagner par la frénésie dès que son tour arrive. Il gagne un bonus de +2 en Force et en Constitution mais subit un malus de –2 à la CA. La frénésie persiste pendant 1 minute ou seulement jusqu'à la fin du combat si celui-ci se termine avant.

Les cruels et voraces sahuagins figurent malheureusement parmi les plus prospères des races qui habitent les océans. Les fosses sous-marines sont parsemées de grandes cités construites par ces créatures. Celles qui se trouvent près de la côte servent de forteresses à partir desquelles les sahuagins lancent d'incessantes attaques contre leurs ennemis qui vivent hors de l'eau, sur le rivage. Ces fiers guerriers ne s'allient que très rarement avec d'autres races et considèrent la plupart des créatures aquatiques (les aboleths, les hommes-poissons et toute autre créature apparentée) comme des concurrents. Les requins sont les seules créatures qu'ils respectent et adorent en dehors d'eux-mêmes, car ils se trouvent beaucoup de points communs avec ces prédateurs implacables. Un sahuagin mesure 2,10 mètres de hauteur et pèse à peu près 125 kg.

Les mutations bénéfiques sont assez courantes chez les sahuagins et les individus qui naissent avec une telle mutation deviennent presque toujours des nobles ou des dirigeants au sein de leur société. La mutation la plus répandue prend la forme d'une paire de bras supplémentaire (ce qui leur donne deux attaques de griffes additionnelles ou la capacité de manier plus d'armes). Certaines rumeurs parlent de malentis, des sahuagins qui ressemblent à des elfes aquatiques plutôt qu'à des hommes-requins mais qui possèdent la soif de combat et la cruauté de leurs frères. Les malentis remplissent souvent le rôle d'espions ou d'assassins au service des dirigeants sahuagins mais, selon la rumeur, il existerait des tribus exclusivement composées de malentis dans des recoins isolés de la mer.

Illustration par Adan Vehinge

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Salamandre

Cet humanoïde à corps de serpent siffle de colère. Des flammes crépitent et dansent sur ses écailles rouge-feu noircies par la chaleur.

SALAMANDRE **FP 6**

PX 2 400

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M, CM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +16

DÉFENSE

CA 18, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +1, naturelle +7)

pv 76 (8d10+32)

Réf +7, **Vig** +10, **Vol** +6

RD 10/magie ; **Immunités** feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps lance, +11/+6 (1d8+4/×3 et 1d6 feu), coup de queue, +6 (2d6+1 et 1d6 feu et étreinte)

Espace 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m avec la queue)

Attaques spéciales chaleur, constriction (2d6+4 et 1d6 feu)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 13, **Con** 18, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 13

BBA +8, **BMO** +11 (+15 lutte), **DMD** 22 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +12, Artisanat (armes) +17, Bluff +12, Connaissances (plans) +13, Discrétion +12, Intimidation +12, Perception +16, Psychologie +13 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Artisanat (armes, armures et travail de la forge)

Langues commun, igné

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan du Feu)

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–5)

Trésor standard (lance, autres trésors incombustibles)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chaleur (Ext). Les salamandres produisent une chaleur si intense qu'un simple contact leur suffit pour infliger 1d6 points de dégâts de feu en plus des dégâts normaux. Les armes manipulées par les salamandres conduisent également cette chaleur.

Les salamandres sont des créatures originaires du plan du Feu, où leurs légions de féroces guerriers sèment la terreur parmi les autres habitants de ce plan. Comme certaines des races élémentaires du Feu les plus puissantes les réduisent souvent en esclavage pour exploiter leurs talents à la forge ou sur le champ de bataille, les salamandres nourrissent une haine profonde envers les éfrits et les autres habitants de leur plan.

Les repaires des salamandres atteignent des températures supérieures à 250 degrés Celsius. Ces créatures peuvent tolérer des températures plus basses mais elles ne le font que lorsqu'elles y sont contraintes, et cela les rend encore plus grincheuses et irascibles que d'habitude.

Même si elles proviennent du plan du Feu, les salamandres se sentent plus proches des Aybsses et ont une grande estime pour les démons (tout particulièrement ceux liés au feu comme les balors et certains seigneurs démons attachés au thème du feu). C'est pour cela qu'il n'est pas rare de croiser de grands groupes de salamandres dans les Abysses.

Les salamandres sont régulièrement invoquées sur la plan Matériel pour tenir le rôle de gardiens ou, plus souvent encore, pour forger des armes, des armures ou des œuvres de métal, car leurs talents dans ces domaines sont légendaires. Elles envahissent également certaines régions du plan Matériel où la frontière avec le plan du Feu est très étroite, comme par exemple l'intérieur et les abords des volcans.

Vu les conditions extrêmes qui règnent dans leur habitat, les salamandres ne conservent que les trésors qui peuvent résister aux températures élevées, comme les épées, les armures, les bijoux, les sceptres et les autres objets construits à partir de métal à haut point de fusion. La société des salamandres est une organisation cruelle fondée sur le pouvoir et la capacité à soumettre les plus faibles. Lorsqu'un être inférieur fait quelque chose qui dérange une salamandre, la punition est un mort lente et douloureuse.

Illustration par Kevin Yan

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Sanglier

Les petits yeux injectés de sang de cette bête colérique surplombent une gueule remplie de défenses aiguisées.

SANGLIER **FP 2**

PX 600

Animal de taille M, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 14 (naturelle +4)

pv 18 (2d8+9)

Réf +3, **Vig** +6, **Vol** +1

Capacités défensives férocité

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps corne, +4 (1d8+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +1, **BMO** +4, **DMD** 14

Dons Robustesse

Compétences Perception +6

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées ou tropicales

Organisation sociale solitaire, couple, ou harde (3–8)

Trésor aucun

Les sangliers sont des omnivores bien plus agressifs et dangereux que leurs cousins apprivoisés. On les rencontre assez souvent en forêts mais ils vivent également sous les climats tropicaux. D'autres variantes existent, comme les phacochères, des cousins particulièrement laids qui vivent dans les plaines et les savanes tropicales. La plupart des humanoïdes chassent les sangliers pour leur chair, qu'ils trouvent délicieuse. Ces chasseurs emploient généralement des épieux munis d'une pièce de travers qui permet d'empêcher les sangliers empalés de remonter le long de la hampe de l'arme et de venir blesser leur tortionnaire.

Le naturel têtu des sangliers et leur habitude de manger tout, même les os, en font des compagnons parfaits pour certaines créatures. De nombreuses guildes de voleur se servent de sangliers pour se débarrasser des corps gênants et les tribus orques les laissent voyager en liberté dans leurs repaires, pour qu'ils éliminent tous les détritus abandonnés.

Un sanglier mesure 1,20 mètre et pèse 100 kg.

Sanglier sanguinaire

Le dos de ce grand sanglier forme une crête acérée. Ses yeux sont entourés de saletés et ses flancs hirsutes, de centaines de mouches.

DÆODON **FP 4**

PX 1 200

Animal de taille G, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 15, contact 9, pris au dépourvu 15 (naturelle +6, taille –1)

pv 42 (5d8+20)

Réf +4, **Vig** +7, **Vol** +2

Capacités défensives férocité

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps corne, +8 (2d6+9)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 8

BBA +3, **BMO** +10, **DMD** 20

Dons Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Perception +12

ÉCOLOGIE

Environnement forêt tempérées ou tropicales

Organisation sociale solitaire, couple, ou harde (3–8)

Trésor aucun

Alors que les sangliers se montrent généralement peu amicaux et colériques, les gigantesques dæodons (que la plupart des gens et les chasseurs appellent sangliers sanguinaires), eux, sont carrément violents et débordant de haine. Bien qu'omnivores (comme leurs cousins plus petits), les dæodons préfèrent se repaître de chair. Leurs défenses acérées et leur vue perçante en font des prédateurs particulièrement efficaces. Les dæodons sont avant tout des charognards, mais ils ne rechignent pas à attaquer les créatures (de taille raisonnable) qu'ils croisent alors qu'ils étaient en quête de proies faciles, ou celles qui s'aventurent sans le savoir sur leur territoire. Les orques les plus courageux ou les plus talentueux aiment se servir de dæodons comme montures. Une troupe de cavaliers orques montés sur des sangliers sanguinaires ne manque pas d'inspirer la peur, et à juste titre. Un dæodon adulte moyen mesure 3 mètres de longueur et 2,10 mètres aux épaules. Il pèse approximativement 1 000 kg.

Illustration par Dean Spencer

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Sangsue géante

Ce parasite de taille monstrueuse ondule dans la boue. Sa gueule circulaire ressemble à une spirale de dents.

SANGSUE GÉANTE **FP 2**

PX 600

Vermine (aquatique) de taille M, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision aveugle 9 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (Dex +1)

pv 19 (3d8+6)

Réf +2, **Vig** +5, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

Faiblesses susceptibilité au sel

ATTAQUE

VD 1,50 m, nage 6 m

Corps à corps morsure, +2 (1d6 et fixation)

Attaques spéciales absorption de sang

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 1

BBA +2, **BMO** +2 (+10 si attachée), **DMD** 13 (croc-en-jambe impossible)

Compétences Discrétion +1 (+9 dans les marais), Natation +8 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion dans les marais

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés ou chauds

Organisation sociale solitaire, couple, ou banc (3–6)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sang (Ext). Chaque fois qu'une sangsue géante termine son tour en étant attachée à une victime, elle absorbe son sang et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Force et de Constitution.

Fixation (Ext). Lorsqu'une sangsue géante touche un adversaire lors d'une attaque de morsure, elle se fixe sur lui et l'agrippe automatiquement. La sangsue géante perd son bonus de Dextérité à la CA obtient une CA de 10, mais elle s'accroche fermement et inflige automatiquement des dégâts de morsure chaque round. Une fois attachée, une sangsue géante bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests visant à maintenir sa prise. Il est possible de frapper la sangsue attachée à l'aide d'une arme ou de l'agripper. Si la victime d'une sangsue géante gagne un test de lutte ou un test d'Évasion contre cette vermine, elle parvient à la détacher.

Susceptibilité au sel (Ext). Une poignée de sel lancée sur une sangsue géante la brûle comme s'il s'agissait d'une fiole d'acide (1d6 points de dégâts par utilisation).

Ce parasite invertébré apparenté aux vers se cache dans les eaux stagnantes ou les rivières au courant lent, guettant le passage d'une proie.

Sangsues, nuée

Ces créatures noires de la taille de doigts humains se tortillent et agitent l'eau stagnante en enveloppant leur victime.

NUÉE DE SANGSUES **FP 4**

PX 1 200

Vermine (aquatique, nuée) de taille Min, N

Init +4 ; **Sens** vision aveugle 9 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 18, contact 18, pris au dépourvu 14 (Dex +4, taille +4)

pv 39 (6d8+12)

Réf +6, **Vig** +7, **Vol** +2

Immunités dégâts des armes, effets mentaux, traits des nuées

Faiblesses susceptibilité au sel (voir sangsue géante)

ATTAQUE

VD 1,50 m, nage 9 m

Corps à corps nuée (2d6 et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales absorption de sang, distraction (DD 15)

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 18, **Con** 15, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +4, **BMO** —, **DMD** —

Compétences Discrétion +1 (+9 dans les marais), Natation +12 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion dans les marais, tests de Natation basés sur la Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés ou chauds

Organisation sociale solitaire, couple, ou infestation (3–6 nuées)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sang (Ext). Chaque fois qu'une créature vivante commence son tour au sein d'une nuée de sangsues, les vermines absorbent son sang et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force et de Constitution.

Poison (Ext). Nuée — blessure ; *JS* Vigueur DD 15 ; *fréquence* 1/round pendant 2 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Dex ; *guérison* 1 réussite.

Illustration par Andrew Hou

Cette horrible nuée de parasites voraces qui se repaissent de sang ne recourt pas aux méthodes discrètes des sangsues solitaires et préfère se nourrir rapidement et sans pitié.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Satyre

Ce bel homme souriant a des pattes de chèvre, et des cornes courbées semblables à celles des boucs partent de ses tempes.

SATYRE **FP 4**

PX 1 200

Fée de taille M, CN

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +18

DÉFENSE

CA 18, contact 13, pris au dépourvu 15 (Dex +2, esquive +1, naturelle +5)

pv 44 (8d6+16)

Réf +8, **Vig** +4, **Vol** +8

RD 5/fer froid

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps dague, +6 (1d4+2/19–20), cornes, +1 (1d6+1)

Distance arc court, +6 (1d6/x3)

Attaques spéciales flûtes de pan

Pouvoirs magiques (NLS 8e)

À volonté — *charme-personne* (DD 15), *lumières dansantes*, *sommeil* (DD 15), *son imaginaire* (DD 14), *suggestion* (DD 17)

1/jour — *convocation d'alliés naturels III*, *terreur* (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 12, **Sag** 14, **Cha** 19

BBA +4, **BMO** +6, **DMD** 18

Dons Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent, Talent (Perception)

Compétences Bluff +15, Connaissances (nature) +10, Déguisement +9, Diplomatie +15, Discrétion +17, Intimidation +9, Perception +18, Représentation (instruments à vent) +19, Survie +7 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +4 en Perception, +4 en Représentation

Langues commun, sylvestre

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–6) ou orgie (7–11)

Trésor standard (arc court et 20 flèches, dague, flûtes de pan de maître, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Flûtes de Pan (Sur). Les satyrs peuvent canaliser leurs pouvoirs magiques et en augmenter la puissance en jouant des mélodies lugubres sur leurs flûtes de Pan. Lorsqu'un satyre joue, toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté de DD 18 pour ne pas être affectées par *charme-personne*, *sommeil*, *suggestion* ou *terreur* (en fonction de la mélodie choisie par le satyre). Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par la flûte de Pan du satyre en question pendant 24 heures, mais cela ne les immunise pas contre les autres pouvoirs magiques du satyre. Les effets qu'un satyre produit à l'aide de sa flûte de Pan ne réduisent pas son quota quotidien de pouvoirs magiques. S'il perd sa flûte, il peut continuer à utiliser ses pouvoirs magiques normalement. La flûte elle-même est un instrument de maître. Le satyre peut fabriquer une nouvelle flûte en y consacrant 1 semaine de travail. Le DD des jets de sauvegarde dépend du Charisme.

Les satyres, qu'on appelle « faunes » dans certaines régions, sont des créatures débauchées et hédonistes qui proviennent des parties les plus reculées et les plus anciennes des forêts. Ils aiment le vin, la musique et les plaisirs de la chair. Selon leur réputation, ce sont des libertins et des beaux-parleurs qui font la cour aux jeunes femmes innocentes et aux jeunes bergers, et leur passage donne souvent lieu à des explications embarrassées et des grossesses imprévues.

La quasi-totalité des satyres possèdent un corps d'homme musclé et séduisant, mais leurs talents de séduction reposent surtout sur leurs dons musicaux. Ils peuvent tirer de leurs flûtes toute une variété de sorts mélodiques conçus pour charmer les autres créatures et les soumettre à leurs désirs et leurs caprices.

À côté de leurs ébats incessants, les satyres assurent également le rôle de protecteurs pour les créatures qui habitent les forêts où ils se sont établis. Ceux qui parviennent à mettre en colère ces créatures d'habitude plus préoccupées par leurs propres désirs se retrouvent souvent confrontés à des satyres accompagnés de plusieurs animaux dangereux. Les satyres ont tendance à accorder plus d'importance à leur propre amusement qu'aux libertés des autres, mais ils n'ont aucune intention malveillante envers ceux qu'ils séduisent. Les enfants nés de ces rencontres sont toujours de purs satyres, qui sont emportés par leurs aînés aux mœurs dissolues peu de temps après leur naissance.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Scorpion géant

Ce scorpion de 5 m agite ses dangereuses pinces en signe de défi. Sa queue et son dard forment une arche au-dessus de son dos.

SCORPION GÉANT **FP 3**

PX 800

Vermine de taille G, N

Init +0 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 9, pris au dépourvu 16 (armure +7, taille –1)

pv 37 (5d8+15)

Réf +1, **Vig** +7, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps 2 griffes, +6 (1d6+4 et étreinte), dard, +6 (1d6+4 et poison)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction (1d6+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 10, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +3, **BMO** +8 (+12 lutte), **DMD** 18 (30 contre crocs-en-jambe)

Compétences Discrétion +0, Escalade +8, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +4 en Escalade, +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement déserts, forêts, plaines ou souterrain, climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 17 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 For ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et comporte un bonus racial de +2.

Les scorpions géants sont des versions monstrueuses des scorpions communs du désert qui attaquent généralement tout ce qui s'approche d'eux. Ils commencent par charger leur adversaire, puis ils l'étreignent dans leurs pinces et le frappent avec leur queue segmentée jusqu'à ce que le venin injecté les tue.

Les scorpions géants mesurent un peu plus de 2,40 mètres de la tête jusqu'à la base de la queue, cette dernière faisant à peu près 2,40 mètres (bien qu'elle soit généralement recourbée au-dessus du dos). Ils pèsent entre 1 000 kg et 3 000 kg.

Les scorpions géants se nourrissent généralement en dévorant des vermines ou de grands mammifères qu'ils paralysent à l'aide de leur venin, mais ils attaqueront et mangeront toutes les créatures vivantes qui s'aventurent trop près d'eux. À leur tour, ils serviront de proies aux vers pourpres et aux autres prédateurs géants.

Pendant la saison des amours, les scorpions géants exécutent des parades nuptiales complexes pendant lesquels ils se tiennent par les pinces, forment un arc avec leurs queues puis réalisent une sorte de danse en rond. Le mâle se retire ensuite peu de temps après l'accouplement, pour éviter d'être dévoré par la femelle.

Les scorpions femelles ne pondent pas d'œufs mais donnent naissance à des jeunes en portées d'une douzaine d'individus. La mère les porte sur son dos jusqu'à ce qu'ils soient assez âgés pour se débrouiller seuls et chasser par eux-mêmes.

Les scorpions géants vivent dans des terriers souterrains et élisent parfois domicile dans les ruines d'un bâtiment construit par les humains ou dans des complexes souterrains si la nourriture y est abondante. Ils mènent une existence de chasseurs solitaires ou se rassemblent en petites colonies généralement composées de scorpions qui proviennent de la même portée et qui ne sont pas encore partis chacun de leur côté.

Il existe d'autres espèces de scorpions de tailles différentes (certaines plus petites mais la plupart, bien plus grandes) dans d'autres environnements (comme les forêts, les plaines ou même sous la surface). Vous pouvez ajuster le profil présenté ici en modifiant le nombre de DV et la taille (faites évoluer la Force, la Dextérité et la Constitution en conséquence) afin de représenter une grande variété d'espèces. Les variantes les plus courantes sont reprises dans la table ci-dessous :

Espèce	FP	Taille	DV
Scorpion à queue verte	1/4	TP	1d8
Scorpion fantomatique	1/2	P	2d8
Scorpion des grottes	1	M	3d8
Scorpion piégeur	8	TG	10d8
Scorpion empereur géant	11	Gig	16d8
Scorpion noir	15	Col	22d8

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Serpent constricteur

Ce grand serpent possède un corps épais et musclé décoré d'écailles vert pâle tachetées de points brun foncé.

SERPENT CONSTRICTEUR **FP 2**

PX 600

Animal de taille M, N

Init +3 ; **Sens** odorat ; Perception +12

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +2)

pv 19 (3d8+6)

Réf +6, **Vig** +4, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps morsure, +5 (1d4+4 et étreinte)

Attaques spéciales constriction (1d4+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +5 (+9 lutte), **DMD** 18 (croc-en-jambe impossible)

Dons Robustesse, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +15, Discrétion +11, Escalade +11, Natation +11, Perception +12 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Acrobaties, +4 en Discrétion, +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts, marais et eaux douces, climat chaud

Organisation sociale solitaire ou nid (2–6)

Trésor aucun

Des pythons de la jungle aux boas des marais, les serpents constricteurs figurent parmi les prédateurs animaliers les plus dangereux qui habitent les étendues sauvages tropicales. Heureusement, ces grands serpents ne sont guère agressifs, sauf lorsqu'ils s'apprêtent à perdre leur peau ou que la faim les tenaille. Quoi qu'il en soit, ces créatures inspirent la crainte à de nombreuses sociétés, dont certaines leur attribuent une intelligence maléfique.

Le serpent constricteur présenté ici est assez petit. Vous pouvez créer un profil pour un mangeur d'hommes de plus grand taille, comme un anaconda, en appliquant les archétypes simples « évolué » et « géant » ou en faisant évoluer la créature décrite ici en un serpent de taille G à 7 DV (FP 5) ou même un serpent de taille TGà 14 DV (FP 10).

Illustration Scorpion Gouge Beaudoin

Serpent venimeux

Ce serpent de couleur vive adopte une posture agressive et ouvre la gueule en sifflant, dévoilant ses dangereux crocs.

SERPENT VENIMEUX **FP 1**

PX 400

Animal de taille M, N

Init +5 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 3 (Dex +1, naturelle +3)

pv 13 (2d8+4)

Réf +4, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps morsure, +2 (1d4–1 et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 1, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +1, **BMO** +0, **DMD** 11 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse[B], Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +9, Escalade +9, Natation +9, Perception +9 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties, +4 en Discrétion, +4 en Perception ; Escalade et Natation dépendent de la Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire, couple, ou nid (3–8)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite.

Les étendues sauvages abritent d'innombrables espèces de serpents venimeux dont la morsure peut venir à bout de créatures bien plus grandes qu'eux. Les serpents de la taille présentée ici sont heureusement beaucoup plus rares que leurs cousins de plus petite taille, mais de nombreuses espèces de crotales, de serpents à sonnette, de cobras et d'autres reptiles similaires peuvent grandir jusqu'à cette taille.

Les serpents venimeux sont en général beaucoup plus agressifs que les serpents constricteurs, et il existe des variantes plus grandes encore. Vous pouvez par exemple créer un profil pour un cobra royal en appliquant les archétypes simples « évolué » et « géant » aux valeurs présentées ici.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Serpent de mer

Cet immense serpent de la taille d'un navire, au cou garni d'une collerette et couvert de piquants, jaillit de l'eau, prêt à frapper.

SERPENT DE MER **FP 12**

PX 19 200

Créature magique (aquatique) de taille Gig, N

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 36 m, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 25, contact 8, pris au dépourvu 23 (naturelle +17, Dex +2, taille –4)

pv 187 (15d10+105)

Réf +13, **Vig** +16, **Vol** +7

Capacités défensives insaisissable ; **Immunités** froid ; **Résistances** feu 30

ATTAQUE

VD 6 m, nage 18 m

Corps à corps morsure, +23 (4d8+22/19-20 et étreinte), coup de queue, +18 (3d6+6 et étreinte)

Espace 6 m ; **Allonge** 6 m

Attaques spéciales constriction (3d6+18), engloutissement (4d8+18 contondant, CA 18, 18 pv), retournement de navires

CARACTÉRISTIQUES

For 34, **Dex** 14, **Con** 25, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +15, **BMO** +31 (+35 lutte), **DMD** 43 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Discret, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique, Talent (Discrétion), Volonté de fer

Compétences Discrétion +13, Natation +20, Perception +8

ÉCOLOGIE

Environnement océans

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Insaisissable (Sur). Les serpents de mer figurent depuis longtemps dans les légendes des marins mais, même si de nombreuses expéditions sont parties à leur recherche, on ne les croise que très rarement, à moins qu'ils ne décident du contraire. Lorsqu'ils sont dans l'eau, les serpents de mer peuvent utiliser une action complexe pour se déplacer à leur vitesse de course (90 mètres) sans laisser aucune trace de leur passage (concrètement, cela correspond aux effets d'un sort de *passage sans trace*). Les insaisissables serpents de mer bénéficient d'un bonus de circonstance de +40 à leur test de Discrétion. En plus de cela, lorsqu'ils ne combattent pas, ils bénéficient des effets d'un sort d'*antidétection*. Ces deux effets magiques possèdent un NLS de 20 et ne peuvent pas être dissipés.

Retournement de navires (Ext). Un serpent de mer peut tenter de faire sombrer un bateau ou un navire appartenant à sa catégorie de taille ou à une catégorie inférieure en effectuant une charge et en allant buter contre lui. Il doit effectuer un test de manœuvre de combat contre un DD égal à 25 ou au résultat d'un test de Profession (marin) réalisé par le capitaine du navire si celui-ci est plus élevé.

Les récits des marins ont toujours fait la part belle aux histoires parlant d'immenses serpents de mer et ce depuis le jour où, pour la première fois, un navire est sorti du champ de vision de ceux qui restaient à quai. Mais il est remarquablement difficile de trouver des preuves de l'existence de ces créatures gigantesques et insaisissables, parce que l'océan est vaste et que les serpents de mer sont rares, bien sûr, mais aussi parce qu'ils font preuve d'une redoutable efficacité pour ne pas être capturés ou pour détruire les vaisseaux qui cherchent à les attraper. Vu la nature énigmatique des serpents de mer, de nombreux marins considèrent l'apparition d'une de ces créatures comme un présage qui, en fonction de leur moral et de bien d'autres choses sans doute, annonce tantôt un bonheur tantôt un malheur. Le serpent de mer, lui, ne s'intéresse guère aux prophéties et, en ce qui le concerne, c'est uniquement sa faim qui va déterminer s'il sera un danger pour les navires qui l'approchent.

Les serpents de mer ne sont guère plus que des animaux mais tous les marins, même les vieux loups de mer et les cyniques, sont forcés d'admettre qu'ils possèdent une sorte d'aura mystique qui fait accélérer le cœur et qui redonne du courage (ou le sape complètement). Les rencontres avec un serpent de mer peuvent tout aussi bien renforcer le trafic maritime ou semer la panique chez les marins, tout en attirant de nombreux explorateurs et aventuriers nourrissant l'espoir d'apercevoir cette créature légendaire.

Un serpent de mer moyen mesure 18 mètres de longueur et pèse 2 250 kg mais on ne connaît pas la taille maximale qu'ils peuvent atteindre. Après tout, la mer est assez vaste pour abriter des baleines et d'autres mastodontes marins, et on a déjà entendu parler de serpents de mer de plus de 90 mètres. Vous pouvez créer un profil pour un serpent de mer aussi gigantesque en appliquant l'archétype simple « évolué » ou l'archétype simple « géant » à celui présenté ici. Vous pouvez également faire évoluer ce serpent de mer jusqu'à une taille Colossale en lui donnant 25 DV et un FP de 18.

Illustration par Michael Jaecks

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Shoggoth

Cette immense amas gélatineux noir avance à toute allure donnant vie à des yeux, des bouches et des choses plus étranges encore.

SHOGGOTH **FP 19**

PX 204 800

Vase (aquatique) de taille TG, CN

Init +11 ; **Sens** odorat, perception des vibrations 18 m, vision à 360°, vision dans le noir 36 m, vision nocturne ; Perception +33

DÉFENSE

CA 33, contact 15, pris au dépourvu 26 (Dex +7, naturelle +18, taille –2)

pv 333 (23d8+230) ; guérison accélérée 10

Réf +14, **Vig** +19, **Vol** +15

Immunités cécité, charmes, froid, son, surdité, traits des vases ; **RD** 10/— ; **Résistances** acide 20, électricité 20, feu 20 ; **RM** 30

ATTAQUE

VD 15 m, escalade 9 m, nage 15 m

Corps à corps 4 coups, +30 (3d6+15/19–20 et étreinte)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 9 m

Attaques spéciales cacophonie induisant la folie, constriction (3d6+15), enveloppement (4d6+22 contondant et 8d6 acide, CA 19, 33 pv), piétinement (4d8+15, DD 36)

CARACTÉRISTIQUES

For 40, **Dex** 24, **Con** 31, **Int** 5, **Sag** 22, **Cha** 13

BBA +17, **BMO** +34 (+39 lutte), **DMD** 51 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Critique étourdissant, Don pour les critiques, Enchaînement, Science de la destruction, Science de l'initiative, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Escalade +23, Natation +23, Perception +33 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Langues aklo

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique ou souterrain, climat froid

Organisation sociale solitaire ou vague (2–6)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Cacophonie induisant la folie (Sur). Par une action libre, un shoggoth peut produire des sons qu'aucun esprit vivant n'est censé entendre. Toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté de DD 22 pour ne pas être confuses pendant 1d6 rounds. Les créatures affectées subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse à chaque round de confusion. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par la cacophonie produite par le shoggoth en question pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental de son. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Enveloppement (Ext). Pour pouvoir utiliser cette capacité, un shoggoth doit effectuer un piétinement ou commencer son tour en ayant déjà agrippé une créature. Au cours du round, il peut tenter d'envelopper toutes les créatures qu'il a agrippées ou toutes celles qu'il peut piétiner. En dehors de ces précisions, cette capacité fonctionne comme un engloutissement, si ce n'est le fait que, lorsqu'une créature se découpe un passage pour s'extraire du shoggoth, cela ne laisse aucune ouverture dans le corps protoplasmique du monstre.

Vision à 360° (Ext). Grâce aux multiples organes sensoriels dont ils disposent, les shoggoths bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception et ne peuvent pas être pris en tenaille.

Beaucoup de personnes, mêmes parmi les lunatiques et les prophètes de malheurs, prétendent que les monstrueux shoggoths sont seulement des hallucinations causées par les drogues ou des cauchemars heureusement irréels. Mais la vérité est vraiment beaucoup plus terrible que ça. Les shoggoths existent bel et bien, mais ils se tapissent dans les fosses océaniques les plus profondes ou dans les grottes et les ruines oubliées les plus isolées. Ils ne quittent leurs tanières que rarement, afin de répandre la folie et la destruction dans leur sillage gluant.

Les premiers shoggoths ont été créés en des âges reculés, bien avant que les premiers dieux ne s'intéressent au plan Matériel. D'aucuns disent que ce sont les aboleths qui les ont fabriqués, mais certains textes anciens et étranges font allusion à une race plus ancienne encore qui aurait construit les premiers shoggoths pour s'en faire des esclaves. Avec le temps, ces effroyables créatures auraient développé une intelligence suffisante pour se rebeller contre leurs créateurs et, aujourd'hui, ces créatures patientes et puissantes se tapiraient dans les profondeurs que la lumière n'atteint jamais.

Illustration par Matt Dixon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Skum

Cet humanoïde bossu à la peau verte possède une large tête de grenouille et une bouche qui ressemble plutôt à celles d'un poisson carnivore.

SKUM (ULAT-KINI) **FP 2**

PX 600

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M, LM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +2)

pv 20 (2d10+9)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +3

Résistances froid 10

ATTAQUE

VD 6 m, nage 12 m

Corps à corps trident, +4 (1d8+2), griffe, +2 (1d4+1), morsure, +2 (1d6+1)

Distance trident, +3 (1d8+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 13, **Con** 17, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 6

BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 15

Dons Attaques multiples[B], Robustesse

Compétences Discrétion +6 (+10 sous l'eau), Intimidation +3, Natation +15, Perception +5 (+9 sous l'eau) ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion et Perception sous l'eau

Langues aboleth, commun des profondeurs

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique ou souterrain, climat tempéré ou froid

Organisation sociale solitaire, portée (2–5), meute (6–12) ou cabale (13–95 et 50% de non-combattants, 1 sous-chef de niveau 3 par 20 adulte, 1 ensorceleur de niveau 4–6 par 40 adulte, 1 chef de niveau 7–9, et 2–6 vases)

Trésor équipement de PNJ (trident, autres trésors)

Les skums sont l'une des races les plus nombreux et les plus florissantes parmi toutes celles que les aboleths ont créées pour qu'ils leur servent d'esclaves. À l'apogée de l'empire des aboleths, les skums étaient légion et leurs armées menaient de nombreuses guerres sur la terre. Mais, aujourd'hui que les aboleths sont sur le déclin, ils sont libres et doivent se débrouiller par eux-mêmes.

C'est une tâche qu'un grand nombre d'entre eux ne sont pas parvenus à mener à bien, de sorte qu'aujourd'hui, leur nombre a grandement diminué. La plupart des survivants ont élu domicile dans des ruines souterraines abandonnées, des vestiges que leurs anciens ennemis ont épargnés après avoir gagné les guerres qui les opposaient à eux. Les skums ont même oublié leur nom : seuls les plus savants et les plus sages d'entre eux savent encore qu'on les appelait autrefois « ulat-kini ». Aujourd'hui, ils se désignent par l'épithète que les habitants de la surface leur ont donné : les skums, c'est-à-dire les « déchets ».

Les skums ne vieillissent pas. S'ils ne meurent pas de mort violente ou à cause d'une maladie, ils peuvent vivre éternellement. Malheureusement, leur immortalité est ternie par leur incapacité à se reproduire entre eux, car tous les skums sont des mâles : les aboleths ne voulaient pas créer une race d'esclaves capables de prospérer sans leur accord. Cela ne veut pas dire que les skums ne peuvent pas procréer. Ils ont été fabriqués à partir de matériel humain, et peuvent donc engrosser les humains, ces unions abominables résultant systématiquement en des enfants difformes. Ceux qui ne sont pas des skums dès la naissance subissent des transformations graduelles tout au long de leur vie et, au moment où ils devraient normalement périr de mort naturelle, « le changement » se produit : leur peau ridée tombe et ils deviennent des ulat-kinis. La majorité des tribus de skums ne possèdent pas la motivation suffisante pour perpétuer leur race et préfèrent se languir dans les horribles ruines inondées qu'ils occupent. Cependant, certaines tribus établies près des régions côtières peu habitées semblent prospérer en menant de fréquentes attaques contre les villages pour capturer du bétail reproducteur. D'autres tribus encore emploient des moyens plus insidieux : elles s'allient avec des humains désespérés et leur offrent protection et richesses venues de la mer en échange d'épouses.

Illustration par Warren Mahy

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Spectre

Un fantôme translucide apparaît dans la brume humide. La colère déforme son visage en un masque hideux.

SPECTRE **FP 7**

PX 3 200

Mort-vivant (intangible) de taille M, LM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +17

Aura aura surnaturelle (9 m)

DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, parade +2)

pv 52 (8d8+16)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +9

Capacités défensives intangible, résistance à la canalisation +2

Faiblesses impuissant sous la lumière du soleil, vulnérabilité à la résurrection

ATTAQUE

VD vol 24 m (parfaite)

Corps à corps contact intangible, +10 (1d8 et absorption d'énergie)

Attaques spéciales absorption d'énergie (2 niveaux, DD 16), création de rejetons

CARACTÉRISTIQUES

For —, **Dex** 16, **Con** —, **Int** 14, **Sag** 16, **Cha** 15

BBA +6, **BMO** +6, **DMD** 21

Dons Arme de prédilection (contact), Combat en aveugle, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Connaissances (histoire) +10, Connaissances (religion) +13, Discrétion +14, Intimidation +13, Perception +17, Survie +11, Vol +11

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3–6) ou nuée (7–12)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura surnaturelle (Sur). Les animaux (sauvages ou domestiqués) peuvent sentir la présence d'un spectre en repérant son aura surnaturelle à une distance de 9 mètres. Ils ne s'approchent pas à moins 9 mètres de lui et paniquent si on les y force, à moins que le maître ne réussisse un test de Dressage, d'Équitation ou d'empathie sauvage contre un DD de 25. Les animaux paniqués le restent tant qu'ils se trouvent à moins de 9 mètres du spectre.

Création de rejetons (Sur). Lorsqu'un spectre tue un humanoïde, ce dernier devient lui-même un spectre au bout de 1d4 rounds. Les rejetons ainsi créés sont moins puissants que les spectres normaux : ils subissent un malus de –2 sur tous les lancers et tests utilisant un d20, reçoivent 2 points de vie de moins par DV et leur toucher n'absorbe qu'un seul niveau. Les rejetons sont sous le contrôle du spectre qui les a créés et restent ses esclaves jusqu'à ce que celui-ci meure. À ce moment-là, les malus disparaissent et ils deviennent de véritables spectres libres d'agir à leur guise. Ils ne possèdent aucune des capacités qu'ils avaient de leur vivant.

Impuissant sous la lumière du soleil (Ext). Les spectres sont littéralement impuissants lorsqu'ils sont touchés par la lumière du soleil (pas seulement par un sort de *lumière du jour*) et ils la fuient. Ils ne peuvent pas attaquer et sont chancelants quand ils sont sous la lumière du soleil.

Vulnérabilité à la résurrection (Sur). Lorsqu'un sort de *rappel à la vie* ou un sort similaire est lancé sur un spectre, ce dernier est détruit (Volonté annule) et le sort ne nécessite aucune composante matérielle.

Les spectres sont des morts-vivants maléfiques qui détestent la lumière du soleil et les créatures vivantes. Dans la plupart des cas, ils sont tout ce qu'il reste de meurtriers ou d'humains maléfiques que la colère empêche d'accéder à l'après-vie. Comme les fantômes, les spectres hantent les endroits où ils sont morts et cherchent à emmener d'autres créatures vers les abysses solitaires de la mort-vie.

Les spectres gardent une apparence similaire à celle qu'ils avaient de leur vivant et peuvent facilement être identifiés par ceux qui les ont connus personnellement ou qui ont vu une peinture ou un dessin de l'individu qu'ils étaient. Les spectres restent fidèles à leur ancienne identité et même les spécimens très anciens ayant perdu la tête conservent une certaine cohérence. Des historiens et des nécromanciens maléfiques cherchent souvent à marchander avec eux pour obtenir le savoir qu'ils possédaient lorsqu'ils étaient vivants et qu'ils ont gardé après leur mort.

Illustration par Concept Art House

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Sphinx

Cette créature possède le corps d'un lion, les ailes d'un faucon et la tête et le torse d'une magnifique humaine.

SPHINX (GYNOSPHINX) FP 8

PX 4 800

Créature magique de taille G, N

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +21

DÉFENSE

CA 21, contact 10, pris au dépourvu 20 (Dex +1, naturelle +11, taille –1)

pv 102 (12d10+36)

Réf +9, **Vig** +11, **Vol** +10

ATTAQUE

VD 12 m, vol 18 m (médiocre)

Corps à corps 2 griffes, +17 (2d6+6/19–20)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes +17, 2d6+6)

Pouvoirs magiques (NLS 12e)

Constant — *compréhension des langues, détection de la magie, détection de l'invisibilité, lecture de la magie*

3/jour — *clairaudience/clairvoyance*

1/jour — *délivrance des malédictions, dissipation de la magie, localisation d'objets, mythes et légendes*

1/semaine — un des symboles suivants : *symbole de douleur* (DD 19), *symbole de persuasion* (DD 20), *symbole de sommeil* (DD 19), *symbole de terreur* (DD 20), *symbole d'étourdissement* (DD 21) ; les symboles persistent pendant 1 semaine.

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** 18, **Sag** 19, **Cha** 19

BBA +12, **BMO** +19, **DMD** 30 (34 contre crocs-en-jambe)

Dons Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du critique (griffe), Vigilance, Vol stationnaire, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +12, Bluff +14, Connaissances (deux au choix) +6, Diplomatie +14, Intimidation +14, Perception +21, Psychologie +19, Vol +7

Langues commun, draconique, sphinx

ÉCOLOGIE

Environnement déserts et collines, climat chaud

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–6)

Trésor double

Il existe de très nombreuses espèces de sphinx. Celle que certains érudits désigne sous le nom de « gynosphinx » (un nom que beaucoup de sphinx considèrent comme une insulte) correspond à des créature sages et majestueuses qui se montrent toutefois terrifiantes lorsqu'elles sont en colère. Ces sphinx, moins attachés aux valeurs morales que leurs équivalents mâles (les « androphinx », des créatures tout à fait différentes de celle présentée ici), prennent chacune de leurs décisions avec soin et méthode et revendiquent fièrement leur logique et leur impartialité. Les espèces de sphinx moins développées qu'eux les agacent, et ils les considèrent comme des animaux à peine évolués. Les sphinx adorent les énigmes et les dilemmes complexes. Ils accordent beaucoup plus de valeur aux savoirs étranges et aux connaissances mystérieuses qu'à l'or et aux pierres précieuses.

Ils ne sont pas de grands érudits dans le sens traditionnel du mot mais leur amour des énigmes les incite à toucher à une variété de sujets sans vraiment les approfondir, ce qui en fait des sources de savoir souvent utiles, et plus encore lorsqu'ils utilisent leurs capacités magiques. Les sphinx acceptent généralement de marchander avec les autres races et échangent souvent des biens matériels contre des informations ou de nouvelles énigmes intéressantes. Ils font d'excellents gardes pour les temples, les tombes et les lieux importants, pour autant qu'ils soient suffisamment divertis. Les sphinx accordent une grand importance à la politesse mais peuvent se montrer dangereusement capricieux. Ils pourraient partager une énigme conçue récemment avec des voyageurs, par pur altruisme, puis décider de dévorer ceux qui ne portent pas suffisamment d'attention à celle-ci ou qui ne contribuent pas à sa résolution.

Les sphinx mesurent généralement 3 mètres de long et pèsent quelque 400 kg. Leurs ailes leur permettent de rester en vol pendant de longues périodes, mais ils ne sont pas très agiles dans les airs, ce qui explique qu'ils préfèrent atterrir avant d'attaquer leurs ennemis en les déchiquetant avec leurs puissantes griffes. Les sphinx sont prêts à défendre leur territoire avec férocité s'il le faut mais, bien souvent, ils mettent en garde les intrus et leur donnent l'occasion de partir avant de les attaquer.

Illustration par Bento Box Studios

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Squelette, champion

Ce squelette en armure adopte une posture de combat et se prépare à frapper. Une froide lueur bleue brille dans ses orbites.

CHAMPION SQUELETTE **FP 2**

PX 600

Champion squelette, humain homme d'armes 1

Mort-vivant de taille M, NM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +6

DÉFENSE

CA 21, contact 12, pris au dépourvu 19
(armure +6, bouclier +2, Dex +1, naturelle +2)

pv 17 (3 DV ; 2d8+1d10+3)

Vig +3 **Réf** +1 **Vol** +3 ; résistance à la canalisation +4

Immunités froid, traits des morts-vivants ; **RD** 5/contondant

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée longue de maître, +7 (1d8+3/19–20)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 13, **Con** —, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 12

BBA +2, **BMO** +5, **DMD** 16

Dons Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative[B]

Compétences Discrétion –1, Intimidation +7, Perception +6

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire, couple, ou section (3–12)

Trésor standard (cuirasse, écu en acier, épée longue de maître, autres trésors)

Certains squelettes conservent leur intelligence et leurs talents, ce qui en fait de formidables combattants. Ces morts-vivants sont beaucoup plus puissants que les squelettes normaux et peuvent même prendre des niveaux de classe.

Créer un champion squelette

« Champion squelette » est un archétype acquis qui peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (autre qu'un mort-vivant) possédant un squelette osseux et une Intelligence supérieure ou égale à 3.

FP. Le FP du champion squelette est égal à celui d'un squelette normal possédant le même nombre de DV (voir page 264) augmenté de +1.

Type. Le type de la créature devient « mort-vivant ». Le squelette conserve les sous-types de la créature de base à l'exception des sous-types correspondant à un alignement ou à une espèce.

Alignement. N'importe quel alignement Mauvais.

CA. L'armure naturelle est la même que celle d'une squelette normal (voir page 264).

DV. Remplacez tous les DV raciaux de la créature par des d8 puis ajoutez-y 2 DV raciaux (si la créature de base ne possédait aucun DV racial, le squelette en possède 2). Les DV des niveaux de classe restent inchangés.

Jets de sauvegarde. Les bonus de base des jets de sauvegarde correspondant aux DV raciaux du squelette sont les suivants : Réflexes +1 par 3 DV, Vigueur +1 par 3 DV, Volonté 1+1 par 2 DV.

Capacités défensives. Le squelette champion gagne : RD 5/contondant, résistance à la canalisation +4, immunité contre le froid, traits standards des morts-vivants.

Vitesse. Comme le squelette normal (voir page 264).

Attaques. Comme le squelette normal (voir page 264).

Caractéristiques. For +2, Dex +2. En tant que mort-vivant, le squelette ne possède pas de valeur de Constitution.

BBA. Le BBA correspondant aux DV raciaux du squelette est égal aux 3/4 de son nombre de DV raciaux.

Compétences. Pour chaque DV racial, le squelette acquiert un nombre de rangs égal à 4 + son modificateur d'Intelligence. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour lui : Art de la magie, Connaissances (mystères), Connaissances (religion), Déguisement, Discrétion, Escalade, Intimidation, Perception, Psychologie et Vol. Les rangs de compétences provenant des niveaux de classe restent inchangés.

Dons. Le champion squelette gagne Science de l'initiative en tant que don supplémentaire.

Illustration par Scott Purdy

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Squelette

Le tas d'os s'agite soudainement, se lève et prend une apparence humaine. Il tend ses longs doigts osseux pour griffer les vivants.

SQUELETTE HUMAIN **FP 1/3**

PX 135

Mort-vivant de taille M, NM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure +2, Dex +2, naturelle +2)

pv 4 (1d8)

Réf +2, **Vig** +0, **Vol** +2

Immunités froid, traits des morts-vivants ; **RD** 5/contondant

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps cimeterre brisé, +0 (1d6), griffe, –3 (1d4+1) ou 2 griffes, +2 (1d4+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 14, **Con** —, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 10

BBA +0, **BMO** +2, **DMD** 14

Dons Science de l'initiative[B]

Équipement de combat chemise de mailles brisée, cimeterre brisé

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale quelconque

Trésor aucun

Une fois animés, les os des morts deviennent des squelettes, des morts-vivants créés par une magie maudite. La plupart des squelettes sont des automates sans intelligence mais la force qui les anime leur confère un instinct maléfique qui leur permet de manier des armes et de porter des armures.

Créer un squelette

« Squelette » est un archétype acquis qui peut être ajouté à toute créature tangible (autre qu'un mort-vivant) possédant un squelette osseux.

FP. Dépend du nombre de DV (voir la table suivante).

DV	FP	PX
1/2	1/6	65
1	1/3	135
2–3	1	400
4–5	2	600
6–7	3	800
8–9	4	1 200
10–11	5	1 600
12–14	6	2 400
15–17	7	3 200
18–20	8	4 800

Alignement. Toujours Neutre Mauvais.

Type. Le type de la créature devient « mort-vivant ». Elle conserve tous ses sous-types à l'exception des sous-types d'alignement (comme « Bien ») et des sous-types qui indiquent son espèce (comme « géant »). Elle ne gagne pas le sous-type « altéré ». Elle conserve toutes les caractéristiques et les capacités spéciales de la créature de base, aux exceptions suivantes près.

CA. Le bonus d'armure naturelle change, comme indiqué dans le tableau suivant.

Taille du squelette	Bonus d'armure naturelle
Très Petit ou plus petit	+0
Petit	+1
Moyen ou Grand	+2
Très Grand	+3
Gigantesque	+6
Colossal	+10

DV. Le squelette perd tous les DV correspondant à des niveaux de classes et ses DV raciaux deviennent des d8. Si la créature de base ne possède aucun DV racial, le squelette, lui, en a 1. Si la créature de base a plus de 20 DV, elle ne peut pas être transformée en squelette par un sort d'*animation des morts*. Le squelette utilise son modificateur de Charisme (au lieu de celui de Constitution) pour déterminer ses points de vie supplémentaires.

Jets de sauvegarde. Les bonus de base des jets de sauvegarde sont : Réflexes +1 par 3 DV, Vigueur +1 par 3 DV, Volonté 1+1 par 2 DV.

Capacités défensives. Le squelette perd toutes les capacités défensives de la créature de base et gagne une RD 5/contondant et une immunité contre le froid. Il acquiert également toutes les immunités et tous les traits standards des morts-vivants.

Vitesse. Un squelette ailé ne peut pas utiliser ses ailes pour voler. Si la créature de base volait par magie, le squelette le peut encore. Il conserve tous les autres types de mouvement de la créature de base.

Attaques. Le squelette conserve toutes les attaques naturelles et toutes les attaques par armes manufacturées, ainsi que toutes les capacités de maniement d'armes de la créature de base, à l'exception des attaques qui ne peuvent pas fonctionner sans chair. Si la créature possède des mains, le squelette gagne une attaque de griffe par main. Il peut frapper avec chacune de ces attaques de griffe en utilisant son bonus d'attaque entier. Une attaque de griffe inflige des dégâts qui dépendent de la taille du squelette (voir les page 299). Si la créature de base pouvait déjà porter des attaques de griffes avec ses mains, les dégâts infligés restent inchangés s'ils sont plus élevés que la valeur standard.

Attaques spéciales. Le squelette ne conserve aucune des attaques spéciales de la créature de base.

Caractéristiques. La Dextérité du squelette augmente de +2. Il ne possède ni valeur de Constitution ni valeur d'Intelligence, et sa Sagesse et son Charisme passent à 10.

BBA. Le BBA du squelette est égal à 3/4 de son nombre de DV.

Compétences. Le squelette perd tous les rangs de compétence que la créature de base possédait et n'en gagne aucun.

Dons. Le squelette perd tous les dons que la créature de base possédait et gagne Science de l'initiative comme don supplémentaire.

Illustration par Concept Art House

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Particularités. Le squelette perd la plupart des particularités de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires qui améliorent ses attaques au corps à corps ou à distance.

Environnement. Généralement le même que la créature de base.

Organisation sociale. Quelconque.

Trésor. Aucun généralement, mais le créateur d'un squelette l'équipe parfois d'armes ou d'armures magiques.

VARIANTES DE SQUELETTES

Il existe de nombreuses variantes de squelettes, comme ceux dont les os brûlent sans fin ou ceux qui sont recouverts de sang et qui se reconstruisent avec le temps. Ces deux variantes de squelettes peuvent être créées avec un sort d'*animation des morts* mais leurs DV comptent double lorsqu'il s'agit de déterminer si elles entrent dans la limite autorisée par le sort. Une fois le sort lancé, leur nombre de DV n'est plus doublé pour le calcul de la limite de contrôle.

La variante de squelette la plus dangereuse est sans doute le champion squelette. Ce dernier conserve son intelligence ainsi que tous les niveaux de classe qu'il possédait de son vivant. Un champion squelette ne peut pas être créé par un sort d'*animation des morts* ; ces puissants morts-vivants n'apparaissent que dans des conditions précises et rares similaires à celles qui provoquent la manifestation d'un fantôme ou à l'issue de rituels extrêmement maléfiques.

Les deux types de squelettes qui suivent apportent quelques modifications au squelette de base. Sauf mention contraire, ces modifications se cumulent lorsqu'on combine les variantes : il est donc possible de créer un champion squelette sanglant et brûlant.

Squelette brûlant

L'aura de flammes qui enveloppe les squelettes brûlants inflige des dégâts à tous ceux qu'ils touchent. En plus des ajustements correspondant à l'archétype « squelette », apportez les modifications suivantes à la créature de base :

FP. Comme un squelette normal + 1.

Aura. Le squelette brûlant gagne une aura enflammée.

Aura enflammée (Ext). Les créatures adjacentes au squelette brûlant subissent 1d6 points de dégâts de feu au début de leur tour. Celles qui frappent le squelette brûlant à l'aide d'attaques naturelles ou d'attaques à mains nues subissent également 1d6 points de dégâts de feu.

Capacités défensives. Le squelette brûlant perd son immunité contre le froid mais gagne une immunité contre le feu, ainsi qu'une vulnérabilité au froid.

Corps à corps. Les attaques au corps à corps du squelette brûlant (à la fois les attaques naturelles et celles portées à l'aide d'armes manufacturées) infligent 1d6 points de dégâts de feu en plus des dégâts normaux.

Caractéristiques. Le Charisme d'un squelette brûlant est de 12.

Particularités. Le squelette brûlant gagne la capacité de mort enflammée.

Mort enflammée (Sur). Le squelette brûlant provoque une explosion de flammes lorsqu'il meurt. Toutes les créatures adjacentes au squelette au moment de sa destruction subissent 1d6 points de dégâts de feu par 2 DV du squelette (au minimum 1d6). Un jet de Réflexes (dont le DD vaut 10 + la moitié du nombre de DV du squelette + son bonus de Charisme) permet de diminuer ces dégâts de moitié.

Squelette sanglant

Les squelette sanglants sont recouverts d'une épaisse couche de sang et de viscères baignée d'énergie négative, ce qui lui permet de se reconstruire et de se guérir par lui-même. En plus des ajustements correspondant à l'archétype « squelette », apportez les modifications suivantes à la créature de base :

FP. Comme un squelette normal + 1.

Guérison accélérée. Le squelette sanglant possède une capacité de guérison accélérée de 1 point par 2 DV (au minimum 1).

Jets des sauvegarde. Le squelette sanglant gagne une résistance à la canalisation de +4.

Caractéristiques. Le Charisme du squelette sanglant est de 14.

Particularités. Le squelette sanglant acquiert la particularité d'immortalité.

Immortalité (Sur). Le squelette sanglant est détruit lorsqu'il est réduit à 0 point de vie mais revient à la vie (ou plutôt à la mort-vie) une heure plus tard, avec 1 point de vie, ce qui permet à sa guérison accélérée de reprendre. La fin du squelette sanglant est permanente s'il est détruit par de l'énergie positive, s'il est réduit à 0 point de vie dans la zone d'un sort de *bénédiction* ou de *sanctification*, ou encore si on verse une fiole d'eau bénite sur sa dépouille.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Strige

Cette créature insectoïde possède deux paires d'ailes, plusieurs jambes très fines et une trompe aussi effilée qu'une aiguille.

STRIGE **FP 1/2**

PX 200

Créature magique de taille TP, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 12 (Dex +4, taille +2)

pv 5 (1d10)

Réf +6, **Vig** +2, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 3 m, vol 12 m (moyenne)

Corps à corps contact, +7 (fixation)

Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales absorption de sang

CARACTÉRISTIQUES

For 3, **Dex** 19, **Con** 10, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +3 (+11 lutte une fois fixée), **DMD** 9 (17 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +16, Vol +8

Particularités porteur de maladies

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés ou chauds

Organisation sociale solitaire, colonie (2–4), vol (5–8), essaim (9–14) ou nuée (15–40)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sang (Ext). À la fin de son tour, si la strige est attachée à un ennemi, elle suce son sang et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Une fois qu'elle a absorbé 4 points de Constitution, elle se détache et s'éloigne en volant pour aller digérer son repas. Si la victime meurt avant que la strige ne soit rassasiée, elle se détache et cherche une autre victime.

Fixation (Ext). Lorsqu'une strige réussit une attaque de contact, elle accroche ses pattes munies de piques à sa cible et se maintient en place (dans les faits, la strige est agrippée à sa victime). La strige perd son bonus de Dextérité à la CA (ce qui lui donne une CA de 12) mais elle s'accroche fermement et insère sa trompe dans la chair de sa victime. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 pour maintenir sa prise sur un ennemi auquel elle s'est attachée. On peut attaquer directement une strige attachée ou tenter de l'agripper. Si la victime de la strige réussit un test de lutte ou d'Évasion contre la strige, elle parvient à la détacher.

Porteur de maladies (Ext). Les striges vivent dans les marais fétides et entrent en contact avec le sang de nombreuses créatures, deux raisons qui font d'elles des porteurs de maladies. Chaque créature victime d'une attaque d'absorption de sang effectuée par une strige a 10% de chances d'être exposée à la fièvre des marais, le mal aveuglant ou une autre maladie similaire (voir le *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder JdR*, page 563). La victime effectue un test par strige, mais si d'autres striges l'attaquent, elle doit réaliser d'autres tests et peut éventuellement être affectées par plusieurs maladies.

Les striges sont des insectes vicieux buveurs de sang qui vivent dans les marais et s'attaquent aux animaux sauvages, au bétail et aux voyageurs imprudents. Elles ne posent pas de grand danger lorsqu'elles sont seules, mais un essaim de ces créatures peut vider un homme de son sang en quelques minutes et ne laisser qu'un cadavre desséché sur son passage.

Les striges, qui tiennent plus des mammifères que des insectes, utilisent quatre ailes membraneuses pour voler et partir à la recherche de proies à sang chaud. Elles aiment se cacher près des sources d'eau et attendre que les voyageurs baissent leur garde avant de fondre sur eux, de s'attacher à eux puis de s'abreuver goulûment en enfonçant leur longue trompe dans leurs veines. Une fois repues, elles s'éloignent avec lourdeur et vont s'abriter dans la boue et les roseaux pour pondre des œufs et se reposer, jusqu'à ce que la faim les poussent à repartir à la chasse.

Les striges mesurent 30 cm de longueur, possèdent une envergure de 60 cm et pèsent un peu moins de 500 grammes. Elles sont généralement de couleur rouille ou brun-rouge avec un ventre jaune sale, mais celles qui ne se sont pas nourries récemment arborent plutôt une teinte rose pâle qui devient de plus en plus foncée au fur et à mesure qu'elles absorbent du sang.

Illustration par Kieran Yanner

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Svirfneblin

Ce gnome chauve a la peau grise comme la roche, un corps mince et des yeux pâles à la fois très grands et très expressifs.

SVIRFNEBLIN **FP 1**

PX 400

Svirfneblin rôdeur 1

Humanoïde (gnome) de taille P, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 36 m, vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 11 (Dex +2, esquive +2, taille +1)

pv 15 (1d10+5)

Réf +6, **Vig** +6, **Vol** +2

RM 12

ATTAQUE

VD 6 m (4,50 m en armure)

Corps à corps pic de guerre lourd, +3 (1d4+1/×4)

Distance arbalète légère, +4 (1d6/19–20)

Attaques spéciales +1 à l'attaque contre les humanoïdes nains et reptiliens, ennemi juré (nain +2)

Pouvoirs magiques (NLS 1er)

Constant — *antidétection*

1/jour — *cécité/surdité* (DD 12), *déguisement*, *flou*

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 15, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** +1, **DMD** 15

Dons Robustesse

Compétences Artisanat (alchimie) +6, Connaissances (exploration souterraine) +4, Discrétion +12 (+14 sous terre), Perception +6, Premiers secours +4, Survie +4 (+5 pour pister) ; **Modificateurs raciaux** +2 en Artisanat (alchimie), +2 en Discrétion (+4 Discrétion sous terre), +2 en Perception

Langues commun des profondeurs, gnome

Particularités connaissance de la pierre, empathie sauvage +0, pistage

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, compagnie (2–4), escouade (5–20 et 1 chef de niveau 3–6 et 2 sergents de niveau 3) ou groupe (30–50 et 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2–5 élémentaires de Terre de taille Moyenne)

Trésor équipement de PNJ (arbalète légère avec 10 carreaux, pic de guerre lourd, autres trésors)

Illustration par Eric Lofgren

Les svirfneblins ou « gnomes des profondeurs » sont des cousins éloignés des gnomes. Ils vivent à l'écart du monde dans des cités souterraines cachées où ils se protègent des elfes noirs et des autres races des profondeurs. Ils possèdent une peau couleur de pierre, grise ou brune. Les mâles sont chauves et les femelles possèdent une chevelure grise et filandreuse. Les svirfneblins ont conservé beaucoup plus de liens avec le mystérieux royaumes des fées que leurs cousins gnomes de la surface, ce qui se traduit par un étrange détachement vis-à-vis de leurs émotions ou des explosions de violence apparemment aléatoires. Les svirfneblins mènent la guerre aux duergars depuis très longtemps et éprouvent parfois des difficultés à faire la différence entre les nains et cette race ennemie.

Les svirfneblins en tant que PJ

Les svirfneblins ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Le FP d'un svirfneblin est égal à son niveau de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

–2 Force, +2 Dextérité, +2 Sagesse, –4 Charisme. Les svirfneblins sont rapides et observateurs mais plutôt faibles et distants.

Chanceux. Les svirfneblins gagnent un bonus racial de +2 à tous les jets de sauvegarde.

Compétents. Les svirfneblins gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion, qui devient +4 lorsqu'ils sont sous terre. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie) et de Perception.

Connaissance de la pierre. Comme les nains (voir le *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder JdR*, page 27).

Entraînement défensif. Les svirfneblins gagnent un bonus d'esquive de +2 à la CA.

Haine. Les svirfneblins reçoivent un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les créatures humanoïdes des sous-types « reptilien » et « nain » grâce à leur entraînement contre ces ennemis qu'ils détestent.

Magie des svirfneblins. Les svirfneblins ajoutent +1 au DD de tous les sorts d'illusion qu'ils lancent. Ils gagnent également les pouvoirs magiques cités ci-contre, qu'ils lancent avec un NLS égal à au nombre de niveaux de classes qu'ils possèdent.

Petite Taille. Les svirfneblins sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à la CA et aux jets d'attaque, un malus de –1 au BMO et au DMD et un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.

Résistance à la magie. Les svirfneblins possèdent une RM égale à 11 + leurs niveaux de classe.

Sens. Les svirfneblins peuvent voir dans le noir jusqu'à 36 mètres et possèdent également une vision nocturne.

Langues. Les svirfneblins parlent automatiquement le commun des profondeurs et le gnome. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : aklo, commun, draconique, elfe, géant, gobelin, orque, nain, terreux.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Sylvanien

Les nœuds dans l'écorce de cet arbre animé forment une silhouette humanoïde dont les branches sont des bras et les racines des pieds.

SYLVANIEN **FP 8**

PX 4 800

Plante de taille TG, NB

Init –1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 21, contact 7, pris au dépourvu 21 (Dex –1, naturelle +14, taille –2)

pv 114 (12d8+60)

Réf +3, **Vig** +13, **Vol** +9

Capacités défensives traits des plantes ; **RD** 10/tranchant

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +17 (2d6+9/19–20)

Distance rocher +7 (2d6+13)

Espace 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales lancer de rochers (54 m), piétinement (2d6+13, DD 25)

CARACTÉRISTIQUES

For 29, **Dex** 8, **Con** 21, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 13

BBA +9, **BMO** +20, **DMD** 29

Dons Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Science de la destruction, Science du critique (coup), Vigilance, Volonté de fer

Compétences Connaissances (nature) +9, Diplomatie +9, Discrétion –9 (+7 en forêts), Intimidation +9, Perception +12, Psychologie +9 ; **Modificateurs raciaux** +16 en Discrétion en forêts

Langues commun, sylvanien, sylvestre

Particularités animation d'arbres, communication avec les plantes, dégâts doublés contre les objets

ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quelle forêt

Organisation sociale solitaire ou bosquet (2–7)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Animation d'arbres (Mag). Un sylvanien peut animer les arbres présents dans un rayon de 54 mètres. Cette capacité utilisable à volonté lui permet de contrôler jusqu'à deux arbres en même temps. Il faut 1 round entier à un arbre pour extraire ses racines de terre. Après cela, il peut se déplacer à une vitesse de 3 mètres et combattre comme un sylvanien (mais il ne possède qu'une seule attaque de coup et n'acquiert pas les capacités d'animation et de lancement de rochers). Comme le sylvanien, l'arbre animé est vulnérable au feu. Si le sylvanien qui l'a animé met un terme à cet effet, sort de la portée maximale ou devient incapable d'agir, l'arbre reprend immédiatement racines là où il se trouve et redevient un arbre tout à fait normal.

Communication avec les plantes (Ext). Les sylvaniens peuvent dialoguer avec les plantes comme s'ils étaient constamment sous les effets d'un sort de *communication avec les plantes* et la plupart des plantes les considèrent avec une attitude amicale ou serviable.

Dégâts doublés contre les objets (Ext). Lorsqu'un sylvanien ou un arbre animé effectue une attaque à outrance contre un objet ou un bâtiment, les dégâts infligés sont doublés.

Illustration par Andrew Hou

Les sylvaniens sont les gardiens de la forêt et les porte-parole des arbres. Ces créatures anciennes dont la longévité égale celle des forêts se considèrent comme des parents et des bergers plutôt que comme de simples jardiniers. Les sylvaniens sont lents et méthodiques en toute chose, mais ils peuvent se monter terrifiants lorsqu'ils sont forcés de combattre pour défendre leur troupeau. Ils ne cherchent guère la compagnie des races dont l'espérance de vie est plus courte que la leur et se méfient instinctivement du changement. Mais ils tolèrent parfois la présence de ceux qui veulent apprendre et qui acceptent d'écouter leurs longs monologues et leurs radotages, tout spécialement ceux qui affirment vouloir protéger la nature. Face à ceux qui voudraient causer du tort aux arbres, et plus particulièrement aux bûcherons qui désirent récolter du bois ou à ceux qui tentent de raser une partie de la forêt pour y construire un fort ou y établir une ville, ils font preuve d'une fureur brusque et dévastatrice. Ils sont tout particulièrement doués pour abattre ce que d'autres ont construit, un don qui leur est bien utile.

La plupart des sylvaniens sont des créatures solitaires. Certains d'entre eux sont responsables de forêts tout entières et se rassemblent parfois en petits groupes appelés « bosquets » pour échanger des nouvelles et se reproduire. En période de grave danger, tous les bosquets d'une région se réunissent parfois lors d'un grand rassemblement pouvant durer plusieurs mois et appelé une « comice ». Mais des millénaires peuvent s'écouler entre deux de ces événements extrêmement rares.

Le sylvanien moyen mesure 9 mètres de hauteur, possède un tronc de 60 cm de diamètre et pèse 2 300 kg. Les sylvaniens ressemblent généralement aux arbres les plus nombreux de leur région.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Tarasque

Comme un dinosaure, ce gigantesque reptile domine tout ce qui l'entoure. Il n'est que dents, cornes, griffes et queue épineuse.

TARASQUE **FP 25**

PX 1 638 400

Créature magique de taille C, N

Init +7 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +43

Aura présence terrifiante (90 m, DD 27)

DÉFENSE

CA 40, contact 5, pris au dépourvu 37 (Dex +3, naturelle +35, taille –8)

pv 525 (30d10+360) ; régénération 40

Réf +22, **Vig** +31, **Vol** +12

Immunités absorption d'énergie, acide, affaiblissement temporaire, blessures permanentes, effets mentaux, feu, maladie, métamorphose, paralysie, pétrification, poison, saignement ; **RD** 15/épique ; **RM** 36

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +37 (4d8+15/15–20/×3 et étreinte), 2 griffes, +37 (1d12+15), 2 cornes, +37 (1d10+15), coup de queue, +32 (3d8+7)

Distance 6 épines, +25 (2d10+15/×3)

Espace 9 m ; **Allonge** 9 m (18 m pour le coup de queue)

Attaques spéciales engloutissement (6d6+22 et 6d6 acide, CA 27, 52 pv), épines, pointe de vitesse

CARACTÉRISTIQUES

For 41, **Dex** 16, **Con** 34, **Int** 3, **Sag** 15, **Cha** 14

BBA +30, **BMO** +53 (+57 lutte), **DMD** 66

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Course, Critique étourdissant, Critique sanglant, Don pour les critiques, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine

Compétences Acrobaties +3 (+43 pour sauter), Perception +43 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Perception

Langues aklo (ne sait pas parler)

Particularités bonds puissants, carapace

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Bonds puissants (Ext). Lors de tests d'Acrobaties visant à sauter, la tarasque applique son modificateur de Force et bénéficie d'un bonus racial de +24.

Carapace (Sur). Les écailles de la tarasque dévient les sorts qui prennent la forme de cônes, de lignes ou de rayons ainsi que les *projectiles magiques*, ce qui, dans les faits, l'immunise contre ces effets. Chaque effet dévié a 30% de chances d'être renvoyé (avec son plein potentiel) vers celui qui l'a lancé. Sinon, l'effet est simplement annulé.

Épines (Ext). Par une action simple, la tarasque peut projeter un salve de six épines jaillissant de son corps en remuant la tête ou en agitant la queue. Il faut effectuer un jet d'attaque pour chacune des épines et toutes les cibles doivent se trouver à 9 mètres les unes des autres. Les épines ont un facteur de portée de 36 mètres.

Pointe de vitesse (Ext). Une fois par minute, la tarasque peut se déplacer à une vitesse de 45 mètres pendant 1 round. Cette pointe de vitesse fait passer son bonus d'Acrobaties pour les tests de sauts à +87.

Régénération (Ext). Il n'existe aucune forme d'attaque qui puisse interrompre la régénération de la tarasque. Elle régénère même après avoir été désintégrée ou tuée par un effet de mort. Si la tarasque rate un jet de sauvegarde contre un effet qui la tue instantanément, elle se relève 3 rounds plus tard avec 1 point de vie (à condition qu'on n'inflige pas de dégâts sur sa dépouille entre temps). Il est possible de la bannir ou de la transporter ailleurs pour sauver une région mais on n'a pas encore découvert de méthode permettant de la tuer une fois pour toutes.

La légendaire tarasque est l'un des monstres les plus destructeurs du monde. Heureusement, elle passe la plupart de son temps plongée dans une profonde torpeur à l'intérieur d'une caverne située dans un recoin secret et éloigné de tout. Mais lorsqu'elle se réveille, des royaumes meurent.

La tarasque est loin d'être intelligente, mais elle l'est suffisamment pour comprendre quelques mots d'aklo (sans pouvoir le parler cependant). De même, elle ne sème pas la destruction de manière aveugle. Elle se concentre sur les cibles qui la menacent et il est difficile de détourner son attention.

Illustration par Eric Lofgren

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Tengu

Des plumes noires recouvrent la tête de corbeau de cet humanoïde et ses mains et ses jambes se terminent par de puissantes serres.

TENGU **FP 1/2**

PX 200

Tengu mâle roublard 1

Humanoïde (tengu) de taille M, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (armure +2, Dex +3)

pv 9 (1d8+1)

Réf +5, **Vig** +1, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps dague, +3 (1d4+1/19–20), morsure, –2 (1d3)

Distance arc court, +3 (1d6/×3)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 15, **Cha** 8

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 14

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +7, Bluff +3, Connaissances (folklore local) +4, Discrétion +9, Escalade +5, Estimation +4, Linguistique +8, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Discrétion, +4 en Linguistique, +2 en Perception

Langues commun, goblin, halfelin, tengu

Particularités entraînement aux épées, linguiste doué, recherche des pièges

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes tempérées ou ville

Organisation sociale solitaire, couple, ou groupe (3–12)

Trésor équipement de PNJ (arc court et 20 flèches, armure de cuir, dague, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Entraînement aux épées (Ext). Dès la naissance, les tengus s'entraînent à manier des lames. Ils sont automatiquement formés au maniement des épées au sens large (y compris les cimeterres à deux mains, les cimeterres, les dagues de poing, les dagues, les doubles lames, les épées à deux mains, les épées bâtardes, les épées courtes, les épées longues, les kukris, les lames elfiques incurvées et les rapières).

Linguiste doué (Ext). Les tengus bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Linguistique et apprennent 2 nouvelles langues chaque fois qu'ils gagnent un rang en Linguistique (au lieu d'une seule).

Les tengus forment une race d'humanoïdes aviaires qui ressemblent à des corbeaux ou à des corneilles noires et qui inspirent généralement les mêmes sentiments que ces animaux. Ils choisissent souvent de vivre parmi les autres races dans les cités à forte population mais ils forment une communauté unie par des liens étroits qui ne dévoile que rarement ses secrets au monde extérieur. Les tengus se rassemblent souvent en petits groupes pour former des « nids » dans des entrepôts abandonnés ou des bâtiments condamnés, des lieux de rencontre que les autres habitants supposent être des guildes de voleurs, une hypothèse qui se révèle correcte à peu près une fois sur deux.

Comme les corbeaux dont ils possèdent certaines caractéristiques physiques, les tengus sont cupides par nature (tout spécialement lorsqu'il s'agit d'objets brillants ou colorés) et s'ils ne se contrôlent pas parfaitement, ils se laissent souvent aller à des accès de kleptomanie, sans pour autant vouloir causer du tort aux autres. Ces créatures vaines et fières sont sensibles à la flatterie.

Les tengus en tant que PJ

Les tengus ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Leurs traits raciaux sont les suivants.

+2 Dextérité, –2 Constitution, +2 Sagesse. Les tengus sont rapides et observateurs mais plutôt faibles et fragiles.

Arme naturelle. Ils possèdent une attaque naturelle de morsure qui inflige 1d3 points de dégâts en cas d'attaque réussie. Il s'agit d'une attaque principale, ou d'une attaque secondaire si le tengu l'utilise en même temps qu'une arme fabriquée.

Entraînement aux épées. Voir ci-contre.

Linguiste doué. Voir ci-contre.

Sens. Les tengus ont la vision nocturne.

Sournois. Les tengus gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion et de Perception.

Langues. Les tengus parlent automatiquement le commun et leur propre dialecte, le tengu. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir n'importe quelle langage comme langue supplémentaire.

Illustration par Eric Lofgren

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

TERTRE ERRANT

Cet amas de plantes et de mucus gluant qui se dresse sur deux sortes de troncs d'arbre émet une odeur d'humus et de putréfaction.

TERTRE ERRANT **FP 6**

PX 2 400

Plante de taille G, N

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 19, contact 9, pris au dépourvu 19 (naturelle +10, taille –1)

pv 67 (9d8+27)

Réf +5, **Vig** +9, **Vol** +5

Capacités défensives traits des plantes ; **Immunités** électricité ; **Résistances** feu 10

ATTAQUE

VD 6 m, nage 6 m

Corps à corps 2 coups, +11 (2d6+5 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales constriction (2d6+7)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 7, **Sag** 10, **Cha** 9

BBA +6, **BMO** +12 (+16 lutte), **DMD** 22

Dons Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Volonté de fer

Compétences Discrétion +8 (+16 dans les forêts/marais), Natation +13, Perception +11 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion (+12 dans les forêts/marais), +4 en Perception

Langues commun, sylvestre (ne sait pas parler)

Particularités renforcement par l'électricité

ÉCOLOGIE

Environnement forêts et marais tempérés

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Renforcement par l'électricité (Ext). Les tertres errants ne sont jamais blessés par les attaques électriques. De plus, chaque attaque électrique utilisée contre eux augmente leur Constitution de 1d4 points de manière temporaire. Ce bonus temporaire disparaît au rythme de 1 point par heure.

Les tertres errants ressemblent à des amas de végétation en putréfaction, mais il s'agit en fait de plantes intelligentes et carnivores ayant un préférence particulière pour la chair d'elfe. Les éléments qui font office de cerveau et d'organes sensoriels sont situés dans la partie supérieure de leur corps. Les tertres errants ont un diamètre moyen de 2,40 mètres et une hauteur allant de 1,80 mètre à 2,70 mètres. Ils pèsent quelque 1 900 kg.

Les tertres errants sont des créatures étranges qui ressemblent à des enchevêtrements animés constitués de plusieurs plantes grimpantes parasites plutôt qu'à des plantes uniques. Ils sont omnivores et capables de se nourrir de pratiquement n'importe quoi. Ils enroulent leurs lianes autour des arbres vivants pour en extraire la sève, insèrent leurs radicelles dans le sol pour en absorber les nutriments et consomment la chair et les os des proies qu'ils ont écrasées.

Les tertres errants sont terriblement discrets au sein de leur environnement naturel. Ils se fondent dans le décor et peuvent rester ainsi tapis pendant des jours sans bouger, guettant patiemment l'arrivée d'un repas potentiel. Ils peuvent être cachés n'importe où et, à tout moment, attaquer par surprise. Une fois qu'ils ont mis la main sur un repas, ils ne cherchent pas forcément à traquer les éventuels survivants de leurs attaques.

Les tertres errants mènent des existences de nomades solitaires au fin fond des forêts et des marécages fétides mais on en trouve également sous terre, dans les bosquets de champignons humides. D'étranges rumeurs persistantes parlent de congrégations de tertres errants qui se rassembleraient autour d'immenses monticules de terre au plus profond des marécages et des jungles, le plus souvent au cours de violentes tempêtes électriques. On ne sait pas ce qui les pousse à agir de la sorte, et de nombreux érudits ont émis l'hypothèse d'un but caché ou mystérieux derrière ces cérémonies.

Illustration par Dave Allsop

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Tieffelin

Ce grand échalas sourit avec dédain et dégaine son épée. Sa queue pointue et ses cornes indiquent qu'il n'est pas tout à fait humain.

TIEFFELIN **FP 1/2**

PX 200

Tieffelin roublard 1

Extérieur (natif) de taille M, NM

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +5

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (armure +3, Dex +3)

pv 10 (1d8+2)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +1

Résistances électricité 5, feu 5, froid 5

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée courte, +3 (1d6+1/19–20)

Distance arbalète légère, +3 (1d8/19–20)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

Pouvoirs magiques (NLS 1er)

1/jour — *ténèbres*

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 17, **Con** 14, **Int** 12, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 14

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +6, Bluff +4, Discrétion +8, Escamotage +6, Évasion +6, Intimidation +2, Perception +5, Psychologie +5, Sabotage +6 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Bluff, +2 en Discrétion

Langues abyssal, commun, infernal

Particularités magie des fiélons, recherche de pièges

ÉCOLOGIE

Environnement terre ferme

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–5)

Trésor équipement de PNJ (arbalète légère avec 20 carreaux, armure de cuir clouté, épée courte)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Magie des fiélons (Ext). Toutes les aptitudes de classe d'ensorceleurs dont disposent les ensorceleurs tieffelins de lignage abyssal ou infernal fonctionnent comme s'ils avaient un Charisme supérieur de 2 points à leur valeur réelle.

Les tieffelins sont des humains qui comptent des démons, des diables ou d'autres Extérieurs maléfiques parmi leurs ancêtres. Comme ils sont souvent persécutés à cause de leur apparence étrange et de leurs manières bizarres, la plupart des tieffelins cachent leur véritable nature ou sont contraints à vivre en marge (ou dans les recoins mal famés) des sociétés civilisées. Ils ne sont pas maléfiques dès leur naissance, mais il est facile pour eux de le devenir, spécialement après avoir souffert aux mains des gens « normaux » pendant toute leur jeunesse.

Les tieffelins ont une apparence globalement humaine mais certains traits révèlent leur étrange héritage.

Les tieffelins en tant que PJ

Les tieffelins ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classes. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Dextérité, +2 Intelligence, –2 Charisme. Les tieffelins sont physiquement et mentalement rapides mais fondamentalement étranges.

Compétents. Les tieffelins reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discrétion.

Magie des fiélons. Voir ci-contre.

Pouvoirs magiques. Les tieffelins peuvent lancer *ténèbres* sous la forme d'un pouvoir magique utilisable une fois par jour avec un NLS égal à leur niveau de classe.

Résistances des fiélons. Les tieffelins bénéficient de résistances au froid, à l'électricité et au feu de 5 points.

Vision dans le noir. Les tieffelins peuvent voir dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Langues. Les tieffelins parlent automatiquement le commun et une langue au choix parmi l'abyssal et l'infernal. S'ils disposent d'une Intelligence élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi les suivantes : abyssal, draconique, elfe, gnome, gobelin, halfelin, infernal, nain et orque.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Tigre

Ce puissant prédateur félin à la robe orange-rouge tachetée de bandes noires se déplace avec une grâce mortelle.

TIGRE **FP 4**

PX 1 200

Animal de taille G, N

Init +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille –1)

pv 45 (6d8+18)

Réf +7, **Vig** +8, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 griffes, +10 (1d8+6 et étreinte), morsure, +9 (2d6+6 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes +10, 1d8+6)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +4, **BMO** +11 (+15 lutte), **DMD** 23 (27 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (griffe), Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +10, Perception +8, Discrétion +7 (+11 dans les grandes herbes), Natation +11 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties, +4 en Discrétion (+8 dans les grandes herbes)

Environnement n'importe quelle forêt

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

Les tigres mesurent plus de 90 cm de hauteur aux épaules et à peu près 2,70 mètres de longueur. Leur poids varie entre 200 kg et 300 kg.

Ils occupent généralement le sommet de la chaîne alimentaire sur leur territoire. Ils peuvent tuer des ours, des crocodiles, des serpents géants, des loups et même d'autres grands félins. Les humanoïdes non plus ne sont pas à l'abri des attaques de tigres, surtout lorsque ceux-ci développent un goût pour la chair humaine. Les tigres préfèrent chasser dans des environnements proches d'un point d'eau, où ils peuvent se camoufler facilement.

Le tigre en lui-même est déjà un prédateur effrayant, mais sa force et sa férocité pâlissent en comparaison avec celles de l'imposant tigre sanguinaire. Celui que de nombreux érudits appellent smilodon et que les sociétés tribales surnomment le tigre à dents de sabre occupe toujours le sommet de la chaîne alimentaire de son territoire. Il est facilement reconnaissable aux deux incisives gigantesques qui descendent de sa mâchoire supérieure comme deux couteaux acérés et qui restent visibles même lorsque sa gueule est fermée.

Cet immense chasseur félin peut dépasser les 3,60 mètres de longueur et peser plus de 3 000 kg.

Tigre sanguinaire

L'immense tigre grogne une mise en garde et se prépare à bondir. Deux crocs en forme de sabres garnissent ses puissantes mâchoires.

SMILODON **FP 8**

PX 4 800

Animal de taille G, N

Init +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +6, taille –1)

pv 105 (14d8+42)

Réf +11, **Vig** +12, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 griffes, +18 (2d4+8 et étreinte), morsure, +18 (2d6+8/19–20 et étreinte)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes +18, 2d4+8)

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +10, **BMO** +19 (+23 lutte), **DMD** 31 (35 contre crocs-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (griffe, morsure), Course, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Discrétion), Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +15 (+23 dans les grandes herbes), Natation +13, Perception +12 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Acrobaties, +4 en Discrétion (+8 dans les grandes herbes)

ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel forêt, plaine ou marais

Organisation sociale solitaire ou couple

Trésor aucun

Illustration par Kieran Yanner

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Traqueur invisible

Il émane indéniablement de cette créature sans forme visible une aura de puissance et une grande malveillance.

TRAQUEUR INVISIBLE **FP 7**

PX 3 200

Extérieur (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille M, N

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +12

DÉFENSE

CA 20, contact 14, pris au dépourvu 16 (Dex +4, naturelle +6)

pv 80 (7d10+42)

Réf +11, **Vig** +11, **Vol** +4

Capacités défensives invisibilité naturelle ; **Immunités** traits des élémentaires

ATTAQUE

VD 9 m, vol 30 (parfaite)

Corps à corps 2 coups, +12 (2d6+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 19, **Con** 22, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 11

BBA +7, **BMO** +11, **DMD** 25

Dons Arme de prédilection (coup), Attaques réflexes, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +14, Bluff +10, Connaissances (plans) +12, Discrétion +14, Perception +12, Psychologie +12, Survie +12 , Vol +22

Langues aérien, commun

Particularités expert en pistage

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan de l'Air)

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Expert en pistage (Ext). Les traqueurs invisibles peuvent se déplacer à n'importe quelle vitesse lorsqu'ils suivent une piste sans pour autant subir de malus aux tests de Survie.

Invisibilité naturelle (Ext). Cette capacité permanente permet aux traqueurs invisibles de rester invisibles à tout moment, même lorsqu'ils attaquent un adversaire. Comme il s'agit d'une capacité innée, un sort de *négation de l'invisibilité* ne l'affecte pas. Un traqueur invisible en mouvement bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Discrétion contre les ennemis qui ne savent pas déterminer son emplacement exact. Le bonus passe à +40 s'il reste immobile. Ces bonus ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.

On sait très peu de choses à propos de ces créatures énigmatiques et mystérieuses car, de par leur nature, il est très difficile de déceler quelque détail que ce soit à leur sujet. Les traqueurs invisibles extirpés du plan de l'Air obéissent aux ordres de ceux qui les ont invoqués. Ils agissent comme protecteurs, assassins ou pisteurs, trois occupations dans lesquelles ils excellent. Leur invisibilité et leur discrétion naturelles leur permettent de suivre leur proie sans se faire détecter et jouent à leur avantage lorsqu'il s'agit d'assassiner une cible.

Cette situation ne plaît pas à de nombreux traqueurs invisibles, qui considèrent ces tâches comme des corvées imposées par les mortels. Lorsqu'un traqueur invisible se voit confier une mission particulièrement complexe ou ennuyeuse, il tente de trouver une faille (en profitant d'un mauvais choix de mots par exemple). Ainsi, un magicien qui invoque un traqueur invisible et lui ordonne de le servir en le « protégeant de tout danger » pourrait se voir emmené jusqu'à une cachette lointaine, ou même jusqu'au plan de l'Air.

À force d'être invoqués sans cesse, de nombreux traqueurs invisibles développent une véritable hostilité à l'encontre des habitants du plan Matériel. Les traqueurs qui visitent le plan Matériel pour la première fois connaissent les histoires contées par leurs pairs mais gardent généralement un esprit ouvert au sujet des intentions de ceux qui les appellent. Avec le temps, ou après avoir servi un maître particulièrement vil, les traqueurs invisibles se forment une opinion négative sur ces créatures de chair et d'os et se mettent à vouloir pervertir les ordres de leurs maîtres et leur causer du tort. Sans les restrictions imposées par la magie qui les invoque, les traqueurs invisibles les plus vénérables et expérimentés se retourneraient contre ceux qui les appellent. Ces créatures tentent automatiquement de tirer avantage des incohérences dans les instructions données et de détourner les intentions de leur maître par une interprétation littérale. Tout cela pour causer du tort, blesser ou même de tuer le prêtre ou le mage qui les a appelés.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Traqueur obscur

Le foulard noir qui couvre la visage de cet humanoïde élancé laisse seulement apparaître un front pâle et des yeux noirs et sans âme.

TRAQUEUR OBSCUR **FP 4**

PX 1 200

Humanoïde (obscur) de taille M, CN

Init +4 ; **Sens** vision dans les ténèbres ; Perception +8

DÉFENSE

CA 18, contact 14, pris au dépourvu 14 (armure +2, Dex +4, naturelle +2)

pv 39 (6d8+12)

Réf +9, **Vig** +4, **Vol** +2

Faiblesses aveuglé par la lumière

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 épées courtes, +6/+6 (1d6+2 et poison/19–20)

Attaques spéciales attaque sournoise (+3d6), dernier sursaut

Pouvoirs magiques (NLS 6e)

À volonté — *détection de la magie, nappe de brouillard, ténèbres profondes*

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 18, **Con** 14, **Int** 9, **Sag** 11, **Cha** 13

BBA +4, **BMO** +6, **DMD** 20

Dons Attaque en finesse, Combat à deux armes, Double frappe

Compétences Discrétion +8, Escalade +10, Escamotage +5, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, en Escalade et en Perception

Langues commun des profondeurs, obscurien

Particularités utilisation des poisons

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, bande (1 traqueur obscur et 2–5 fureteurs obscurs) ou clan (20–80 fureteurs obscurs et 1 traqueur obscur pour 20 fureteurs obscurs)

Trésor équipement de PNJ (armure de cuir, épées courtes [2], traînée noire [6 doses], autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Dernier sursaut (Sur). Lorsqu'un traqueur obscur est tué, son corps s'embrase en une soudaine explosion de flammes blanches qui agit comme une *boule de feu* et inflige 3d6 points de dégâts à toutes les créatures dans un rayon de 6 mètres. Un jet de Réflexes de DD 15 permet de réduire ces dégâts de moitié. L'équipement et les possessions du traqueur obscur ne sont pas affectés par cette explosion. Le DD du JS dépend de la Constitution.

Utilisation des poisons (Ext). Les traqueurs obscurs sont des maîtres dans l'utilisation du poison et ils ne risquent jamais de s'empoisonner eux-mêmes par accident. Comme les fureteurs obscurs (voir page 145), ils enduisent généralement leurs armes de poison noir et emportent six doses avec eux.

Traînée noire — blessure ; *JS* Vigueur DD 15 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 For ; *guérison* 1 réussite. Le DD du poison dépend de la Constitution.

Vision dans les ténèbres (Sur). Les traqueurs obscurs voient parfaitement bien dans les ténèbres de toutes sortes, y compris celles créées par un sort de *ténèbres profondes*.

Les étranges et mystérieux traqueurs obscurs sont les dirigeants incontestés des communautés d'êtres obscurs. Ces créatures habitent loin sous la surface, dans d'étranges villages (certaines rumeurs parlent même de cités) construits à l'aide de pierre ou de champignons et situés dans des grottes isolées. Les traqueurs obscurs y sont servis et même vénérés par les fureteurs obscurs, des cousins plus petits et moins raffinés qu'eux. Les traqueurs obscurs viennent rarement en surface mais, lorsqu'ils le font, ils ont toujours une mission précise en tête et un grand groupe de créatures à leur service, de sorte que les choses ne se terminent jamais bien pour ceux qu'ils cherchent à tourmenter ou à dévaliser.

Les traqueurs obscurs sont des humanoïdes élancés et frêles à la peau incroyablement pâle. Ils sont toujours recouverts de multiples couches d'habits noirs et d'une armure de cuir de même couleur. Mais contrairement à leurs cousins de plus petite taille, leur tenue est toujours impeccablement propre. Chaque traqueur obscur possède deux épées courtes (ils préfèrent cette arme à toute autre). Ils mesurent 2,40 mètres et pèsent 50 kg.

Au combat, les traqueurs obscurs n'hésitent pas à sacrifier des créatures de moindre importance (comme les fureteurs obscurs) si cela permet de remporter la victoire ou de couvrir leur fuite. Ils détestent les endroits bien éclairés et préfèrent combattre dans des *ténèbres profondes*. Les traqueurs obscurs se battent rarement jusqu'à la mort s'ils peuvent l'éviter : ils préfèrent s'éclipser si les choses tournent mal.

Les origines des traqueurs et des fureteurs obscurs sont mystérieuses et difficiles à découvrir, d'autant plus que ces créatures ne gardent pas de traces écrites de leur histoire. De nombreux érudits pensent que les êtres obscurs descendent des humains (de la même manière que les drows descendent des elfes) et que leurs étranges pouvoirs et capacités magiques seraient apparus après plusieurs générations de dévotion à une forme de magie profane particulièrement lugubre. Malheureusement, les véritables origines de cette race ne seront peut-être jamais connues.

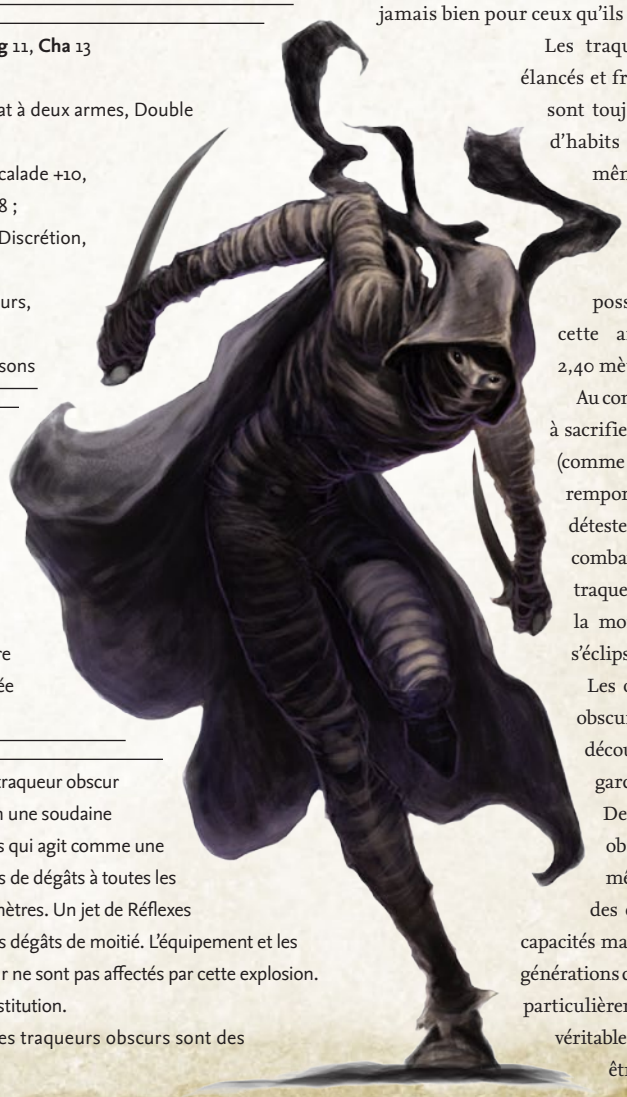


Illustration par Eric Lofgren

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Troglodyte

Cet humanoïde à la peau écailleuse gris clair ressemble à un lézard à longue queue. Une crête orne l'arrière de sa tête et son dos.

TROGLODYTE **FP 1**

PX 400

Humanoïde (reptilien) de taille M, CM

Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 27 m ; Perception +0

Aura puanteur (9 m, DD 13, 10 rounds)

DÉFENSE

CA 15, contact 9, pris au dépourvu 15 (Dex –1, naturelle +6)

pv 13 (2d8+4)

Réf –1, **Vig** +7, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps gourdin, +2 (1d6+1), griffe, –3 (1d4), morsure, –3 (1d4) ou 2 griffes, +2 (1d4+1), morsure, +2 (1d4+1)

Distance javeline +0 (1d6)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 9, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 11

Dons Vigueur surhumaine

Compétences Discrétion +5 (+9 en zone rocheuse) ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion (+8 en zone rocheuse)

Langues draconique

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, couple, portée (3–6), escouade (7–12 et 1 druide ou prêtre de niveau 3 et 1–2 varans) ou groupe (20–80 et 20% de non-combattants, 1 chef de niveau 3–6, 1–3 druides ou prêtres de niveau 3–6 et 3–13 varans)

Trésor équipement de PNJ (3 javelines, massue, autres trésors)

Les troglodytes sont des créatures primitives et sauvages qui vivent dans des grottes. Parmi toutes les races qui occupent les innombrables cavernes souterraines situées juste en-dessous de la surface, les troglodytes sont sans doute l'une des populations les plus nombreuses. Ils attaquent aussi bien les communautés de la surface que celles qui sont enfouies dans les profondeurs. Malgré leur nombre et leur grande fécondité, ils ne représentent en fin de comptes qu'un danger assez mineur. De temps en temps, de grands chefs parviennent à rassembler des légions de troglodytes et à en faire de vastes et dangereuses armées, mais en l'absence de cela, les tribus de troglodytes passent leur temps à s'empêcher mutuellement de prospérer par des affrontements fréquents, des attaques à but cannibale et des guerres civiles dévastatrices.

Les troglodytes sont l'une des plus anciennes races intelligentes. Certaines cavernes abritent des ruines qui prouvent que leur empire était autrefois l'un des plus vastes au monde. Au début des temps, la civilisation des troglodytes avait des générations d'avance sur les autres races humanoïdes. Alors que ces derniers se cachaient dans des grottes et idolâtraient le feu, les troglodytes bâtissaient de vastes cités composées de ziggourats de pierre et de canaux aux formes serpentines, utilisaient les autres races comme esclaves et vénéraient des dieux et des démons anciens et inhumains. Mais, les autres races ont évolué et sont devenues de plus en plus civilisées, dépassant les troglodytes qui les avaient autrefois opprimées. Aujourd'hui, les rôles sont inversés, et ce sont donc les troglodytes qui se terrent dans les cavernes et vivent comme des sauvages primitifs.

La religion occupe une place importante dans les tribus de troglodytes. Les chamanes et les prêtres sont toujours les membres les plus respectés du clan. Tous les chefs troglodytes ne sont pas des prêtres ou des druides, mais ceux qui ne possèdent aucun talent divin ne font généralement que jouer le rôle de porte-parole ou de fantoches qui obéissent au doigt et à l'œil au devin ou au chamane local. Les troglodytes vénèrent généralement un des nombreux seigneurs démons, plus particulièrement un de ceux qui possèdent une apparence reptilienne ou primitive ou dont les royaumes abyssaux ressemblent fortement aux réseaux de cavernes que les troglodytes préfèrent. Les druides des communautés troglodytes possèdent généralement un alignement Neutre Mauvais et tous les respectent et les craignent à cause de l'étrange pouvoir qu'ils ont sur les bêtes.

Un troglodyte moyen mesure quelque 1,50 mètre de hauteur et pèse 75 kg.

Illustration par Ben Wootten

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Troll

Cette grande créature a la peau verte et rugueuse, des mains griffues et un visage bestial et prognathe orné de défenses.

TROLL **FP 5**

PX 1 600

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 14 ; (Dex +2, naturelle +5, taille –1)

pv 63 (6d8+36) ; régénération 5 (acide ou feu)

Réf +4, **Vig** +11, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morsure, +8 (1d8+5), 2 griffes, +8 (1d6+5)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales éventration (2 griffes, 1d6+7)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 14, **Con** 23, **Int** 6, **Sag** 9, **Cha** 6

BBA +4, **BMO** +10, **DMD** 22

Dons Force intimidante, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Intimidation +9, Perception +8

Langues géant

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes froides

Organisation sociale solitaire ou bande (2–4)

Trésor standard

Les trolls possèdent des griffes incroyablement acérées et des pouvoirs de régénération étonnants qui leur permettent de se remettre de pratiquement n'importe quelle blessure. Ces créatures qui se tiennent voûtées sont terriblement hideuses et incroyablement fortes. La combinaison de leur force et de leurs griffes tranchantes leur permet de littéralement déchirer la chair pour satisfaire leur appétit vorace. Les trolls mesurent quelque 4,20 mètres de hauteur mais leur posture voûtée les fait souvent paraître plus petits. Un troll adulte pèse à peu près 500 kg.

La voracité des trolls et leurs pouvoirs de régénération en font des combattants intrépides et toujours prêts à charger tête baissée la créature la plus proche. Seul le feu semble pouvoir les faire hésiter, mais même cette menace mortelle ne suffit pas à les empêcher de charger. Ceux qui affrontent régulièrement des trolls savent qu'à l'issue d'un combat, il faut en localiser tous les morceaux et les incinérer. Même le plus petit fragment de chair peut reconstituer un troll tout entier si on lui en donne le temps. Heureusement, seul le morceau le plus grand « repousse » de cette manière.

Malgré la cruauté qu'ils démontrent au combat, les trolls sont étonnamment tendres et doux avec leurs jeunes. Les femelles travaillent en groupes et passent beaucoup de temps à enseigner aux jeunes trolls comment chasser et se débrouiller par eux-mêmes avant de les envoyer en quête d'un territoire bien à eux. Les trolls mâles ont tendance à mener des existences solitaires et à ne passer qu'un bref moment avec les femelles afin de procréer. Tous les trolls dévouent la majorité de leur temps à la chasse, car ils doivent consommer de grandes quantité de nourriture chaque jour pour ne pas succomber à la faim. Ce besoin les pousse à s'approprier de vastes territoires, ce qui résulte assez souvent en des affrontements entre rivaux. Il ne s'agit généralement pas de combats à mort mais, si la nourriture vient à manquer, les trolls, qui connaissent bien leurs faiblesses mutuelles, n'hésiteront pas à s'en servir pour s'entre-tuer.

Les scrags

Ces cousins des trolls, qui habitent à la fois les eaux salées et les eaux douces, possèdent le sous-type « aquatique » et ont la particularité d'être amphibies. Les scrags ont une vitesse de déplacement de base de 6 mètres et une vitesse de nage de 12 mètres. Leurs capacités de régénération ne fonctionnent que s'ils sont au contact de l'eau. Ils peuvent vivre dans n'importe quelles eaux et sous n'importe quel climat, mais on les rencontre le plus souvent dans les rivières et les lacs froids du Nord. Leur apparence est moins bestiale que celle de leurs cousins terrestres, mais ils sont tout aussi violents qu'eux.

Illustration par Kieran Yanner

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Vampire

Cette femme séduisante aux cheveux noirs essuie la goutte de sang qui macule sa joue pâle puis sourit, révélant des canines acérées.

VAMPIRE **FP 9**

PX 6 400

Vampire humaine (f) ensorceleuse 8

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M, CM

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +21

DÉFENSE

CA 23, contact 17, pris au dépourvu 18
(Dex +4, esquive +1, naturelle +6, parade +2)

pv 102 (8d6+72) ; guérison accélérée 5

Réf +11, **Vig** +13, **Vol** +12

Capacités défensives résistance à la canalisation +4 ; **Immunités** traits des morts-vivants ; **RD** 10/magie et argent ; **Résistances** électricité 10, froid 10

Faiblesses faiblesses des vampires

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps coup, +8 (1d4+4 et absorption d'énergie)

Attaques spéciales absorption de sang, absorption d'énergie (2 niveaux, DD 22), création de rejetons, créatures des ténèbres, domination (DD 22)

Pouvoirs de lignage (NLS 8e, contact à distance +7)
11/jour — toucher du tombeau

Sorts connus d'ensorceleur (NLS 8e, contact à distance +8)
4e (5/jour) — *invisibilité suprême*
3e (5/jour) — *baiser du vampire*, *boule de feu* (DD 21), *dissipation de la magie*
2e (8/jour) — *invisibilité*, *rayon ardent*, *simulacre de vie*, *toile d'araignée* (DD 20)
1er (8/jour) — *armure de mage*, *contact glacial* (DD 19), *déguisement*, *mains brûlantes* (DD 19), *projectile magique*, *repli expéditif*
0 — *aspersion acide*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *manipulation à distance*, *message*, *ouverture/fermeture*, *réparation*
Lignage mort-vivant

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 18, **Con** —, **Int** 14, **Sag** 16, **Cha** 26

BBA +4, **BMO** +7, **DMD** 24

Dons Attaque en finesse, Attaques réflexes[B], Combat en aveugle, Dispense de composantes, Esquive[B], Extension de durée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Réflexes surhumains[B], Robustesse[B], Science de l'initiative[B], Vigilance[B]

Compétences Art de la magie +13, Bluff +27, Connaissances (mystères) +13, Connaissances (religion) +10, Discrétion +12, Perception +21, Psychologie +13, Utilisation d'objets magiques +19 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Bluff, +8 en Discrétion, +8 en Perception, +8 en Psychologie

Langues abyssal, commun, draconique

Particularités absence d'ombre, changement de forme (chauve-souris sanguinaire ou loup, *forme bestiale II*), forme gazeuse, pattes d'araignée

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale solitaire ou famille (vampire et 2–8 rejetons)

Trésor équipement de PNJ (*anneau de protection +2*, *bandeau de Charisme +4*, *cape de résistance +3*)

Illustration par Andrew Hou

Les vampires sont des morts-vivants humanoïdes qui se nourrissent en buvant le sang des vivants. Ils ressemblent beaucoup à ce qu'ils étaient de leur vivant. Beaucoup deviennent même plus séduisants, alors que certains prennent une apparence plus dure et plus sauvage.

Créer un vampire

« Vampire » est un archétype acquis qui peut être ajouté à toute créature vivante possédant au moins 5 DV. La plupart des vampires étaient autrefois des humanoïdes, des fées ou des humanoïdes monstrueux. Un vampire conserve toutes les valeurs et les capacités spéciales de la créature de base aux exceptions suivantes près :

FP. Comme la créature de base + 2.

Alignement. N'importe quel alignement Mauvais.

Type. Le type de la créature devient « mort-vivant (altéré) ». Ne recalculez pas les DV, le BBA et les bonus de jets de sauvegarde provenant de ses classes.

Sens. Le vampire peut voir dans le noir jusqu'à 18 m.

CA. L'armure naturelle augmente de +6.

DV. Remplacez tous les DV raciaux par des d8. Les DV correspondant à des niveaux de classe restent inchangés. En tant que mort-vivant, le vampire utilise son modificateur de Charisme pour calculer ses points de vie en bonus (au lieu de celui de Constitution).

Capacités défensives. Le vampire gagne les capacités suivantes : résistance à la canalisation +4, RD 10/magie et argent, résistances au froid et à l'électricité de 10 points chacune, toutes les capacités défensives des morts-vivants. Il bénéficie également d'une guérison accélérée de 5 points. S'il est amené à 0 point de vie au cours d'un combat, il prend une forme gazeuse (voir ci-dessous) et tente de s'échapper. Il doit atteindre le cercueil qui lui sert de domicile en moins de 2 heures, sous peine d'être annihilé (en temps normal, il peut parcourir 15 km en 2 heures). Les dégâts excédentaires infligés à un vampire sous forme gazeuse n'ont aucun effet. Lorsqu'il se repose, le vampire est sans défense. Il regagne 1 point de vie après 1 heure. À partir de ce moment-là, il n'est plus sans défense et sa guérison accélérée de 5 points par round fonctionne à nouveau.

Faiblesses. Les vampires ne peuvent pas supporter l'odeur intense de l'ail et ne pénétreront pas dans une zone qui comporte des bouquets d'ail. Ils répugnent également à se présenter devant un miroir ou un symbole sacré présenté avec ferveur. Ces choses ne le blessent pas, mais elles le tiennent éloigné. Un vampire confronté à un miroir ou à un symbole sacré doit rester à au moins 1,50 mètre de cet objet et ne peut ni toucher ni attaquer au corps à corps la créature qui le présente. Il faut une action simple pour tenir un vampire à distance de cette manière. Après 1 round, le vampire peut surmonter son dégoût et agir normalement lors de chaque round en réussissant un jet de Volonté de DD 25.

Les vampires ne peuvent pas pénétrer dans les maisons ou demeures privées à moins d'y être invités par quelqu'un disposant de l'autorité suffisante pour le faire.

En amenant un vampire à ou sous 0 point de vie, on le rend impuissant mais on ne le détruit pas pour autant (voir guérison accélérée). Cependant, certaines attaques peuvent le tuer. Une exposition directe à la lumière du soleil rend un vampire chancelant dès le premier round, puis le détruit si elle se prolonge en un second round et que le vampire ne fuit pas. Chaque round que le vampire passe immergé dans de l'eau courante lui inflige des dégâts égaux

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

à un tiers de son nombre de points de vie maximal. Les vampires qui sont amenés à 0 points de vie de cette manière sont détruits. Les vampires sont également tués instantanément si on leur perce le cœur avec un pieu de bois (ce qui nécessite une action complexe). Cependant, ils reviennent à la vie si le pieu est extrait par la suite, à moins que leur tête ne soit également tranchée et ointe d'eau bénite.

Vitesse. Comme la créature de base. Si celle-ci possède une vitesse de nage, le vampire n'est pas affecté par l'eau courante.

Corps à corps. Le vampire gagne une attaque de coup si la créature de base n'en possédait pas. Les dégâts infligés dépendent de la taille du vampire (voir aux page 299). Les coups portés par le vampire s'accompagnent aussi d'une absorption d'énergie (voir ci-dessous). Les armes naturelles du vampire fonctionnent comme des armes magiques pour ce qui est des réductions de dégâts.

Attaques spéciales. Le vampire acquiert plusieurs attaques spéciales. Sauf mention contraire, les DD des jets de sauvegarde associés sont égaux à 10 + la moitié du nombre de DV du vampire + son modificateur de Charisme.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par l'attaque de coup du vampire (ou par une autre de ses attaques naturelles) acquiert deux niveaux négatifs. Cette capacité ne fonctionne qu'une fois par round, quel que soit le nombre d'attaques portées par le vampire.

Absorption de sang (Sur). Si le vampire parvient à immobiliser une victime agrippée ou à maintenir immobilisée une victime qui l'est déjà, il absorbe son sang et lui inflige 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution. Chaque round où cela se produit, le vampire se soigne également de 5 points ou gagne 5 points de vie temporaires qui persistent pendant 1 heure (avec un maximum de points de vie temporaires égal à son nombre maximum de points de vie).

Création de rejetons (Sur). Le vampire peut transformer en rejetons les victimes qu'il tue par absorption de sang ou d'énergie, pour autant que celles-ci appartiennent au type de la créature de base qu'était le vampire. La victime revient d'entre les morts sous la forme d'un vampire 1d4 jours plus tard. Elle est alors sous le contrôle du vampire qui l'a créée et reste son esclave jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le nombre d'esclaves qu'un vampire peut posséder est limité à un nombre total de DV égal au double du nombre de DV du vampire. Tous les rejetons créés au-delà de cette limite échappent à son contrôle et « naissent » libres. Un vampire peut choisir de libérer un rejeton contrôlé pour pouvoir se créer un nouvel esclave mais, dans ce cas, le rejeton libéré ne peut plus être asservi à nouveau.

Créatures des ténèbres (Sur). Une fois par jour, le vampire peut appeler à lui 1d6+1 nuées de rats, 1d4+1 nuées de chauves-souris ou 2d6 loups par une action simple (si la créature de base ne vit pas sur la terre, ce pouvoir pourrait lui permettre d'appeler d'autres créatures de puissance équivalente). Les créatures appelées arrivent en 2d6 rounds et servent le vampire pendant 1 heure.

Domination (Sur). Le vampire peut réduire à néant la volonté d'un adversaire humanoïde par une action simple. La créature ciblée doit réussir un jet de Volonté pour ne pas succomber instantanément à ce pouvoir et se retrouver sous les effets d'un sort de *domination* (avec un NLS égal à 12). Cette capacité a une portée de 9 mètres. Si le MJ le veut, chez certains vampires, ce pouvoir peut fonctionner sur des créatures d'un autre type qu'humanoïde.

Particularités. Le vampire gagne les particularités suivantes :

Absence d'ombre (Ext). Le vampire ne projette pas d'ombre et n'apparaît pas dans les miroirs.

Changement de forme (Sur). Le vampire peut prendre la forme d'une chauve-souris sanguinaire ou d'un loup, comme par le sort de *forme bestiale II*.

Forme gazeuse (Sur). Par une action simple, le vampire peut prendre forme gazeuse (NLS égal à 5). Ce pouvoir utilisable à volonté fonctionne comme le sort du même nom mais le vampire peut rester sous forme gazeuse aussi longtemps qu'il le désire et il possède une vitesse de vol de 6 mètres avec une manœuvrabilité parfaite.

Pattes d'araignée (Ext). Le vampire peut escalader les surfaces abruptes comme s'il était sous l'effet d'un sort de *pattes d'araignée*.

Caractéristiques. For +6, Dex +4, Int +2, Sag +2, Cha +4. En tant que mort-vivant, le vampire ne possède pas de valeur de Constitution.

Compétences. Les vampires gagnent un bonus racial de +8 aux tests de Bluff, Discrétion, Perception et Psychologie.

Dons. Les vampires gagnent Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative et Vigilance en tant que dons supplémentaires.

Les vampiriens

Lorsqu'un vampire décide d'utiliser sa capacité de création de rejetons sur une créature humanoïde, il peut choisir de créer un vampirien au lieu d'un vampire à part entière. Il doit faire ce choix (par une action libre) chaque fois qu'il tue une victime du type adéquat par absorption de sang ou d'énergie. Les vampiriens utilisent le profil des nécrophages avec les modifications suivantes :

- Ils acquièrent les attaques spéciales d'absorption de sang et de domination des vampires.
- Ils gagnent une résistance à la canalisation de +2, une RD 5/argent, des résistances au froid et à l'électricité de 10 points chacune, une guérison accélérée de 2 points et les particularités des vampires citées ci-dessus (absence d'ombre, forme gazeuse et pattes d'araignée).
- Ils possèdent les mêmes vulnérabilités que les vampires.
- Ils n'ont pas la capacité de créer des vampiriens.
- Ils ont un FP de 4.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Vargouille

Une tête démoniaque noircie, gueule ouverte, avec des ailes de chauve-souris et des tentacules au menton et au sommet du crâne se jette sur vous.

VARGOUILLE **FP 2**

PX 600

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille P, NM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +7

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +3, taille +1)

pv 19 (3d10+3)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +2

ATTAQUE

VD vol 9 m (bonne)

Corps à corps morsure, +5 (1d4 et poison)

Attaques spéciales baiser, hurlement, poison

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 13, **Con** 13, **Int** 5, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +3, **BMO** +2, **DMD** 13

Dons Attaque en finesse, Talent (Discrétion)

Compétences Discrétion +8, Intimidation +5, Perception +7, Vol +13

Langues infernal

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale couple, portée (3–6) ou vol (7–12)

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Baiser (Sur). Une vargouille peut embrasser une cible sans défense en réussissant un jet d'attaque de contact au corps à corps (qui provoque une attaque d'opportunité). La victime du baiser doit effectuer un jet de Vigueur de DD 16. En cas d'échec, une terrible transformation commence, qui change la victime en une vargouille en 24 heures (et parfois plus vite encore, lancez 1d6 pour chaque phase de la transformation). Tout d'abord, au cours des 1d6 premières heures, la victime perd tous ses cheveux. Puis, pendant les 1d6 heures suivantes, ses oreilles grandissent et se transforment en ailes membraneuses, des tentacules poussent sur son crâne et son menton et ses dents deviennent longues et pointues. Au cours des 1d6 heures suivantes, la victime subit des affaiblissements permanents de 1 point d'Intelligence et de Charisme toutes les heures (sans passer sous 3). La transformation se termine 1d6 heures plus tard lorsque la tête de la victime se sépare de son corps (qui meurt rapidement) et qu'elle devient une vargouille. La lumière du soleil ou n'importe quel sort de lumière du 3e niveau ou d'un niveau supérieur interrompt momentanément la transformation, mais un sort de *guérison des maladies* (ou un effet similaire) est nécessaire pour la stopper complètement. La transformation est un effet de type « maladie ». Le DD dépend de la Constitution et inclut un bonus racial de +4.

Hurlement (Sur). Au lieu de mordre, une vargouille peut ouvrir grand sa bouche difforme et hurler. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres (à l'exception des autres vargouilles) et qui peuvent clairement voir celle qui hurle doivent réussir un jet de Vigueur de DD 12 pour ne pas être paralysées pendant 2d4 rounds ou jusqu'à ce que la vargouille qui a hurlé les attaque sorte de la portée ou quitte leur champ de vision. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affecté par les hurlements de la vargouille en question pendnat 24 heures. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Poison (Ext). Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 12 ; *fréquence* une seule fois ; *effet* les soins magiques ne guérissent les dégâts de la morsure que si le lanceur de sorts réussit un test de NLS de DD 20 ; *guérison* 1 réussite. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Illustration par Michael Jaecks

Les vargouilles sont un peu plus grandes qu'une tête humaine. Elles mesurent en moyenne entre 30 cm et 50 cm de hauteur et possèdent une envergure de 37,5 cm à 87,5 cm. Elles ne sont pas originaires du plan Matériel mais on peut les y rencontrer assez souvent, dans les cimetières, sur les anciens champs de batailles et dans tous les autres endroits touchés par la mort et la décomposition. Ces monstres hideux proviennent des plans Inférieurs dont ils parcourent les cieux étranges et lugubres à la recherche de nouvelles âmes à torturer. Dans ces royaumes cauchemardesques, les vargouilles tiennent un rôle similaire à celui des corbeaux ou des vautours. Mais à la différence de ces oiseaux charognards, ils prennent un malin plaisir à causer angoisses et souffrances.

Les vargouilles attaquent en fondant sur leurs adversaires, en les paralysant de leurs cris, puis en les mordant avec leurs nombreuses dents acérées. Lorsque plusieurs vargouilles partagent un même but et s'allient pour combattre, elles submergent leur victime, mordent et crient puis la déchirent en lambeaux.

Ces créatures combinent deux caractéristiques qui forment un tout assez dangereux : leur relative faiblesse et leur horrible méthode de reproduction. En effet, les vargouilles sont assez faciles à invoquer sur le plan Matériel et, une fois arrivées, elles peuvent se reproduire rapidement et accroître leur nombre de plus en plus vite en transformant les victimes qui succombent à leurs baisers. Les vargouilles créées sur le plan Matériel grâce à cette méthode restent des créatures extraplanaires pouvant être bannies par magie.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Vase grise

Un pseudopode jaillit tout à coup de ce qui semblait être une simple flaque, une dalle humide ou un rocher glissant.

VASE GRISE **FP 4**

PX 1 200

Vase de taille M, N

Init –5 ; **Sens** vision aveugle 18 m ; Perception –5

DÉFENSE

CA 5, contact 5, pris au dépourvu 5 (Dex –5)

pv 50 (4d8+32)

Réf –4, **Vig** +9, **Vol** –4

Capacités défensives traits des vases ; **Immunités** feu, froid

ATTAQUE

VD 3 m

Corps à corps coup, +6 (1d6+4 et 1d6 acide et étreinte)

Attaques spéciales acide, constriction (1d6+1 et 1d6 acide)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 1, **Con** 26, **Int** —, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +3, **BMO** +6 (+10 lutte), **DMD** 11 (croc-en-jambe impossible)

Particularités transparent

ÉCOLOGIE

Environnement marais froids et souterrain

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Acide (Ext). Les acides digestifs qui recouvrent les vases grises dissolvent les métaux et les matières organiques, mais pas la pierre. Leurs attaques de coup et de constriction infligent 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires. Les armures et les vêtements des créatures agrippées par les vases grises subissent la même quantité de dégâts, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Réflexes de DD 20. Les armes en bois ou en métal qui frappent une vase grise subissent 1d6 points de dégâts d'acide, à moins que la créature qui les manipule ne réussisse un jet de Réflexes de DD 20. En touchant un objet en métal ou en bois, une vase grise peut lui infliger 12 points de dégâts d'acide par round mais elle doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier avant de causer ces dégâts. Les DD des jets de sauvegarde dépendent de la Constitution.

Transparence (Ext). Les vases grises, dénuées de couleurs vives, sont difficiles à distinguer dans la plupart des environnements. Il faut réussir un test de Perception de DD 15 pour les repérer. Les créatures qui marchent dans une vase grise qu'elles n'ont pas remarquée subissent automatiquement les mêmes dégâts que si elles avaient été frappées par la vase et cette dernière peut tenter de les agripper sur le champ.

Les vases grises sévissent dans les marais froids, les marécages embrumés ou même parfois les souterrains et les grottes, consommant toutes les matières organiques qu'elles trouvent. Elles ne sont pas intelligentes mais leur transparence les rend dangereuses. Elles ne peuvent pas vraiment escalader les murs ou nager mais, comme elles ont l'habitude de se tapir dans la boue épaisse au bord des étangs marécageux ou dans les flaques apparemment inoffensives qui parsèment les sols ternes des passages souterrains, il est très facile (et très dangereux) de les ignorer et de marcher sur elles.

Certains érudits pensent que les vases grises seraient le résultat d'une expérience alchimique qui aurait mal tourné. D'autres suggèrent que les premières vases grises seraient apparues spontanément dans une fosse où des déchets magiques auraient été mélangés. Ces deux théories, qui supposent que les vases grises ne sont pas des organismes vivants mais de simples créations alchimiques résultant d'un malheureux mélange de fluides caustiques et de détritus magiques, sont contredites par tous ceux qui habitent une région où pullulent ces créatures, sans pour autant qu'il y ait jamais eu de pollution magique.

Variantes des vases grises

Les vases grises s'adaptent facilement et rapidement aux changements environnementaux : les structures simples qui constituent sa forme primitive et sa méthode de reproduction par fission concourent à garantir une évolution rapide. Voici deux variantes que certains aventuriers ont déjà pu croiser.

Vase cristalline (FP 4). La vase cristalline est une variante aquatique qui vit dans les eaux plus profondes que celles des marais où on trouve des vases grises. Les vases cristallines appartiennent au sous-type « aquatique » et possèdent une vitesse de nage de 9 mètres. Elles ne disposent pas de la capacité de constriction des vases grises mais sécrètent une toxine qui peut paralyser les victimes qu'elles touchent pendant 3d6 rounds si elles ratent un jet de Vigueur (dont le DD dépend de la Constitution).

Vase éveillée (FP 6). Les cousins des vases grises les plus étranges sont peut-être ceux qui ont développé une intelligence rudimentaire grâce à laquelle ils peuvent entre autres communiquer par télépathie avec d'autres vases et attaquer leurs ennemis à l'aide de traits d'énergie mentale. Les vases éveillées sont des vases grises évoluées avec une Intelligence de 2 (elles gagnent donc des compétences et des dons, généralement 4 rangs en Discrétion et les dons de Robustesse et de Science de l'initiative). Elles peuvent communiquer par télépathie des impressions empathiques sommaires aux autres vases éveillées situées dans un rayon de 30 mètres et elles peuvent utiliser *confusion mineure* à volonté comme un pouvoir magique (avec un NLS égal à leur nombre de dés de vie).

Illustration par Matt Dixon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Végépygmé

Ce petit humanoïde mince et vert porte une lance. Des filaments de moisissures pendent de ses bras, de son ventre et de ses jambes.

VÉGÉPYGMÉ **FP 1/2**

PX 200

Plante de taille P, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +7

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +3, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +0

Capacités défensives traits des plantes, **RD** 5/tranchant ou contondant ; **Immunités** électricité

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 griffes, +1 (1d4) ou pique, +1 (1d6)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 14, **Con** 12, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +0, **BMO** –1, **DMD** 11

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +10 (+18 parmi la végétation), Perception +7 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion (+12 parmi la végétation)

Langues commun des profondeurs, végépygmée (ne sait pas parler)

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire, bande (2–6) ou tribu (7–30 et 1 chef)

Trésor standard (pique, autres trésors)

Illustration par Matt Dixon

Les végépygmées sont créés à partir d'un champignon très dangereux connu sous le nom de moisissure rousse. Les créatures tuées par une moisissure rousse servent d'incubateurs à ses spores et, après un jour, le cadavre explose et libère plusieurs végépygmées de taille adulte. Il n'y a pas véritablement de liens entre les végépygmées et le cadavre dont ils ont émergé, mais ils font parfois preuve d'une sorte de respect pour le corps qui leur a donné la vie et emportent avec eux un souvenir macabre (des os ou des dents la plupart du temps). Ils les utilisent souvent pour fabriquer des lances ou des armes rudimentaires.

Les végépygmées se rassemblent en communautés très unies et protègent férocement leur moisissure rousse. Ils ne savent pas parler mais communiquent grâce à un langage primitif fait de claquements, de coups et de cliquetis exécutés selon un rythme précis (on en entend parfois les échos dans les grottes où ils passent). Les végépygmées mesurent entre 60 cm et 120 cm de hauteur et pèsent de 7,5 kg à 22,5 kg.

À peu près un végépygmée sur 20 est un chef. Il s'agit d'un végépygmée avec l'archétype simple « évolué », qui possède bien souvent des niveaux de classe et dont la chair est incrustée de moisissure rousse. Toutes les créatures touchées par une des armes naturelles d'un chef végépygmée risquent d'être infectées par des spores de moisissure rousse (voir ci-dessous).

Moisissure rousse (FP 6)

Ce dangereux champignon pousse dans les zones sombres et humides et on en trouve souvent abondamment au cœur des repaires des végépygmées. Lorsqu'une créature s'approche à 1,50 mètre d'une moisissure rousse, cette dernière libère un nuage de spores dans une explosion de 1,50 mètre de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone affectée doivent réussir un jet de Vigueur de DD 15 pour que les spores ne s'enracinent en elles et ne leur infligent 2 points d'affaiblissement temporaire de Constitution par round. Les victimes peuvent effectuer un nouveau jet de Vigueur chaque round pour tenter de mettre fin à la croissance des spores. Les créatures immunisées contre les maladies ne bénéficient d'aucune protection spéciale contre les spores de la moisissure rousse, mais il est possible de bloquer leur croissance par un sort de *guérison des maladies* ou un autre effet similaire. L'exposition à la lumière du soleil produit également le même effet. Les plantes sont immunisées contre les spores des moisissures rousses.

Après 24 heures, un végépygmée de taille adulte sort du corps d'une victime tuée par une moisissure rousse, pour autant que celle-ci soit de taille supérieure ou égale à P. Pour chaque catégorie de taille supérieure, le corps produit un végépygmée de plus.

Seuls l'acide, l'alcool ou un sort de *guérison des maladies* (ou un effet similaire, comme *guérison suprême*) peut endommager une moisissure rousse. Ces trois méthodes permettent de la tuer d'un simple contact. La lumière du soleil n'est pas aussi létale, mais elle plonge la moisissure dans un état léthargique et la rend inoffensive pendant toute la durée de l'exposition.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Ver pourpre

La gueule de cet énorme ver couvert de plaques de chitine pourpre est aussi grande qu'un taureau et munie de dents acérées.

VER POURPRE **FP 12**

PX 19 200

Créature magique de taille Gig, N

Init –2 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m ; Perception +18

DÉFENSE

CA 26, contact 4, pris au dépourvu 26 (Dex –2, naturelle +22, taille –4)

pv 200 (16d10+112)

Réf +8, **Vig** +17, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m, nage 3 m

Corps à corps morsure, +25 (4d8+12/19–20 et étreinte), dard, +25 (2d8+12 et poison)

Espace 6 m ; **Allonge** 4,50 m

Attaques spéciales engloutissement (4d8+18 contondant, CA 21, 20 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 6, **Con** 25, **Int** 1, **Sag** 8, **Cha** 8

BBA +16, **BMO** +32 (+36 lutte), **DMD** 40 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (morsure, dard), Attaque en puissance, Coup fabuleux, Critique ralentissant, Don pour les critiques, Science de la bousculade, Science du critique (morsure)

Compétences Perception +18, Natation +20

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

Organisation sociale solitaire

Trésor fortuit

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 25 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 For ; *guérison* 3 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les vers pourpres sont des charognards géants qui habitent les profondeurs du monde et consomment les matières organiques qu'ils rencontrent. Ils sont célèbres pour leur capacité à engloutir une proie toute d'une bouchée. De nombreuses histoires racontent la fin tragique de groupes d'aventuriers disparaissant les uns après les autres dans la gueule vorace d'un ver pourpre.

Les vers pourpres cherchent à consommer des créatures vivantes avant tout mais ils dévorent également de grandes quantités de terre et de minerais lorsqu'ils s'enfoncent sous terre. Les entrailles d'un ver pourpre contiennent parfois des pierres précieuses et des objets ayant résisté à l'acide corrosif de son gosier. Dans les régions riches en minerais précieux, près des mines naines par exemple, les tunnels creusés par les vers pourpres sont souvent remplis de vastes quantités de minerais brut.

Les vers pourpres élisent généralement domicile dans d'immenses grottes souterraines. Ils y retournent pour se reposer et pour digérer leur nourriture, mais ils passent la plupart de leur temps à chasser en creusant sans cesse de nouveaux tunnels dans les ténèbres ou en se faufilant dans des conduits existants pour assouvir encore et encore leur appétit vorace. Ceux qui peuvent les contrôler par magie ou qui disposent d'un endroit suffisamment grand pour les retenir les utilisent souvent comme gardes.

Le ver pourpre qui vit dans les profondeurs est le représentant le plus courant de cette espèce, mais on trouve d'autres vers immenses, de couleurs différentes, dans les régions sauvages reculées. Une variante chatoyante tachetée de bleu et de vert vit dans les lacs souterrains très profonds et les mers tropicales (cette variante ne possède pas de vitesse de creusement mais une vitesse de nage de 12 mètres). Une variante rouge foncé encore plus grande habite dans les terres arides et les déserts rocheux reculés (cette variante est au minimum de taille Colossale). D'autres espèces attendent encore certainement d'être découvertes dans les recoins les plus éloignés du monde.

Illustration par Dave Allsop

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Vouivre

Ce dragon bleu foncé aux ailes immenses et à la queue ornée d'un dard en forme de crochet se pose sur ses pattes griffues et rugit.

VOUIVRE **FP 6**

PX 2 400

Dragon de taille G, N

Init +5 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +18

DÉFENSE

CA 19, contact 10, pris au dépourvu 18 (Dex +1, naturelle +9, taille –1)

pv 73 (7d12+28)

Réf +6, **Vig** +9, **Vol** +8

Immunités paralysie, sommeil

ATTAQUE

VD 6 m, vol 18 m (médiocre)

Corps à corps dard, +10 (1d6+4 et poison), morsure, +10 (2d6+4 et étreinte), 2 ailes, +5 (1d6+2)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales pattes arrière (2 serres +10, 1d6+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 18, **Int** 7, **Sag** 12, **Cha** 9

BBA +7, **BMO** +12 (+16 lutte), **DMD** 23

Dons Attaque en vol, Science de l'initiative, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Discrétion +7, Perception +18, Psychologie +11, Vol +5 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

Langues draconique

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérées ou chaudes

Organisation sociale solitaire, couple, ou vol (3–6)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 17 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Les vouivres sont des créatures reptiliennes apparentées aux dragons désagréables, brutales et violentes. Ces monstres toujours agressifs et impatients n'hésitent pas à employer la force pour atteindre leurs buts. C'est pour cette raison qu'en règle générale, les dragons en ont une piètre opinion et qu'ils considèrent leurs lointains cousins comme de simples sauvages primitifs manquant totalement de style et d'esprit. Dans la plupart des cas, leur avis est tout à fait fondé. Même si l'intellect des vouivres dépasse allègrement le stade animal et qu'elles sont capables de parler, les subtilités de la diplomatie les ennuient et elles préfèrent frapper d'abord et dialoguer ensuite… et encore, elles ne dialoguent qu'avec les ennemis qu'elles ne peuvent ni détruire ni fuir.

Les vouivres défendent leur territoire avec férocité. Elles se rassemblent parfois en petits groupes pour traquer des proies de grande taille mais ce sont plutôt des créatures solitaires. Leurs terrains de chasse couvrent des superficies allant de 25 à 50 km², et elles s'affrontent parfois jusqu'à la mort pour prendre possession d'un territoire riche en proies.

Malgré leur faim constante et leur propension à la destruction, les vouivres apprivoisées (au moyen d'une combinaison délicate de flatterie, d'intimidation, de nourriture et de trésors) font des alliés très puissants. Les géants et les humanoïdes monstrueux les utilisent comme gardes et certaines tribus d'hommes-lézards et de bourbiérins s'en servent même comme montures. Ces arrangements sont toutefois très coûteux en terme de nourriture et d'or, et les vouivres qui acceptent de servir de montures à des créatures inférieures pendant une longue période sont plutôt rares.

Une vouivre mesure quelque 4,20 mètres de longueur (dont une moitié pour la queue) et pèsent en moyenne 1 000 kg.

Illustration par Concept Art House

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Worg

On peut percevoir une intelligence maléfique dans les yeux rouge foncé de ce loup de grande taille.

WORG **FP 2**

PX 600

Créature magique de taille M, NM

Init +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 26 (4d10+4)

Réf +6, **Vig** +5, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morsure, +7 (1d6+4 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 6, **Sag** 14, **Cha** 10

BBA +4, **BMO** +7, **DMD** 19 (23 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +9, Perception +11, Survie +5 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Discrétion, +2 en Perception, +2 en Survie

Langues commun, goblin

ÉCOLOGIE

Environnement forêts et plaines tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (3–11)

Trésor fortuit

Les worgs sont de grands loups maléfiques et intelligents qu'on rencontre souvent en compagnie de gobelins ou d'autres races sauvages. Leur fourrure est grise ou noire, et ils mesurent 90 cm aux épaules et pèsent 150 kg.

Comme les loups normaux, les worgs se rassemblent en meutes et encerclent leurs proies lorsqu'ils chassent. Leur intelligence et leur capacité à parler les aident parfois à organiser des attaques mieux coordonnées. Un membre de la meute joue parfois le rôle de leurre : il se fait passer pour un humanoïde qui appelle à l'aide afin d'attirer les proies intelligentes vers le lieu d'une embuscade. Les worgs qui voyagent avec des gobelins les autorisent parfois à monter sur leur dos mais, dans ces cas-là, c'est souvent le worg qui est le maître, et pas le gobelin.

Worg, loup arctique

Ce loup aussi grand qu'un ours et couvert de fourrure blanche a le museau cerclé de givre et des yeux bleu pâle, presque blancs.

LOUP ARCTIQUE **FP 5**

PX 1 600

Créature magique (froid) de taille G, NM

Init +5 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 16 (Dex +1, naturelle +7, taille –1)

pv 57 (6d10+24)

Réf +6, **Vig** +9, **Vol** +3

Immunités froid

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morsure, +10 (1d8+7 et 1d6 froid et croc-en-jambe)

Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaques spéciales souffle (tous les 1d4 rounds, cône de 4,50 m, 6d6 froid, Réflexes DD 17, 1/2 dégâts)

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 13, **Con** 18, **Int** 9, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +6, **BMO** +12, **DMD** 23 (27 contre crocs-en-jambe)

Dons Course, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +4 (+10 dans la neige), Perception +11, Survie +5 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Discrétion (+8 dans la neige), +2 en Perception, +2 en Survie

Langues commun, géant

ÉCOLOGIE

Environnement forêts et plaines froides

Organisation sociale solitaire, couple, ou meute (6–11)

Trésor standard

Les loups arctiques sont une variante de worgs plus grande, plus intelligente et plus féroce. Ils possèdent une fourrure blanche et un souffle mortel.

Un loup arctique moyen mesure 2,40 mètres de longueur et 1,35 mètre aux épaules pour un poids de 225 kg. Les loups arctiques s'allient souvent aux géants du froid, aux géants des collines ou aux humanoïdes de grande taille jouant le rôle de gardes et d'éclaireurs.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Xill

Cet humanoïde rouge feu est un étrange mélange de reptile et d'insecte, doté de quatre bras et de mandibules crochues qui s'agitent convulsivement.

XILL **FP 6**

PX 2 400

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M, LM

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +13

DÉFENSE

CA 21, contact 14, pris au dépourvu 17 (bouclier +2, Dex +4, naturelle +5)

pv 67 (9d10+18)

Réf +10, **Vig** +8, **Vol** +6

RM 17

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps épées courtes, +13/+13/+8 (1d6+3/19–20), griffe, +13 (1d4+3 et étreinte), morsure, +7 (1d3+1 et paralysie) ou 4 griffes, +13 (1d4+3 et étreinte), morsure, +12 (1d3+3 et paralysie)

Distance 2 arcs longs, +13 (1d8/×3)

Attaques spéciales implantation, paralysie (1d4 heures, DD 16)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 18, **Con** 14, **Int** 15, **Sag** 12, **Cha** 11

BBA +9, **BMO** +12 (+16 lutte), **DMD** 26

Dons Arme de prédilection (épée courte, griffe), Attaques réflexes, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +16, Bluff +12, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (plans) +14, Discrétion +14, Intimidation +12, Perception +13, Psychologie +13

Langues commun, infernal

Particularités maîtrise du combat à plusieurs armes, voyage entre les plans

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan Éthéré)

Organisation sociale solitaire, couple, ou bande (3–6)

Trésor standard (2 arcs longs avec 40 flèches, 2 épées courtes, écu en acier, autres trésors)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Implantation (Ext). Par une action simple, un xill peut pondre 2d6 œufs à l'intérieur d'une créature sans défense. Les œufs de xill éclosent après 24 heures. À ce moment-là, les jeunes dévorent l'intérieur de hôte où ils sont nés et infligent un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par heure et par jeune jusqu'à ce que l'hôte meure. Les jeunes quittent alors le corps et, si ça leur est possible, ils passent sur le plan Éthéré pour continuer leur croissance. Un sort de *guérison des maladies* (ou un effet similaire) permet de détruire tous les œufs ou tous les jeunes présents à l'intérieur d'une victime. Ces parasites peuvent également être extraits un par un en réussissant un test de Premiers secours de DD 20 (chaque tentative prenant 10 minutes). En cas d'échec, le guérisseur peut essayer à nouveau mais chaque tentative (qu'elle réussisse ou non) inflige 1d4 points de dégâts à l'hôte.

Maîtrise du combat à plusieurs armes (Ext). Le fait de combattre avec plusieurs armes n'impose aucun malus aux jets d'attaque des xills. De plus, leurs attaques de griffes restent des attaques principales même lorsqu'ils utilisent également des armes.

Voyage entre les plans (Sur). Les xills peuvent glisser du plan Éthéré vers le plan Matériel par une action de mouvement. Ils doivent utiliser deux actions complexes consécutives pour passer du plan Matériel au plan Éthéré et, pendant tout ce temps, ils doivent rester immobiles. Au cours de ce glissement entre les plans, les xills deviennent de plus en plus difficiles à toucher : les attaques des adversaires ont 20% de chances d'échec lors du premier round et 50% de chances lors du second round. Un xill peut emmener une créature volontaire ou sans défense avec lui lorsqu'il voyage vers un autre plan.

Fléau venu du plan Éthéré, les xills conquièrent tout ce qui se trouve sur leur passage avec un seul but en tête : perpétuer leur race aux dépens des autres. Tous les xills sont des femelles capables de fertiliser leurs propres œufs mais qui ont besoin d'hôtes vivants comme incubateurs. Les xills injectent ces œufs dans les victimes paralysées au moyen d'un sinistre ovipositeur qu'ils rétractent derrière leurs mandibules en temps normal. Ces voyeurs planaires maléfiques et bizarres possèdent une intelligence considérable et une culture militariste et totalitaire. Ils considèrent toutes les autres créatures comme des incubateurs potentiels mais ce sont les araignées de phase qu'ils préfèrent utiliser à cette fin.

Illustration par Tyler Walpole

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

XORD

Cette bête trapue et étrangement symétrique est aussi large que grande. Elle a trois bras, trois jambes, trois yeux et une grande bouche.

XORN **FP 6**

PX 2 400

Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille M, N

Init +0 ; **Sens** perception des vibrations 18 m, vision à 360°, vision dans le noir 18 m ; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 10, pris au dépourvu 21 (naturelle +11)

pv 66 (7d10+28)

Réf +2, **Vig** +8, **Vol** +5

Immunités feu, froid, prise en tenaille ; **RD** 5/contondant ; **Résistances** électricité 10

ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m ; nage dans la terre

Corps à corps morsure, +10 (4d6+3), 3 griffes, +10 (1d4+3)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 10

BBA +7, **BMO** +10, **DMD** 20 (22 contre crocs-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse, Science de la bousculade

Compétences Connaissances (exploration souterraine) +10, Discrétion +10, Estimation +10, Intimidation +10, Perception +14, Survie +10 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (plan de la Terre)

Organisation sociale solitaire, couple, ou portée (3–6)

Trésor standard (métaux précieux, gemmes, bijoux magiques ou gemmes magiques seulement)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nage dans la terre (Ext). Les xorns peuvent traverser les sols naturels ou la pierre aussi facilement qu'un poisson nage dans l'eau. Ils ne laissent aucun trace de leur passage ni aucun autre signe trahissant leur présence aux créatures qui ne possèdent pas la capacité de perception des vibrations. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur la zone à l'intérieur de laquelle se trouve le xorn le fait reculer de 9 mètres et l'étourdit pendant 1 round (à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur de DD 15).

Vision à 360° (Ext). Les xorns peuvent voir dans toutes les directions en même temps. Ils bénéficient donc d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception et il est impossible de les prendre en tenaille.

Ces étranges créatures aussi larges que grandes ne s'intéressent guère aux natifs du plan Matériel, à moins qu'ils ne transportent des pierres ou des métaux précieux. Les xorns peuvent rester tapis sous la surface pendant des périodes de plusieurs mois voire de plusieurs années (une éternité pour les humains) en attendant qu'un repas convenable s'approche d'eux et d'enfin passer à l'attaque. Ils assaillent des créatures qui transportent des gemmes ou du minerais d'argent correspondant exactement à leurs goûts. Les aventuriers qui fréquentent des régions habitées par les xorns emmènent souvent avec eux de petits agglomérats de minerais brut ou des gemmes ou des cristaux relativement peu précieux qu'ils utilisent pour apaiser ces créatures. En règle générale, plus une pierre précieuse ou un morceau de métal coûte cher, et plus il constituera un repas de qualité au goût exquis pour les xorns. La plupart de ces créatures se montrent plutôt gloutonnes et préfèrent la quantité à la qualité en matière de nourriture.

Les trésors que les xorns transportent ou qu'ils stockent dans leurs repaires ne sont rien de plus que des petits en-cas mis de côté pour les mauvais jours. Offrir un joyau particulièrement délicieux (et cher) ou une pièce de métal précieux à un xorn est un moyen rapide d'obtenir sa loyauté pour un certain temps. Comme les xorns sont capables de nager à travers la roche solide, ils font d'excellents guides dans les régions souterraines.

En vieillissant, les xorns grandissent. Les spécimens les plus jeunes mesurent à peu près 90 cm et peuvent être conçus en appliquant l'archétype simple « jeune » au profil présenté ici. Les xorns les plus souvent rencontrés mesurent 1,50 mètre de hauteur (et de largeur), alors que les plus grands atteignent ou dépassent les 2,40 mètres et pèsent plus de 4 500 kg. Ces xorns vénérables sont des xorns « évolués » et « géants », mais certains individus encore plus gigantesques existent (jusqu'à 15 DV).

De nombreux xorns vénérables possèdent également des niveaux de classe, souvent de barbare ou de roublard le plus souvent. Il s'agit généralement de dirigeants, de héros ou même d'exclus ou de scélérats aux yeux de leur société. Les xorns ne sont pas particulièrement tournés vers la religion, mais ceux qui ont la foi sont généralement des druides. À quelques rares exceptions près, ces xorns ne possèdent pas de compagnons animaux, car ceux-ci ne pourraient pas les suivre à travers la terre. Au lieu de cela, ils optent pour le domaine de la Terre. Il existe également des xorns bardes ou ensorceleurs. Les premiers se concentrent typiquement sur Représentation (chant) et les seconds possèdent systématiquement le lignage élémentaire de Terre.

Illustration par Matt Cavotta

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Yéti

Cette créature à l'épais manteau de fourrure blanche se tient debout et fait une fois et demi la taille d'un humain moyen.

YÉTI **FP 4**

PX 1 200

Humanoïde monstrueux (froid) de taille G, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m ; Perception +10

DÉFENSE

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 16 (Dex +1, naturelle +7, taille –1)

pv 45 (6d10+12)

Réf +6, **Vig** +6, **Vol** +6

Immunités froid

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 9 m

Corps à corps 2 griffes, +9 (1d6+4 et 1d6 froid)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales éventration (2 griffes, 1d6+6 et 1d6 froid), regard effrayant

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 15, **Int** 9, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +6, **BMO** +11, **DMD** 22

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Vigueur surhumaine

Compétences Discrétion +1 (+9 dans la neige), Escalade +21, Intimidation +9, Perception +10 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion (+12 dans la neige)

Langues aklo

ECOOGY

Environnement montagnes froides

Organisation sociale solitaire, couple, ou tribu (3–8)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Froid (Sur). Le corps d'un yéti produit un froid si intense que toutes les créatures qui le touchent à l'aide d'une attaque naturelle ou en frappant à mains nues, ainsi que toutes les créatures que le yéti touche lors d'une attaque de griffe ou d'éventration, subissent 1d6 points de dégâts de froid.

Regard effrayant (Sur). Les créatures situées dans un rayon de 9 mètres qui croisent le regard du yéti doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 pour ne pas être paralysées par la peur pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental de peur et de paralysie. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par le regard du yéti en question pendant 1 jour. Le DD dépend du Charisme.

Les yétis sont des créatures mystérieuses qu'on n'aperçoit que rarement, des géants qui habitent le sommet des montagnes les plus hautes et les plus isolées. Ceux qui se sont installés en contrebas des pentes montagneuses parlent « d'abominables hommes des neiges » qui descendraient des hauteurs pour piller et s'emparer de bétail ou même d'humains, et qui ne laisseraient derrière eux que de monstrueuses traces de pieds nus dans la neige ensanglantée.

Ces histoires dépeignent, avec raison, les yétis comme des créatures immensément fortes, féroces et discrètes mais elles se trompent au sujet de leur tempérament et de leur origine. Les yétis forment de petites tribus établies au sommet des montagnes, là où ils sont bien à l'abri de tout contact avec la plupart des autres races. Ceux qui possèdent un caractère cruel ou violent se font généralement expulser des tribus et sont contraints à un exil solitaire. Privés du soutien de leur tribu, ces yétis sont souvent obligés de piller les communautés situées au pied des montagnes, et c'est ainsi qu'ils perpétuent le mythe présentant les yétis comme des créatures démoniaques.

L'origine de la folie et de la cruauté de ces yétis peut être retracée jusqu'à une unique source : la proximité de dimensions étranges et occultes. Les repaires montagneux des yétis sont situés à des altitudes où les frontières entre ce monde et les autres sont très minces. On ne sait pas si les yétis sont des envahisseurs venus de ces dimensions ou des créatures nées sur le plan Matériel puis touchées par ces royaumes, mais il semble certain que, quelle que soit leur origine, les yétis ne sont pas les amis de ceux qui vivent dans cet au-delà. Il se pourrait même qu'ils remplissent le rôle de gardiens prêts à défendre le plan Matériel contre les intrusions provenant de ces mondes étranges.

Illustration par Andrew Hou

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

ZOMBI

Ce cadavre avance d'un pas chancelant, les bras tendus en avant, ne portant que quelques haillons sales sur sa chair en décomposition.

ZOMBI HUMAIN **FP 1/2**

PX 200

Mort-vivant de taille M, NM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +0

DÉFENSE

CA 12, contact 10, pris au dépourvu 12 (naturelle +2)

pv 12 (2d8+3)

Réf +0, **Vig** +0, **Vol** +3

Immunités traits des morts-vivants ; **RD** 5/tranchant

ATTAQUE

Spd 9 m

Corps à corps coup, +4 (1d6+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 10, **Con** —, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 10

BBA +1, **BMO** +4, **DMD** 14

Dons Robustesse[B]

Particularités chancelant

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

Organisation sociale quelconque

Trésor aucun

Les zombis sont des cadavres animés qu'on a contraints à une vile existence de morts-vivants grâce à de la magie nécromantique (une *animation des morts* par exemple). Les zombis les plus nombreux sont lents et solides mais d'autres possèdent des caractéristiques différentes, comme la faculté de disséminer des maladies ou de se déplacer plus rapidement.

Les zombis sont des automates dénués de pensées qui ne peuvent pas faire grand chose de plus que suivre des ordres. En l'absence d'instructions, ils tournent en round à la recherche de créatures vivantes à massacrer et à dévorer. Ils attaquent jusqu'à la destruction, sans se préoccuper de leur sécurité.

Même si les zombis sont capables de suivre des ordres, il arrive souvent qu'ils soient libérés dans une région sans autre instruction que de tuer les créatures vivantes. Ils se rassemblent souvent en meutes et se promènent près des endroits fréquentés par les vivants à la recherche de victimes potentielles. La plupart des zombis sont créés par le sort d'*animation des morts*. Il s'agit toujours de zombis standards, mais le créateur peut lancer *rapidité* ou *délivrance de la paralysie* pour en faire des zombis rapides, ou *contagion* pour en faire des zombis épidémiques.

Créer un zombi

« Zombi » est un archétype acquis qui peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (autre qu'un mort-vivant).

FP. Varie en fonction du nombre de DV du zombi, comme indiqué dans la table suivante.

DV	FP	PX
1/2	1/8	50
1	1/4	100
2	1/2	200
3–4	1	400
5–6	2	600
7–8	3	800
9–10	4	1 200
11–12	5	1 600
13–16	6	2 400
17–20	7	3 200
21–24	8	4 800
25–28	9	6 400

Alignement. Toujours Neutre Mauvais.

Type. Le type devient « mort-vivant ». La créature conserve tous ses sous-types à l'exception des sous-types d'alignement (comme « Bien ») et des sous-types qui indiquent son espèce (comme « géant »). Elle ne gagne pas le sous-type « altéré ». Elle conserve toutes les caractéristiques et les capacités spéciales de la créature de base, aux exceptions suivantes près.

CA. Le bonus d'armure naturelle change, comme indiqué ci-dessous :

Taille du zombi	Bonus d'armure naturelle
Très Petit ou plus petit	+0
Petit	+1
Moyen	+2
Grand	+3
Très Grand	+4
Gigantesque	+7
Colossal	+11

DV. Le zombi perd tous les DV correspondant à des niveaux de classes (mais conserve au moins 1 DV) et tous ses DV deviennent des d8. Il gagne des DV supplémentaires, comme indiqué ci-dessous :

Taille du zombi	DV en bonus
Très Petit ou plus petit	—
Petit ou Moyen	+1 DV
Grand	+2 DV
Très Grand	+4 DV
Gigantesque	+6 DV
Colossal	+10 DV

Le zombi utilise son modificateur de Charisme (au lieu de celui de Constitution) pour déterminer ses points de vie supplémentaires.

Jets de sauvegarde. Les bonus de base des jets de sauvegarde sont : Réflexes +1 par 3 DV, Vigueur +1 par 3 DV, Volonté 1+1 par 2 DV.

Capacités défensives. Le zombi perd toutes les capacités défensives de la créature de base et gagne une RD 5/tranchant ainsi que toutes les particularités et les immunités des morts-vivants.

Vitesse. Un zombi ailé peut encore voler mais sa manœuvrabilité devient déplorable. Si la créature de base volait par magie, le zombi le peut encore. Il conserve tous les autres types de mouvement de la créature de base.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Attaques. Le zombi conserve toutes les attaques naturelles et toutes les attaques par armes manufacturées, ainsi que toutes les capacités de maniement d'armes de la créature de base. Il acquiert également une attaque de coup qui inflige des dégâts dépendant de sa taille et qui sont calculés comme s'il appartenait à la catégorie de taille directement supérieure à la sienne (voir les page 299).

Attaques spéciales. Le zombi ne conserve aucune des attaques spéciales de la créature de base.

Caractéristiques. For +2, Dex –2. Le zombi ne possède ni valeur de Constitution ni valeur d'Intelligence, et sa Sagesse et son Charisme passe à 10.

BBA. Égal aux 3/4 de son nombre de DV.

Compétences. Le zombi ne possède aucun rang de compétence.

Dons. Le zombi perd tous les dons que la créature de base possédait et ne gagne aucun don, même si son nombre de DV augmente. Il gagne cependant Robustesse en tant que don supplémentaire.

Particularités. Le zombi perd la plupart des particularités de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires qui améliorent ses attaques au corps à corps ou à distance et gagne la particularité suivante :

Chancelant (Ext). Les zombis ont de très mauvais réflexes et ne peuvent accomplir qu'une seule action de mouvement ou action simple par round. Ils peuvent se déplacer de leur vitesse de base et attaquer au cours du même round en faisant une charge.

VARIANTES DE ZOMBIS

Le zombi normal est une abomination qui se déplace lentement mais qui est assez difficile à détruire. Ce zombi résistant n'est pas le seul type de zombis à hanter les cryptes et les cimetières. Les deux variantes suivantes apportent quelques modifications simples au zombi de base.

Zombi épidémique

Ces zombis sont porteurs d'une terrible maladie qui perpétue leur espèce : ceux qui sont infectés par l'affliction des zombis épidémiques se transforment eux aussi en zombis lorsqu'ils meurent.

Capacités défensives. Le zombi épidémique ne gagne pas de RD 5/tranchant.

Attaques spéciales. Le zombi épidémique gagne les attaques spéciales suivantes :

Maladie (Sur). Les attaques de coup (et les attaques naturelles) du zombi épidémique peuvent infliger la maladie suivante. *Putréfaction du zombi* : coup ; *JS* Vigueur (DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV du zombi + son modificateur de Charisme) ; *incubation* 1d4 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire de 1d2 Constitution, qui ne peut être guéri tant que la créature reste infectée. Si l'individu meurt alors qu'il est infecté, il se relève sous la forme d'un zombi épidémique après 2d6 heures.

Mort explosive (Ext). Lorsque le zombi épidémique meurt, il explose en un souffle de chair en décomposition. Toutes les créatures adjacentes au zombi épidémique se retrouvent exposées à la putréfaction du zombi comme si elles avaient été touchées par une attaque de coup (elles doivent effectuer un jet de Vigueur pour éviter de contracter la maladie).

Zombi rapide

Contrairement aux zombis standards au pas lent, les zombis rapides se déplacent avec une vitesse surnaturelle.

Vitesse. Augmentez la vitesse de déplacement au sol de la créature de 3 mètres.

Capacités défensives. Le zombi rapide ne gagne pas de RD 5/tranchant.

Attaques spéciales. Le zombi rapide gagne l'attaque spéciale suivante.

Coups rapides (Ext). Chaque fois qu'un zombi rapide réalise une action d'attaque à outrance, il peut porter une attaque de coup supplémentaire en utilisant son bonus d'attaque maximum.

Caractéristiques. Comme les zombis standards, mais la Dextérité bénéficie d'un bonus de +2 (au lieu de -2).

Particularités. Le zombi rapide ne gagne pas la particularité « chancelant ».

Illustration par Matt Dixon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

APPENDICE 1 : CRÉER UN MONSTRE

La création de monstres est à la fois une science et un art. Il existe des règles qui indiquent les capacités et la dangerosité qu'on associe généralement à un facteur de puissance (FP) donné mais, même si la plupart des monstres suivent ces règles, beaucoup y font exception. Par exemple, certains possèdent plus de points de vie ou une CA plus élevée que la moyenne des créatures de leur FP mais cet avantage est contrebalancé par des faiblesses dans d'autres domaines. Et d'autres infligent des dégâts importants mais ont un bonus d'attaque assez faible.

CONSTRUCTION D'UN MONSTRE

Les conseils suivants vous aideront à créer un monstre adapté à son FP.

Étape 1 : le concept

La première étape dans la création d'un nouveau monstre consiste à définir son concept et son rôle dans le jeu. En général, cela revient à choisir son FP, son type, son apparence physique et la manière dont il combat. Une fois ces informations fondamentales déterminées, vous devriez rechercher des monstres similaires de même type et de FP à peu près égal qui pourront servir de références comparatives.

Étape 2 : les valeurs-cibles

Après avoir déterminé le type et le FP de la créature, repérez dans la Table 1-1 les valeurs-cibles qui correspondent à ce FP. Ces valeurs ne sont que des approximations faisant office de guides au cours du processus de création. Vous vous apercevrez que, parmi les monstres présentés dans ce livre, beaucoup ne suivent pas ces règles à la lettre. La plupart des monstres excellent dans un des domaines repris sur cette table (les dégâts infligés par exemple) mais sont à la traîne dans un ou deux autres aspects, ce qui permet de conserver l'équilibre. Lorsque vous utilisez la Table 1-1, gardez les remarques suivantes à l'esprit.

FP. C'est le FP approximatif du monstre. Ce nombre peut évoluer au fil du processus de création.

Points de vie. C'est une approximation du nombre de points de vie du monstre. Notez bien que les créatures dotées d'une CA ou des jets de sauvegarde particulièrement élevés pourraient devoir se contenter d'un nombre de points de vie plus petit. Les Extérieurs et les créatures artificielles possèdent généralement un nombre de points de vie moins élevé que la moyenne.

Classe d'armure. C'est la CA moyenne pour une créature de ce FP. Lorsque vous concevrez les protections de la créature, gardez ce nombre en tête. Les créatures qui possèdent plus de points de vie que la moyenne compensent généralement par une CA plus faible.

Attaque forte. C'est le bonus d'attaque total moyen pour une créature de ce FP. Cette valeur correspond aux créatures dont le rôle principal est de combattre au corps à corps ou à distance. Les créatures qui infligent des dégâts supérieurs à la moyenne compensent généralement cet avantage par un bonus d'attaque plus faible.

Attaque faible. C'est le bonus d'attaque total moyen pour les créatures de ce FP pour qui les attaques au corps à corps ou à distance ne constituent pas le mode de combat principal. Cela inclut la plupart des créatures qui utilisent des sorts ou des pouvoirs magiques en combat.

Dégâts moyens. C'est la quantité de dégâts moyenne infligée par une créature de ce FP lorsque toutes ses attaques touchent. Pour déterminer les dégâts moyens d'une créature, ajoutez les valeurs moyennes de chacun de ses dés de dégâts (voir la Table 1-5) aux modificateurs de dégâts de chaque attaque.

Les créatures qui combattent en attaquant au corps à corps ou à distance devraient infliger des dégâts situés dans la fourchette déterminée par les colonnes « faibles » et « élevés ».

Les créatures qui possèdent un bonus d'attaque plus élevé que la moyenne infligent généralement des dégâts moins importants alors que celles dotées d'un bonus d'attaque inférieur à la moyenne occasionnent des dégâts plus importants.

DD des capacités principales. C'est le degré de difficulté (DD) moyen des sorts, des pouvoirs magiques et des capacités spéciales (comme les souffles) dont dispose une créature de ce FP pour qui ces capacités constituent le mode de combat principal. Dans le cas de capacités particulièrement puissantes, on pourra compenser en réduisant le DD.

DD des capacités secondaires. C'est le DD moyen des sorts et des capacités spéciales d'une créature de ce FP pour qui il ne s'agit pas du mode de combat principal. En règle générale, aucun DD ne devrait être inférieur à cette valeur.

Jet de sauvegarde fort. C'est le bonus de jet de sauvegarde moyen pour une créature de ce FP (lorsqu'il s'agit d'une catégorie de jets de sauvegarde forte/favorable).

Jet de sauvegarde faible. C'est le bonus de jet de sauvegarde moyen pour une créature de ce FP (lorsqu'il s'agit d'une catégorie de jets de sauvegarde faible/défavorable).

Étape 3 : les dés de vie

L'étape suivante dans la création d'un monstre consiste à déterminer approximativement le nombre de DV qu'il possède. De nombreuses caractéristiques découlent de ce nombre, comme par exemple les dons maîtrisés par la créature, ses compétences, ses points de vie, ses bonus d'attaque et les DD de ses capacités spéciales.

Le nombre total de DV d'une créature dépend de plusieurs facteurs, mais les deux plus importants sont son FP et son type. La Table 1-2 indique, pour chaque type de créature, le nombre moyen de DV pour un FP donné. La plupart des monstres de ce livre utilisent des valeurs proches de celles indiquées sur ce tableau mais ce n'est pas le cas de tous. C'est parce que le nombre de points de vie de certains monstres a été ajusté (vers le haut ou vers le bas) pour compenser une CA ou des protections exceptionnelles.

Étape 4 : la taille

Maintenant que les valeurs moyennes de la créature sont connues, il est temps de choisir sa taille. Pour la plupart des créatures, celle-ci varie entre P et TG, mais on rencontre parfois d'autres tailles. La taille d'une créature permet d'estimer les valeurs de ses caractéristiques physiques et les dégâts infligés par ses attaques naturelles (comme indiqué dans la description des attaques naturelles dans les règles universelles pour les monstres, voir l'Annexe 3 aux pages 298 à 307). Vous devriez choisir une taille qui correspond au rôle que la créature est censée jouer ainsi qu'à son FP. Si vous optez pour une

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Table 1-1: Valeurs-cibles des monstres selon leur FP

FP	Points de vie	Classe d'armure	Attaque forte	Attaque faible	Dégâts moyens élevés	Dégâts moyens faibles	DD des capacités principales	DD des capacités secondaires	JS fort	JS faible
1/2	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17

Table 1-2: Nombre de dés de vie des créatures

	Facteur de puissance																				
Type de la créature	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Aberration	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Animal	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Créature artificielle	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Créature magique	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Dragon	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	23	25	29
Extérieur	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Fée	2	3	4	5	6	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	26	28	31	33	37
Humanoïde	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Humanoïde monstrueux	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Mort-vivant	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Plante	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Vase	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Vermine	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	32

taille inhabituelle pour le nombre de DV ou le FP du monstre, vous devrez justifier votre choix dans sa description et y expliquer pourquoi vous vous êtes écarté des normes. La plupart des monstres de taille inhabituelle sont de nature (fortement) magique. Consultez la Table 1-3 pour plus de précisions sur les tailles des créatures et les valeurs moyennes associées.

FP minimal/maximal. Ces valeurs indiquent l'intervalle dans lequel devrait se situer le FP d'une créature de la taille indiquée.

For, Dex et Con de base. Il s'agit des caractéristiques moyennes pour une créature de cette taille. La Force, la Dextérité et la Constitution de votre monstre peuvent s'écarter fortement de ces valeurs mais, si c'est le cas, vous devrez être tout particulièrement attentif à la manière dont ces écarts influencent les autres aspects du monstre.

Étape 5 : les caractéristiques

Une fois la taille, le type et le nombre de DV de la créature déterminés, il est temps de s'intéresser à ses caractéristiques. Les bonus associés à ces valeurs devront augmenter le nombre de points de vie de la créature, ses bonus d'attaque et ses jets de sauvegarde de manière à les amener à peu près au niveau des valeurs de la Table 1-1.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Table 1-3: Taille

Taille	FP minimal	FP maximal	Valeurs de base For	Dex	Con
Infime	—	2	1	18	8
Minuscule	—	4	1	16	8
Très Petit	—	6	2	14	8
Petit	—	—	6	12	8
Moyen	—	—	10	10	10
Grand	2	—	18	8	14
Très Grand	4	—	26	6	18
Gigantesque	6	—	34	6	22
Colossal	8	—	42	6	26

Les caractéristiques physiques d'une créature (Force, Dextérité et Constitution) devront être assez proches des valeurs de base associées à sa taille selon la Table 1-3. Les créatures qui ont peu de DV mais une moyenne de points de vie par DV élevée devront bénéficier d'une Constitution supérieure à la moyenne.

Les caractéristiques mentales d'une créature (Intelligence, Sagesse et Charisme) sont déterminées en grande partie par le concept. La valeur de base pour chacune d'entre elles est 10. Les créatures qui utilisent des sorts et des pouvoirs magiques en combat possèdront une caractéristique mentale particulièrement développée (généralement le Charisme), les créatures qui ne sont pas capables de parler une Intelligence inférieure ou égale à 2. Les morts-vivants dénués d'intelligence, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les vermines ne possèdent généralement pas de valeur d'Intelligence.

Étape 6 : les dons et les compétences

Utilisez la Table 1-4 pour déterminer le nombre de points de compétence que votre créature reçoit, en fonction de son type et du nombre de DV qu'elle possède. Les compétences de classe d'une créature sont déterminées par son type (voir Les type de créatures page 307-311). Les autres compétences ne sont pas des compétences de classe et ne le deviendront jamais, même si les versions évoluées de la créature y investissent des points. Les créatures dotées d'une valeur d'Intelligence faible investissent généralement leurs points dans les compétences associées à la Force ou à la Dextérité.

Une fois les points de compétence distribués, il est temps de choisir les dons de la créature. Toutes les créatures qui possèdent une valeur d'Intelligence reçoivent un nombre de dons égal à 1 + 1 par tranche de 2 DV après le premier (ainsi, un don à 1 DV, un second don à 3 DV, etc.). Le nombre total de dons est indiqué dans la Table 1-6. Une créature doit remplir les conditions des dons qu'elle possède.

Étape 7 : les autres valeurs

En utilisant les Tables 1-1, 1-4 et 1-6, vous pouvez maintenant déterminer plusieurs des autres valeurs apparaissant dans le profil de la créature.

Pour la classe d'armure, commencez par ajouter les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle au modificateur de Dextérité. Si la créature ne porte pas d'armure, donnez-lui une peau épaisse pour approcher de la CA cible. Souvenez-vous que les créatures dotées d'un grand nombre de points de vie peuvent avoir une CA plus faible alors que celles qui ont moins de points de vie que la moyenne peuvent bénéficier d'une CA plus élevée. Si la CA de la créature s'écarte de la moyenne de plus de 5 points, le FP pourrait ne plus être correct.

Lorsque vous calculez les bonus d'attaque, reportez-vous aux valeurs-cibles que la Table 1-1 associe au FP de la créature. Si le bonus est trop faible, vous pouvez augmenter la Force ou la Dextérité de la créature ou encore accroître la quantité de dégâts qu'elle inflige jusqu'à une valeur supérieure à la moyenne. Si le bonus est trop élevé, vous pouvez baisser la Force ou la Dextérité de la créature ou encore réduire la quantité de dégâts qu'elle inflige. Si la valeur obtenue est très différente de la valeur-cible et que la créature est censée recourir souvent à des attaques au corps à corps ou à distance, envisagez de modifier son FP.

Utilisez la Table 1-5 pour déterminer le nombre de dés de dégâts qu'il faut ajouter aux bonus de dégâts pour approcher de la valeur-cible (dégâts moyens) correspondant au FP de la créature. Il se pourrait qu'il soit nécessaire d'ajouter des attaques supplémentaires ou d'augmenter les dégâts des attaques pour atteindre la valeur-cible. Souvenez-vous que, si la créature utilise principalement d'autres capacités en combat (des sorts par exemple), les attaques physiques ne doivent pas nécessairement infliger des dégâts proches de la valeur moyenne. Vous pouvez aussi utiliser la Table 1-5 pour déterminer le nombre moyen de points de vie de la créature. Rappelez-vous que le premier niveau dans une classe de PJ reçoit le nombre maximum de points de vie.

Répétez ce procédé pour les jets de sauvegarde. Si ceux-ci sont trop élevés, envisagez de modifier les valeurs des caractéristiques dont ils dépendent.

Lorsque vous déterminez la vitesse d'une créature, décidez tout d'abord si elle possède des modes de déplacement alternatifs comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage. La plupart des créatures de taille M ont une vitesse de 9 mètres. Pour les quadrupèdes et les créatures de taille G, augmentez la vitesse de 3 mètres (de 6 mètres s'il s'agit d'un quadrupède de taille G). Pour les créatures de taille P, réduisez-la de 3 mètres. Si la créature est particulièrement rapide ou lente, modifiez la vitesse de base de 3 mètres. Les vitesses de creusement et d'escalade sont généralement égales à la moitié de la vitesse de déplacement de base, alors que la vitesse de vol est à peu près le double de celle-ci. N'oubliez pas de donner à la créature les compétences correspondant à ces modes de déplacement alternatifs.

Étape 8 : capacités spéciales et particularités

Les monstres se distinguent des personnages par le fait qu'ils peuvent posséder toutes sortes de capacités spéciales et de particularités. Celles-ci sont étroitement liées au concept de la créature et lui permettent de remplir un rôle spécifique. Pour voir des exemples, reportez-vous aux monstres présentés dans ce livre. Chaque fois que c'est possible, la description du monstre devrait faire référence aux capacités décrites dans les règles universelles pour les monstres plutôt que de définir de nouvelles capacités qui seront peut-être similaires. Lorsque vous créez une nouvelle capacité, prenez exemple sur les règles universelles pour les monstres afin de savoir comment la présenter et la concevoir.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Table 1-4: Valeurs des créatures selon leur type

Type	DV	Bonus de base à l'attaque (BBA)	Jets de sauvegarde forts	Rangs de compétence*
Aberration	d8	DV × 3/4 (BBA moyen)	Vol	4 + mod d'Int par DV
Animal	d8	DV × 3/4 (BBA moyen)	Ref, Vig	2 + mod d'Int par DV
Créature artificielle	d10	DV (BBA fort)	—	2 + mod d'Int par DV
Créature magique	d10	DV (BBA fort)	Ref, Vig	2 + mod d'Int par DV
Dragon	d12	DV (BBA fort)	Ref, Vig, Vol	6 + mod d'Int par DV
Extérieur	d10	DV (BBA fort)	deux catégories (variable)	6 + mod d'Int par DV
Fée	d6	DV × 1/2 (BBA faible)	Ref, Vol	6 + mod d'Int par DV
Humanoïde	d8	DV × 3/4 (BBA moyen)	une catégorie (variable)	2 + mod d'Int par DV
Humanoïde monstrueux	d10	DV (BBA fort)	Ref, Vol	4 + mod d'Int par DV
Mort-vivant	d8	DV × 3/4 (BBA moyen)	Vol	4 + mod d'Int par DV
Plante	d8	DV × 3/4 (BBA moyen)	Vig	2 + mod d'Int par DV
Vase	d8	DV × 3/4 (BBA moyen)	—	2 + mod d'Int par DV
Vermine	d8	DV × 3/4 (BBA moyen)	Vig	2 + mod d'Int par DV

* Les créatures qui ont une Intelligence supérieur ou égale à 1 reçoivent au minimum 1 point de compétence par dé de vie. Celles dont la valeur d'Intelligence est « — » ne gagnent aucun point de compétence et aucun don.

Table 1-5: Résultats moyens des dés

Type de dé	Résultat moyen*
d4	2,5
d6	3,5
d8	4,5
d10	5,5
d12	6,5
d20	10,5

*Arrondissez toujours vers le bas après la multiplication. Par exemple, la moyenne de 1d4 est 2 et celle de 2d4 est 5.

La plupart des capacités spéciales qui infligent des dégâts (les souffles par exemple) donnent droit à un jet de sauvegarde (Réflexes, Vigueur ou Volonté selon les cas). Le DD est presque toujours égal à 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + le modificateur de la caractéristique associée (généralement la Constitution ou le Charisme). Les capacités spéciales qui s'ajoutent aux attaques de corps à corps ou à distance n'autorisent généralement pas de jet de sauvegarde car elles ne fonctionnent que si les attaques en question touchent la cible.

Les sens spéciaux et les résistances à certains types d'énergie sont courants chez les créatures de FP inférieur ou égal à 5. La réduction de dégât, l'immunité aux énergies et la régénération sont plus communes chez les créatures de FP supérieur à 5. La résistance à la magie et les immunités se retrouvent surtout chez les monstres de FP supérieur ou égal à 10. En règle générale, la résistance à la magie d'une créature devrait valoir son FP + 11.

Étape 9 : le trésor

La quantité de trésor associée à une créature devra correspondre à son FP. La Table 1-7 associe à chaque FP une valeur totale de trésor. Chez certaines créatures, ce trésor se réduit aux restes des repas les plus récents, un butin éparpillé aux quatre coins de leur repaire. Pour d'autres, il s'agit de richesses accumulées par avarice ou encore d'équipement qu'elles utilisent au combat. N'oubliez pas de compter les armes et armures que la créature emploie (et qui ont été choisies à l'étape 7).

Table 1-6: Évolution des valeurs

DV	BBA fort	BBA moyen	BBA faible	JS fort	JS faible	Dons
1	+1	+0	+0	+2	+0	1
2	+2	+1	+1	+3	+0	1
3	+3	+2	+1	+3	+1	2
4	+4	+3	+2	+4	+1	2
5	+5	+3	+2	+4	+1	3
6	+6	+4	+3	+5	+2	3
7	+7	+5	+3	+5	+2	4
8	+8	+6	+4	+6	+2	4
9	+9	+6	+4	+6	+3	5
10	+10	+7	+5	+7	+3	5
11	+11	+8	+5	+7	+3	6
12	+12	+9	+6	+8	+4	6
13	+13	+9	+6	+8	+4	7
14	+14	+10	+7	+9	+4	7
15	+15	+11	+7	+9	+5	8
16	+16	+12	+8	+10	+5	8
17	+17	+12	+8	+10	+5	9
18	+18	+13	+9	+11	+6	9
19	+19	+14	+9	+11	+6	10
20	+20	+15	+10	+12	+6	10
21	+21	+15	+10	+12	+7	11
22	+22	+16	+11	+13	+7	11
23	+23	+17	+11	+13	+7	12
24	+24	+18	+12	+14	+8	12
25	+25	+18	+12	+14	+8	13
26	+26	+19	+13	+15	+8	13
27	+27	+20	+13	+15	+9	14
28	+28	+21	+14	+16	+9	14
29	+29	+21	+14	+16	+9	15
30	+30	+22	+15	+17	+10	15

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Étape 10 : les détails

Maintenant que toutes les valeurs relatives à la créature ont été déterminées, il est temps de s'occuper des détails. Déterminez, selon vos préférences, le nom de la créature, son alignement, l'espace qu'elle occupe, son allonge, son environnement et son écologie.

APPENDICE 2 : ÉVOLUTION DES MONSTRES

Les règles suivantes vous permettront de modifier les monstres en ajustant les valeurs de leur profil et en renforçant (ou en affaiblissant) leurs capacités de manière à garder les rencontres équilibrées et fun :

LES ARCHÉTYPES

Un archétype est en ensemble de règles qui, une fois appliquées à un monstre, en font une nouvelle créature. Chaque archétype indique précisément comment modifier le profil d'un monstre.

Archétypes acquis. Certains archétypes (comme la liche) résultent du choix ou du désir de la créature de se transformer. D'autres (comme le fantôme) sont la conséquence de l'action d'une force externe qui agit sur la créature (une personne tourmentée meurt et devient un fantôme). Dans les deux cas, les changements effectués par l'archétype se sont produits bien après la naissance ou la création de la créature. On parle alors « d'archétypes acquis ». Ceux-ci peuvent être appliqués à une créature à n'importe quel moment de son existence.

Archétypes hérités. Certains archétypes (comme le demi-dragon ou le demi-fiélon) sont attachés aux créatures depuis le début de leur existence : elles possédaient déjà cet archétype au moment de leur naissance ou de leur création et elles n'ont jamais vécu sans lui. On parle alors « d'archétypes hérités ».

ARCHÉTYPES SIMPLES

Les archétypes simples peuvent être appliqués à la volée au cours de la partie et sans grands efforts. Il est facile de gérer les créatures célestes ou fiélons invoquées au combat grâce à un sort d'*invocation de monstres*.

Les archétypes simples comportent deux groupes de modifications. Les « règles rapides » présentent une méthode rapide pour modifier les jets de dés effectués au cours de la partie afin de simuler les effets de l'archétype sans avoir à reconstruire intégralement le profil de la créature. Cette méthode convient particulièrement bien aux créatures invoquées. Les « règles de reconstruction », quant à elles, indiquent les modifications précises à apporter au profil de la créature si vous avez le temps de la reconstruire intégralement. Cette méthode convient mieux lors de la préparation des parties, quand vous avez le loisir de fabriquer des profils du début à la fin. Les deux méthodes donnent des créatures qui possèdent des capacités similaires voire identiques.

Créature évoluée (FP +1)

Les créatures qui possèdent cet archétype sont plus féroces et plus puissantes que leurs cousins ordinaires.

TABLE 1-7: EXPÉRIENCE ET OR SELON LE FP

FP	PX	lent	moyen	rapide
1/8	50 PX	20 po	35 po	50 po
1/6	65 PX	30 po	45 po	65 po
1/4	100 PX	40 po	65 po	100 po
1/3	135 PX	55 po	85 po	135 po
1/2	200 PX	85 po	130 po	200 po
1	400 PX	170 po	260 po	400 po
2	600 PX	350 po	550 po	800 po
3	800 PX	550 po	800 po	1 200 po
4	1 200 PX	750 po	1 150 po	1 700 po
5	1 600 PX	1 000 po	1 550 po	2 300 po
6	2 400 PX	1 350 po	2 000 po	3 000 po
7	3 200 PX	1 750 po	2 600 po	3 900 po
8	4 800 PX	2 200 po	3 350 po	5 000 po
9	6 400 PX	2 850 po	4 250 po	6 400 po
10	9 600 PX	3 650 po	5 450 po	8 200 po
11	12 800 PX	4 650 po	7 000 po	10 500 po
12	19 200 PX	6 000 po	9 000 po	13 500 po
13	25 600 PX	7 750 po	11 600 po	17 500 po
14	38 400 PX	10 000 po	15 000 po	22 000 po
15	51 200 PX	13 000 po	19 500 po	29 000 po
16	76 800 PX	16 500 po	25 000 po	38 000 po
17	102 400 PX	22 000 po	32 000 po	48 000 po
18	153 600 PX	28 000 po	41 000 po	62 000 po
19	204 800 PX	35 000 po	53 000 po	79 000 po
20	307 200 PX	44 000 po	67 000 po	100 000 po
21	409 600 PX	56 000 po	84 000 po	126 000 po
22	615 000 PX	70 000 po	105 000 po	158 000 po
23	820 000 PX	88 000 po	132 000 po	198 000 po
24	1 230 000 PX	110 000 po	165 000 po	248 000 po
25	1 640 000 PX	138 000 po	208 000 po	312 000 po

Règles rapides. +2 à tous les jets (y compris les jets de dégâts) et aux DD des capacités spéciales ; +4 à la CA et au DMD ; +2 pv par DV.

Règles de reconstruction. CA augmenter l'armure naturelle de +2 ; **Caractéristiques** +4 à toutes les valeurs de caractéristiques.

Créature céleste (FP +0 ou +1)

Les créatures célestes vivent dans les plans supérieurs mais peuvent être invoquées via des sorts tels qu'*invocation de monstres* et *allié d'outreplan*. Le FP d'une créature céleste augmente de +1 seulement si la créature de base possède au moins 5 DV. Les règles rapides et les règles de reconstruction coïncident pour cet archétype.

Règles de reconstruction. Sens ajouter vision dans le noir 18 m ; **Capacités défensives** ajouter de la RD et une résistance aux énergies comme indiqué sur le tableau ; **RM** ajouter une RM égale au nouveau FP + 5 ; **Attaques spéciales** châtiment du Mal 1/jour par une action rapide (ajouter le bonus de Charisme aux jets d'attaque et un bonus aux dégâts égal au nombre de DV contre une cible d'alignement Mauvais ; le châtiment du Mal persiste jusqu'à ce que la cible meure ou que la créature se repose).

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Protections des créatures célestes

DV	Résistance à l'acide, à l'électricité et au froid	RD
1–4	5	—
5–10	10	5/Mal
11+	15	10/Mal

Créature fiélon (FP +0 ou +1)

Les créatures qui possèdent cet archétype vivent dans les plans inférieurs comme les Abysses et l'Enfer mais elles peuvent être invoquées via des sorts tels qu'*invocation de monstres* et *allié d'outreplan*. Le FP d'une créature fiélone augmente de +1 seulement si la créature de base possède au moins 5 DV. Les règles rapides et les règles de reconstruction coïncident pour cet archétype.

Règles de reconstruction. Sens ajouter vision dans le noir 18 m ; **Capacités défensives** ajouter de la RD et une résistance aux énergies comme indiqué sur le tableau ; **RM** ajouter une RM égale au nouveau FP + 5 ; **Attaques spéciales** châtiment du Bien 1/jour par une action rapide (ajouter le bonus de Charisme aux jets d'attaque et un bonus aux dégâts égal au nombre de DV contre une cible d'alignement bon ; le châtiment du Bien persiste jusqu'à ce que la cible soit morte ou que la créature se repose).

Protections des créatures fiélons

DV	Résistance au feu et au froid	RD
1–4	5	—
5–10	10	5/Bien
11+	15	10/Bien

Créature géante (FP +1)

Les créatures qui possèdent cet archétype sont plus grandes et plus fortes que leurs cousins de taille normale. Cet archétype ne peut pas être appliqué aux créatures qui sont déjà de taille Colossale.

Règles rapides. +2 à tous les jets dépendant de la Force ou de la Constitution, +2 pv par DV, pénalité de –1 à tous les jets dépendant de la Dextérité.

Règles de reconstruction. Taille augmenter d'une catégorie ; **CA** augmenter l'armure naturelle de +3 ; **Attaques** augmenter les dés lancés d'une catégorie ; **Caractéristiques** bonus de taille de +4 à la Force et à la Constitution, –2 à la Dextérité.

Créature jeune (FP –1)

Les créatures qui possèdent cet archétype sont des spécimens immatures. Vous pouvez également utiliser cet archétype simple pour créer une variante plus petite de la créature de base. Cet archétype ne peut pas être appliqué aux créatures qui gagnent de la puissance en vieillissant ou en se nourrissant (comme les dragons ou les barghests) ni aux créatures de taille Infime.

Règles rapides. +2 à tous les jets dépendant de la Dextérité ; –2 à tous les autres jets, –2 pv par DV.

Règles de reconstruction. Taille diminuer d'une catégorie ; **CA** diminuer l'armure naturelle de –2 (jusqu'à un minimum de +0) ; **Attaques** diminuer les dés lancés d'une catégorie ; **Caractéristiques** –4 à la Force, –4 à la Constitution, bonus de taille de +4 à la Dextérité.

Table 2-1: Évolution des monstres

FP qui croît	FP qui décroît	Mod. de pv	Mod. de la CA	Mod. du bonus d'attaque	Mod. du bonus de dégâts
1	Moins de 1	5	1	1	2–3
2	1	5	2	2	2–3
3	2	10	1	1–2	2–3
4	3	10	2	2	2–3
5	4	15	1	1–2	3–4
6	5	15	1	1–2	3–5
7	6	15	1	1–2	4–5
8	7	15	1	1–2	4–5
9	8	15	2	1–2	4–5
10	9	15	1	1	3–5
11	10	15	1	1	4–5
12	11	15	2	1–2	4–5
13	12	20	1	1	4–5
14	13	20	1	1	3–5
15	14	20	1	1	4–5
16	15	20	1	1–2	8–10
17	16	30	1	1	7–10
18	17	30	1	1	8–10
19	18	30	1	1	7–10
20	19	40	2	1	8–10
21+	20+	40	2	1	8–10

Ajouter des DV raciaux

Le procédé pour ajouter des DV raciaux à un monstre est similaire à celui qui permet d'en construire un à partir de rien. Lorsque des DV supplémentaires sont ajoutés, l'augmentation de puissance se reflète sur d'autres aspects : bonus d'attaques, jets de sauvegarde, points de vie et compétences s'améliorent et de nouveaux dons sont acquis. Les capacités (magiques ou non) peuvent également se développer.

Étape 1 : planifier l'évolution

Lorsque vous faites évoluer un monstre en lui ajoutant des DV raciaux, vous devrez tout d'abord déterminer ce que vous voulez en faire. Dans la plupart des cas, le but est simplement d'obtenir une version plus résistante et plus forte du monstre existant. Précisez le FP désiré pour le nouveau monstre. C'est également à ce moment que vous devrez décider si la créature va augmenter de taille. En règle générale, les créatures dont le nombre de DV augmente de 50% ou plus devront également grandir, mais les MJ sont libres d'ignorer cette règle si elle ne convient pas à la créature ou à la situation.

Étape 2 : ajouter des dés de vie

Déterminez ensuite le nombre de points de vie que le monstre reçoit par dé de vie (consultez la Table 1-5 pour obtenir les résultat moyens selon les types de dés). Sur la Table 2-1, repérez dans la colonne « FP qui croît » toutes les valeurs de FP par lesquelles le monstre doit passer pour atteindre le FP désiré et additionnez les valeurs correspondantes de la colonne « Modification des points de vie ». Par exemple, si la créature de base avait un FP de 3 et que le FP désiré pour le nouveau monstre est de 5, le total sera

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Enlever des dés de vie

Les règles pour ajouter des DV à une créature peuvent également servir à en enlever afin de créer une version plus faible ou en bas âge. Le procédé est identique mais chacune des étapes est inversée : on diminue le nombre de DV de la créature, son nombre de points de vie et les valeurs qui en découlent. Sur la Table 2-1, référez-vous à la colonne « FP qui décroît » lorsque vous additionnez les réductions moyennes. En règle générale, si une créature perd 50% de ses DV, sa catégorie de taille devrait sans doute diminuer.

Table 2-2 : Changement de taille

De*	Vers	For	Dex	Con	Armure nat.
I	Min	inchangée	–2	inchangée	inchangée
Min	TP	+2	–2	inchangée	inchangée
TP	P	+4	–2	inchangée	inchangée
P	M	+4	–2	+2	inchangée
M	G	+8	–2	+4	+2
G	TG	+8	–2	+4	+3
TG	Gig	+8	inchangée	+4	+4
Gig	Col	+8	inchangée	+4	+5

* Les modifications se cumulent si la créature gagne ou perd plus d'une catégorie de taille.

Table 2-3 : Bonus et malus de taille

Taille	CA/Attaque	BMO/DMD	Discrétion	Vol
Infime	+8	–8	+16	+8
Minuscule	+4	–4	+12	+6
Très Petit	+2	–2	+8	+4
Petit	+1	–1	+4	+2
Moyen	+0	+0	+0	+0
Grand	–1	+1	–4	–2
Très Grand	–2	+2	–8	–4
Gigantesque	–4	+4	–12	–6
Colossal	–8	+8	–16	–8

de 25 points de vie. Ensuite, ajoutez au monstre le nombre de DV supplémentaires nécessaire pour que ses points de vie augmentent de la quantité désirée. Notez bien que, si la taille de la créature augmente, sa Constitution pourrait également augmenter (voir la Table 2-2). Il obtiendra donc des points de vie supplémentaires qui pourraient réduire le nombre de DV additionnels nécessaires (cela vaut d'ailleurs pour toutes les augmentations de la Constitution).

Il ne s'agit pas de règles absolues. Certains monstres possèdent moins de points de vie que la moyenne des créatures de leur FP et compensent cette faiblesse par une CA plus élevée ou des protections renforcées. D'autres créatures sont avant tout des lanceurs de sorts et possèdent un nombre de DV moins élevé que la moyenne. Lorsque vous faites évoluer des monstres, n'oubliez pas de prendre ces facteurs en compte et d'ajuster les valeurs en conséquence.

Étape 3 : les caractéristiques

Une fois que vous avez déterminé le nombre de DV à ajouter à la créature, modifiez ses autres valeurs en fonction. Commencez par les caractéristiques : pour chaque tranche de 4 DV gagnés, ajoutez 1 à l'une de ses caractéristiques. Rapportez également les modifications de caractéristiques résultant d'un accroissement de taille, comme indiqué sur la Table 2-2.

Étape 4 : les compétences et les dons

Lorsque vous ajoutez des compétences, vérifiez si le modificateur d'Intelligence de la créature a changé. Si ce n'est pas le cas, multipliez simplement le nombre total de points de compétence qu'un monstre de ce type gagne pour chaque DV par le nombre de DV ajoutés et distribuez ces points entre les compétences. Si le modificateur d'Intelligence du monstre a augmenté, réalisez le même calcul puis multipliez le nombre final de DV du monstre par la différence entre la nouvelle et l'ancienne valeur de son modificateur d'Intelligence et ajoutez le résultat au nombre de points calculés précédemment (puis distribuez tous ces points). Si la créature a changé de taille, n'oubliez pas d'ajuster ses compétences de Vol et de Discrétion si nécessaire, comme indiqué sur la Table 2-3.

Étape 5 : les autres valeurs

Ajustez ensuite les valeurs dérivées comme l'initiative, la CA, les jets de sauvegarde, les bonus d'attaque au corps à corps et à distance, le BBA, le BMO et le DMD. Modifiez toutes les attaques spéciales et les particularités qui dépendent de la taille de la créature, de son nombre de DV ou des valeurs de ses caractéristiques. Si la créature a changé de taille, n'oubliez pas de modifier sa CA, son bonus d'attaque, son BMO et son DMD en conséquence (voir la Table 2-3). La Table 2-1 présente également les modifications moyennes à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des créatures. Additionnez ces valeurs pour chaque étape de passage entre le FP de la créature originale et le nouveau FP. Si la créature a changé de taille, assurez-vous de prendre en compte les ajustements d'armure naturelle de la Table 2-2. Si les modifications sur la créature ne correspondent pas à ces moyennes, vous devriez peut-être envisager d'ajuster ses caractéristiques ou son nombre de DV pour vous en rapprocher.

Étape 6 : comparer

Finalement, comparez les valeurs du monstre obtenu à celles que la Table 1-1 donne pour une créature correspondant au FP final. Notez que, si la créature de base s'éloignait déjà des valeurs associées à son FP initial), la nouvelle créature devra présenter des déviances similaires. Par exemple, si la créature originale possédait plus de points de vie que la normale et une CA inférieure à la moyenne (pour son FP initial), la nouvelle créature devra conserver un équilibre similaire lorsqu'on la compare aux valeurs associées à son FP final (même si son total de points de vie et sa CA ont tous deux augmenté).

Ajouter des niveaux de classe

Toutes les méthodes permettant de faire évoluer un monstre nécessitent une certaine intuition et des comparaisons minutieuses avec les autres créatures, mais c'est encore plus marqué lorsqu'on désire ajouter des niveaux de classe. Certains choix de classe vont considérablement renforcer la puissance et les capacités d'un monstre alors que d'autres donneront lieu à des combinaisons moins efficaces. Par exemple, ajouter des niveaux de barbare à un géant des

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

collines accroît ses points forts, mais ce n'est pas le cas si on utilise des niveaux d'ensorceleur. Lorsque vous ajoutez des niveaux de classe à une créature, suivez les trois étapes suivantes.

Étape 1 : déterminer le rôle de la créature

La première étape pour ajouter des niveaux de classe à une créature consiste à déterminer le rôle qu'elle remplit. On peut répartir les créatures selon trois rôles principaux, mais une créature peut être associée à plusieurs rôles si elle possède des capacités diversifiées.

Combat. La créature est conçue pour être efficace au combat au corps à corps ou à distance, avec une arme naturelle ou une arme fabriquée. Dans tous les cas, elle possède un certain nombre de dons et de capacités qui améliorent ses prouesses au combat (ou elle est naturellement douée grâce à ses nombreux dés de vie et à ses valeurs de caractéristiques). Si une créature possède peu ou pas de sorts, de capacités spéciales et de compétences, il s'agit d'un monstre de combat.

La plupart des animaux, des créatures artificielles, des créatures magiques, des dragons, des humanoïdes, des humanoïdes monstrueux, des plantes et des vermines rentrent dans cette catégorie (mais c'est également le cas de certaines créatures appartenant aux autres types).

Sorts. Les créatures à sorts disposent d'un grand nombre de sorts qui leur permettent d'attaquer ou de nuire à leurs ennemis. Ces créatures possèdent généralement moins de points de vie et des attaques plus faibles que les valeurs moyennes des créatures de même FP. Notez que les créatures qui n'ont que des pouvoirs magiques ne rentrent pas dans ce rôle et sont généralement considérées comme des créatures de combat ou des créatures spéciales.

Compétences. Les créatures de cette catégorie utilisent les compétences (la Discrétion généralement) pour tendre des embuscades ou prendre le dessus sur leurs proies. Cela inclut les créatures qui tirent avantage de leur environnement ou de certains sorts (le brouillard ou *invisibilité* par exemple).

Certaines aberrations, créatures magiques, Extérieurs, fées et humanoïdes monstrueux appartiennent à cette catégorie de rôle.

Spécial. Les créatures qui ne rentrent dans aucune des autres catégories se servent généralement de capacités spéciales et de pouvoirs pour attaquer leurs ennemis. Ces créatures peuvent être robustes ou dangereuses physiquement, mais leur dangerosité est grandement accrue par leurs capacités spéciales.

L'Annexe 13 cite les monstres selon leurs rôles, ce qui permet de déterminer leurs classes-clefs.

Étape 2 : ajouter des niveaux de classe

Une fois le rôle de la créature déterminé, il est temps de lui ajouter des niveaux de classe. La première étape de ce procédé consiste à modifier les valeurs de ses caractéristiques. Les créatures qui possèdent des niveaux de classe reçoivent des ajustements de +4, +4, +2, +2, +0 et –2 à appliquer à leurs valeurs de caractéristiques de telle manière que leurs capacités de classe s'en trouvent renforcées. Les créatures qui acquièrent des niveaux de classe de PNJ, elles, ne bénéficient pas de ces ajustements.

Table 2-4: Monstres et niveaux de classe

Rôle du monstre	Barbare, Guerrier, Rôdeur	Druide, Prêtre, Ensorceleur Magicien	Barde, Roublard	Moine, Paladin
Combat	clef	—	—	—
Sorts	—	clef*	—	—
Compétences	clef	—	clef	—
Spécial	—	—	—	—

* C'est une classe-clef seulement si les niveaux de lanceur de sorts s'ajoutent à ceux que la créature possède déjà.

Ensuite, ajoutez les niveaux de classe au monstre en modifiant de manière appropriée ses DV, ses points de vie, son BBA, son BMO, son DMD, ses dons, ses compétences, ses sorts et ses capacités de classe. Si la créature possède déjà des capacités identiques à celles que la classe ajoute (si elle peut lancer des sorts ou effectuer des attaques sournoises par exemple), elles se cumulent. À part cela, le procédé est le même que lorsqu'on ajoute des niveaux de classe à un personnage qui ne possède pas de DV raciaux.

Un monstre doté de niveaux de classe possède toujours un trésor équivalent à celui d'un PNJ d'un niveau égal à son FP final (le FP final est calculé dans l'étape 3 ci-dessous). La valeur de ce trésor correspond à celle associée à un PNJ héroïque de même FP, comme indiqué à la page 460 du *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR*. Une fois que la valeur totale en pièces d'or a été déterminée, suivez les règles qui permettent d'équiper un PNJ (elles sont présentées dans le même chapitre). Favorisez l'équipement qui permet à un monstre doté de niveaux de classe de rester menaçant et de conserver des valeurs de combat proches de celles présentée dans la Table 1-1 : Valeurs-cibles des monstres selon leur FP.

Étape 3 : déterminer le FP

Le FP final d'une créature qui possède des niveaux de classe doit être déterminé avec beaucoup de soin. Lorsque le niveau ajouté à un monstre correspond à une classe qui renforce les capacités et le rôle qu'il possède déjà (une « classe-clef »), son FP augmente de +1, mais les choses sont plus compliquées dans les autres cas.

La Table 2-4 présente des conseils généraux pour déterminer si une classe de base renforce les capacités d'un monstre (en fonction de son rôle). Les classes marquées « clef » augmentent généralement le FP de la créature de +1 par niveau ajouté. Les classes marquées « — » augmentent le FP de la créature de 1 par tranche de 2 niveaux ajoutés et ce jusqu'à ce que le nombre de niveaux ajoutés soit égal (ou dépasse de 1) le FP original de la créature. Une fois ce cap franchi, toutes les classes sont considérées comme des classes-clefs (elles augmentent donc le FP de 1 par niveau ajouté). Lorsqu'un monstre a plusieurs rôles, on considère qu'une classe est une classe-clef pour lui dès qu'elle l'est pour un de ses rôles. Notez que les classes de PNJ ne sont jamais considérées comme des classes-clefs.

Appendice 3 : Glossaire

Cette annexe présente les règles universelles pour les monstres ainsi que les types et sous-types des créatures.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Table 3-1: Attaques naturelles selon la taille

	Dégâts de base selon la taille*										
Attaque naturelle	**I**	**Min**	**TP**	**P**	**M**	**G**	**TG**	**Gig**	**Col**	**Type de dégâts**	**Type d'attaque**
Aile, pseudopode, sabot, tentacule	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C	secondaire
Bec, mandibules, morsure	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	C/P/T	primaire
Corne, défense	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	P	primaire
Coup, frappe	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C	primaire
Coup de queue, pinces	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	C	secondaire
Dard	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	P	primaire
Griffe	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C/T	primaire
Serres	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	T	primaire
Autre	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C/P/T	secondaire

* Pour certaines créatures, il peut être approprié d'utiliser d'autres valeurs que celles indiquées ci-dessus.

Règles de monstres universelles

Les règles qui suivent sont des règles standards : les profils y font appel sans les redéfinir. Chaque règle est accompagnée d'un format précisant à quel endroit et sous quelle forme les profils y font référence.

Absorption d'énergie (Sur). Ce type d'attaque, qui draine l'énergie vitale d'une cible vivante, se produit automatiquement lorsqu'une attaque de corps à corps ou à distance touche. Chaque attaque d'absorption d'énergie réussie inflige un ou plusieurs niveaux négatifs (c'est précisé dans la description). Si un coup critique se produit lors d'une attaque d'absorption d'énergie, le nombre de niveaux négatifs infligé est doublé. Sauf mention contraire, la créature qui absorbe l'énergie gagne 5 points de vie temporaires pour chaque niveau négatif infligé à un adversaire. Ces points de vie temporaires persistent pendant au plus 1 heure. Les niveaux négatifs, eux, restent effectifs jusqu'à ce que 24 heures se soient écoulées ou jusqu'à ce qu'un sort (comme *restauration*) les supprime. Si un niveau négatif n'est pas supprimé avant l'échéance des 24 heures, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui absorbe l'énergie + son bonus de Charisme ; la valeur exacte est indiquée dans la description). En cas de réussite, le niveau négatif disparaît sans laisser de séquelles. En cas d'échec, le niveau négatif devient permanent. Il faut effectuer un jet de sauvegarde pour chaque niveau négatif.

Format : absorption d'énergie (2 niveaux, DD 18). *Emplacement* : Attaques spéciales et attaques individuelles.

Affaiblissement temporaire et diminution permanente de caractéristique (Ext ou Sur). Certaines attaques et capacités spéciales entraînent un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de la valeur d'une caractéristique. On peut guérir naturellement d'un affaiblissement temporaire mais les diminutions, elles, sont permanentes et ne peuvent être soignées que par magie.

Format : diminution permanente 1d4 For. *Emplacement* : Attaques spéciales et attaques individuelles.

Amphibie (Ext). Les créatures dotées de cette particularité appartiennent au sous-type « aquatique » mais peuvent survivre indéfiniment sur terre.

Format : amphibie. *Emplacement* : Particularités.

Attaques naturelles. La plupart des créatures possèdent une ou plusieurs attaques naturelles (c'est-à-dire des attaques effectuées sans l'aide d'une arme fabriquée). Ces attaques sont regroupées en deux catégories : les attaques principales/primaires et les attaques secondaires. Les attaques principales utilisent le bonus d'attaque de base maximum de la créature et lui permettent d'ajouter son bonus de Force aux jets de dégâts. Les attaques secondaires utilisent le bonus d'attaque de base de la créature –5 et ne lui permettent d'ajouter que la moitié de son bonus de Force aux dégâts. Si une créature ne possède qu'une seule attaque naturelle, celle-ci utilise toujours le bonus d'attaque de base maximum de la créature et lui permet d'ajouter 1,5 fois son bonus de Force aux dégâts. Cette règle ne s'applique pas si la créature dispose de plusieurs attaques mais n'en effectue qu'une seule. Si une créature possède un seul type d'attaque mais peut attaquer plusieurs fois au cours du même round, on considère cette attaque comme une attaque principale (quelle que soit la catégorie à laquelle elle appartient). La Table 3-1 cite les types d'attaques naturelles les plus courants et indique leur catégorie.

Certaines attaques spécifiques sont régies par des règles différentes. C'est par exemple le cas des dragons qui ajoutent toujours 1,5 fois leur bonus de Force aux dégâts de leur morsure. Ces exceptions sont mentionnées dans la description des monstres concernés.

Les créatures qui disposent à la fois d'attaques naturelles et d'attaques par armes manufacturées peuvent combiner ces deux types d'attaques au cours d'une attaque à outrance (mais, généralement, elles doivent sacrifier les attaques naturelles qui correspondent aux membres dans lesquels elles tiennent une arme, qu'il s'agisse de griffes, de tentacules ou d'un autre appendice). Dans ce cas, les attaques utilisant des armes manufacturées s'effectuent normalement mais toutes les attaques naturelles sont considérées comme des attaques secondaires (quelle que soit la catégorie à laquelle elles appartiennent).

La colonne « Type de dégât » indique le type des dégâts généralement infligés par l'attaque naturelle en question : contondant (C), Perforant (P) ou tranchant (T). Certaines attaques peuvent occasionner des dégâts de plusieurs types à la fois. Elles ignorent les réductions de dégâts comme si la totalité des dégâts appartenait à chacun des types de dégâts cités.

Certains Extérieurs, fées, humanoïdes ou humanoïdes monstrueux ne possèdent aucune attaque naturelle. Ces créatures peuvent porter des attaques à mains nues, mais les bonus d'attaque sont alors déterminés comme si elles utilisaient des armes et, si

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

elles attaquent avec deux mains, les règles du combat à deux armes s'appliquent. La Table 3-1 présente également les dégâts usuels des attaques naturelles en fonction de la taille des créatures.

Format : morsure, +5 (1d6+1), 2 griffes, +5 (1d4+2), 4 tentacules, +0 (1d4+1). *Emplacement* : Corps à corps et Distance.

Attirer (Ext). Les créatures qui disposent de cette capacité peuvent choisir de réaliser un test de manœuvre en cas d'attaque réussie (sans que cela ne nécessite d'action supplémentaire). Si le test réussit, elles attirent la cible vers elles sur une distance déterminée. Cette distance et le type d'attaque qui permet d'entreprendre cette manœuvre sont précisés dans la description. Cette capacité fonctionne uniquement sur des cibles dont la taille est inférieure ou égale à celle de la créature. Le mouvement de la cible ne provoque pas d'attaque d'opportunité et s'interrompt immédiatement s'il l'amène contre un objet solide ou une autre créature.

Format : attirer (tentacule, 1,50 m). *Emplacement* : Attaques spéciales et attaques individuelles.

Aveuglé par la lumière (Ext). Les créatures aveuglées par la lumière sont aveuglées pendant 1 round si elles sont exposées à une lumière vive comme celle du soleil ou celle produite par un sort de *lumière du jour*. Tant qu'elles restent dans une zone de lumière vive, elles sont éblouies.

Format : aveuglé par la lumière. *Emplacement* : Faiblesses.

Bond (Ext). Lors d'une charge, une créature possédant cette capacité peut réaliser une attaque à outrance (y compris des attaques de pattes arrière si elle en dispose).

Format : bond. *Emplacement* : Attaques spéciales.

Changement de forme (Sur). Les créatures qui disposent de cette particularité peuvent prendre l'apparence d'une créature spécifique ou d'un type de créatures (généralement un humanoïde) mais elles conservent en grande partie leurs attributs physiques. Il peut y avoir au maximum une catégorie de taille de différence entre la forme adoptée et celle de la créature. Cette capacité fonctionne comme le sort de *métamorphose* qui est mentionné dans la description mais les caractéristiques de la créature ne sont pas modifiées (elle gagne cependant les autres capacités de la créature imitée). Certaines créatures, comme les lycanthropes, peuvent se transformer en des aspects uniques correspondant à des modificateurs et à des capacités spécifiques. Ces transformations spéciales modifient les caractéristiques de la créature et sont détaillées dans sa description.

Format : changement de forme (loup, *forme bestiale I*). *Emplacement* : Particularités.

Charge puissante (Ext). Lorsqu'une créature disposant de cette capacité effectue une charge, elle inflige des dégâts supplémentaires en plus des avantages et inconvénients normaux de la charge. L'attaque utilisée et les dégâts occasionnés sont indiqués dans la description.

Format : charge puissante (cornes, 4d8+24). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Combustion (Ext). Lorsque les créatures qui disposent de cette capacité touchent un adversaire au corps à corps, elles lui infligent des dégâts de feu en plus des dégâts normaux. L'adversaire doit réussir un jet de Réflexes pour éviter de prendre feu et de subir les dégâts indiqués pendant 1d4 rounds supplémentaires au début de son tour (le DD vaut 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui incinère + son modificateur de Constitution). Si l'adversaire prend feu, il peut tenter un nouveau jet de sauvegarde par la suite mais cela lui prend une action complexe. S'il se couche et roule au sol, il bénéficie d'un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'un adversaire touche avec une arme naturelle ou une attaque à mains nues une créature qui dispose de cette capacité, il subit des dégâts de feu comme s'il avait été touché par la créature en question. Il doit également effectuer un jet de Réflexes pour éviter de prendre feu (voir le *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR* page 448).

Format : combustion (2d6, DD 15). *Emplacement* : Attaques spéciales et attaques individuelles.

Constriction (Ext). Les créatures qui disposent de cette attaque spéciales peuvent écraser un adversaire et lui infliger des dégâts de type contondant lorsqu'elles réussissent un test de manœuvre (ces dégâts viennent s'ajouter aux dégâts et aux autres effets résultant de la réussite de ce test). La quantité de dégâts est mentionnée dans la description. En règle générale, elle est égale aux dégâts que l'attaque de corps à corps de la créature inflige.

Format : constriction (1d8+6). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Convocation (Mag). Les créatures qui disposent de cette capacité peuvent invoquer d'autres créatures de leur espèce. L'effet est similaire à celui du sort *invocation de monstres* mais n'a qu'un certain pourcentage de chance de se produire (le pourcentage exact est indiqué dans la description). Lancez un d%. En cas d'échec, aucune créature ne répond à l'appel. Les créatures invoquées retournent automatiquement à leur emplacement d'origine après 1 heure. Elles ne peuvent pas utiliser de sorts ou de pouvoirs magiques nécessitant des composantes matérielles d'une valeur supérieure à 1 po à moins que celles-ci ne soient fournies. Elles ne peuvent pas non plus utiliser leur capacité de convocation pendant cette heure. La description de cette capacité précise un niveau de sort qu'on utilise pour réaliser les jets de Volonté, les tests de NLS et les tests de Concentration qui se révéleraient nécessaires. Vaincre des créatures invoquées ne rapporte pas de points d'expérience.

Format : 1/jour — convocation (niveau 4, 1 hezrou 35%).
Emplacement : Pouvoirs magiques.

Croc-en-jambe (Ext). Lorsqu'une créature disposant de cette capacité parvient à toucher un adversaire avec l'attaque indiquée, elle peut tenter d'effectuer un croc-en-jambe par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, l'adversaire ne peut pas retourner la manœuvre contre elle.

Format : croc-en-jambe (morsure). *Emplacement* : attaques individuelles.

Diminution permanente. Voir « affaiblissement temporaire ».

Distraction (Ext). Les créatures qui disposent de cette capacité peuvent incommoder les ennemis qu'elles blessent. Lorsqu'elles infligent des dégâts à un adversaire, celui-ci devient nauséeux pendant 1 round s'il rate un jet de Vigueur (DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature + son bonus de Constitution).

Format : distraction (DD 14). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Engloutissement (Ext). Si, au début de son tour, la créature qui possède cette capacité a déjà agrippé un adversaire et que celui-ci se trouve dans sa gueule (voir Étreinte), elle peut réaliser un nouveau test de manœuvre (comme si elle tentait d'immobiliser son adversaire). En cas de réussite, elle avale son adversaire et lui inflige

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

des dégâts de morsure. Sauf mention contraire, l'adversaire doit avoir au moins une catégorie de taille de moins que la créature pour que cela soit possible. Un adversaire englouti subit des dégâts chaque round. La quantité et le type de ces dégâts varient d'une créature à l'autre et sont indiqués dans la description. L'état préjudiciable « agrippé » continue de s'appliquer à l'adversaire englouti mais pas à la créature qui l'a avalé. L'adversaire englouti peut tenter de se libérer à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante (la quantité de dégâts nécessaire pour se frayer un passage est égale à 1/10 du nombre total de points de vie de la créature) ou il peut simplement essayer d'échapper à la prise. La classe d'armure des parois intérieures est généralement 10 + la moitié du bonus d'armure naturelle de la créature, sans que des modificateurs de taille ou de Dextérité ne s'appliquent. Si l'adversaire englouti découpe un passage vers l'extérieur, la créature ne peut plus utiliser sa capacité d'engloutissement avant que ces dégâts ne soient soignés. Si l'adversaire englouti parvient à se libérer de la prise (en suivant les règles normales de la lutte), il se retrouve dans la gueule de la créature et celle-ci peut le mordre ou l'engloutir à nouveau.

Format : engloutissement (5d6 acide, CA 15, 18 pv). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Étreinte (Ext). Si une créature dotée de cette particularité parvient à toucher un adversaire avec l'attaque indiquée (une attaque de griffes ou de morsure généralement), elle lui inflige des dégâts normaux et peut tenter de l'agripper par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Sauf mention contraire, la capacité d'étreinte fonctionne uniquement contre les adversaires qui ont au moins une catégorie de taille de moins que la créature. Cette dernière peut choisir de mener la lutte normalement ou d'agripper l'adversaire uniquement avec le membre (ou la partie de son corps) utilisé lors de l'attaque initiale. Dans ce dernier cas, elle accepte un malus de –20 aux tests de BMO pour agripper l'adversaire et pour maintenir la prise par la suite, mais elle ne subit pas l'état préjudiciable « agrippé ». Si la créature parvient à agripper son adversaire, elle ne lui occasionne pas pour autant des dégâts supplémentaires, à moins qu'elle ne dispose également de la capacité de constriction. Si elle n'a pas cette capacité, elle inflige à sa victime des dégâts équivalents à ceux de l'attaque initiale chaque fois qu'elle réussit un test de manœuvre au cours des rounds qui suivent. Si elle possède la capacité de constriction, les dégâts de constriction (indiqués dans la description) s'ajoutent à ceux mentionnés plus haut.

Les créatures qui possèdent la capacité d'étreinte reçoivent un bonus de +4 aux tests de BMO pour agripper un adversaire ou maintenir une prise.

Format : étreinte. *Emplacement* : attaques individuelles.

Éventration (Ext). Lorsqu'une créature disposant de cette attaque spéciale parvient à toucher un adversaire avec deux attaques naturelles (ou plus) au cours d'un même round, elle peut lui infliger des dégâts très importants en enfonçant ses griffes dans son corps et en lacérant sa chair. Cette attaque occasionne des dégâts additionnels qui s'appliquent au plus une fois par round. Les attaques naturelles qui permettent cet exploit et les dégâts additionnels sont précisés dans la description. En général, ces dégâts sont égaux à ceux infligés par un coup donné par la créature plus 1,5 fois son bonus de Force.

Format : éventration (2 griffes, 1d8+9). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Férocité (Ext). Les créatures dotées de cette capacité restent conscientes et continuent de se battre même si leur total de points de vie passe sous 0. Elles sont néanmoins chancelantes et perdent 1 point de vie chaque round. Elles meurent lorsque leur total de points de vie atteint une valeur négative égale à leur valeur de Constitution.

Format : férocité. *Emplacement* : Capacités défensives.

Guérison accélérée (Ext). Les créatures qui bénéficient de cette particularité regagnent des points de vie à un rythme exceptionnel (généralement 1 ou plusieurs points de vie par round, la valeur exacte étant indiquée dans la description). À l'exception des remarques suivantes, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison naturelle. La guérison accélérée ne régénère pas les points de vie perdus à cause de la faim, de la soif ou de la suffocation. Elle ne fait pas non plus repousser les membres perdus. Sauf mention contraire, elle ne permet pas non plus de rattacher des membres coupés. La guérison accélérée fonctionne même lorsque la créature a un nombre négatif de points de vie et elle continue de faire effet jusqu'à sa mort, moment auquel elle cesse d'agir immédiatement.

Format : guérison accélérée 5. *Emplacement* : pv.

Immunité (Ext ou Sur). Les créatures qui bénéficient d'immunités ignorent tous les dégâts provenant de la ou des sources indiquées. L'immunité peut également concerner des afflictions, des états préjudiciables, ou des sorts (selon l'école à laquelle ils appartiennent, leur niveau ou le type de jet de sauvegarde qu'ils autorisent). Les créatures qui bénéficient de ce type d'immunités ne subissent ni les effets directs de ces désagréments ni les éventuels effets secondaires qui pourraient en découler.

Format : **Immunités** acide, feu, paralysie. *Emplacement* : Immunités.

Intangible (Ext). Les créatures intangibles ne possèdent pas de corps matériel. Elles ne peuvent être blessées que par d'autres créatures intangibles, des armes magiques (ou des créatures dont les attaques fonctionnent comme des armes magiques), des sorts, des pouvoirs magiques ou des capacités surnaturelles. Elles sont immunisées contre toutes les formes d'attaque non magiques. Et même lorsque des sorts ou des armes magiques les atteignent, elles ne subissent que la moitié des dégâts si la source est tangible (sauf pour la canalisation d'énergie). L'eau bénite n'est pas une attaque magique, mais elle peut affecter les morts-vivants intangibles. Les sorts dont la source est tangible et les effets qui n'infligent pas de dégâts n'ont que 50% de chances d'affecter les créatures intangibles. Par contre, les sorts et les effets de force (un *projectile magique* par exemple) les affectent normalement.

Les créatures intangibles ne possèdent pas de bonus d'armure naturelle mais bénéficient d'un bonus de parade égal à leur bonus de Charisme (pour un minimum de +1, même si leur valeur de Charisme est insuffisante pour donner un bonus).

Les créatures intangibles peuvent pénétrer dans les objets solides et les traverser. Elles doivent cependant toujours rester en contact avec la surface extérieure et ne peuvent donc pas passer à travers des objets plus larges que l'espace qu'elles occupent. Lorsqu'elles se trouvent à l'intérieur d'un objet, elles peuvent sentir la présence des créatures et des objets situés dans un

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

emplacement adjacent à leur position mais leurs adversaires bénéficient d'un camouflage total face à leurs attaques (50% de chances d'échec). Pour pouvoir voir au-delà de l'objet dans lequel elles se trouvent et attaquer normalement, les créatures intangibles doivent en sortir. Elles bénéficient d'un abri total tant qu'elles se trouvent à l'intérieur d'un objet, mais seulement d'un abri simple lorsqu'elles attaquent un adversaire situé hors de l'objet. Cet adversaire pourrait donc préparer une action pour pouvoir lui-même attaquer à ce moment-là. Les créatures intangibles ne peuvent pas traverser les effets de force.

Les attaques des créatures intangibles traversent (ignorent) l'armure naturelle, l'armure et le bouclier mais les bonus de parade et les effets de force (comme les *armures de mage*) restent efficaces. Les créatures intangibles peuvent se déplacer et agir dans l'eau aussi facilement que dans l'air. Elles ne tombent pas et ne subissent pas de dégâts de chute. Elles ne peuvent pas effectuer de croc-en-jambe ni agripper et ne peuvent pas non plus être victimes de ce type de manœuvres. En fait, elles sont incapables d'entreprendre toute action physique visant à déplacer ou à manipuler un adversaire ou son équipement et ne peuvent pas non plus être victimes de ces actions. Les créatures intangibles ne pèsent rien et ne déclenchent pas les pièges à capteur de poids.

Les créatures intangibles se déplacent silencieusement. Si elles ne désirent pas être entendues, aucun test de Perception ne permettra de les repérer. Elles ne possèdent pas de valeur de Force et appliquent leur modificateur de Dextérité aux attaques au corps à corps, aux attaques à distance et à leur BMO. Les sens autres que la vue, comme l'odorat et la vision aveugle, sont peu ou pas efficaces à l'encontre des créatures intangibles. Elles disposent d'un sens de l'orientation inné et peuvent se déplacer à pleine vitesse même lorsque leur vision est bloquée.

Format : intangible. *Emplacement* : Capacités défensives.

Lancer de rochers (Ext). Les créatures qui possèdent cette capacité se sont entraînées à lancer des rochers et bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque correspondant. Une créature peut lancer des rochers d'une taille inférieure de deux crans à sa propre catégorie de taille (ou des rochers plus petits). Ainsi, un géant des collines de taille G peut lancer des rochers de taille P. On appelle « rocher » tout objet de bonne taille, lourd, de forme relativement régulière et composé d'un matériau possédant une solidité d'au moins 5 points. La portée maximale d'un lancer de rocher est égal au facteur de portée x5. La longueur du facteur de portée, quant à elle, dépend de la créature. Un rocher lancé inflige des dégâts qui correspondent généralement au double des dégâts de base d'un coup donné par la créature auquel on ajoute 1,5 fois son bonus de Force.

Format : lancer de rocher (36 m). *Emplacement* : Attaques spéciales (les dégâts sont indiqués dans les attaques à distance).

Maladie (Ext ou Sur). Les créatures qui disposent de cette capacité infligent une maladie à ceux qu'elles touchent. Les effets de celle-ci (y compris son jet de sauvegarde, sa fréquence et sa méthode de guérison) sont mentionnés dans la description. Le jet de sauvegarde permettant de résister à une maladie est généralement un jet de Vigueur (de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature + son bonus de Constitution ; la valeur exacte est indiquée dans la description). On peut éradiquer une maladie en utilisant un sort de *guérison des maladies* ou d'autres effets similaires.

Format : **Nom de la maladie (Ext).** Morsure — blessure ; *JS* Vigueur DD 15 ; *incubation* 1d3 jours ; *fréquence* 1 jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. *Emplacement* : Capacités spéciales et attaques individuelles.

Malédiction (Sur). Les créatures qui disposent de cette capacité peuvent infliger une malédiction à leurs ennemis. Les effets de celle-ci (y compris son jet de sauvegarde, sa fréquence et sa méthode de guérison) sont mentionnés dans la description. Si une malédiction permet un jet de sauvegarde, il s'agit généralement d'un jet de Volonté (de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui maudit + son bonus de Charisme ; la valeur exacte est indiquée dans la description). On peut lever une malédiction par un sort de *délivrance des malédictions* ou d'autres effets similaires.

Format : **Nom de la malédiction (Sur).** Coup — contact ; *JS* Volonté DD 14 ; *fréquence* 1 jour ; *effet* diminution permanente 1d4 For. *Emplacement* : Capacités spéciales et attaques individuelles.

Odorat (Ext). Les créatures qui bénéficient de cette particularité peuvent utiliser leur odorat pour détecter des ennemis proches, débusquer des adversaires cachés et suivre des pistes. Elles peuvent identifier les odeurs familières comme les humains reconnaissent des images familières.

Leur odorat leur permet de détecter les ennemis situées dans un rayon de 9 mètres. Si les vents soufflent des ennemis vers la créature, la portée grimpe à 18 mètres. S'ils soufflent dans l'autre direction, elle tombe à 4,50 mètres. Les odeurs fortes (la fumée ou des déchets en putréfaction par exemple) peuvent être repérées au double des distances mentionnées ci-dessus. Les odeurs écrasantes (le musc de putois ou la puanteur des troglodytes) sont repérables au triple de ces distances.

Lorsqu'une créature repère une odeur, elle ne connaît pas l'emplacement exact de sa source (elle sait seulement que celle-ci se situe dans la portée de sa capacité). Elle peut consacrer une action de mouvement pour déterminer la direction d'où l'odeur provient. Lorsqu'elle se trouve à 1,50 mètre ou moins de la source, elle peut la localiser avec précision.

Les créatures dotées de cette capacité peuvent pister grâce à leur odorat. Elles doivent réaliser un test de Sagesse (ou de Survie) pour repérer ou suivre une piste. Habituellement, le DD d'une piste fraîche est de 10 (quel que soit le type de surface sur laquelle l'odeur a été déposée). Ce DD varie selon l'intensité de l'odeur de la proie, le nombre de créatures et le temps écoulé depuis leur passage. Il augmente de +2 pour chaque heure passée. À part ces quelques différences, cette capacité suit les mêmes règles que la compétence de Survie. Les créatures qui pistent grâce à leur odorat ne tiennent pas compte des caractéristiques de la surface où la piste est imprimée ni des conditions de visibilité.

Format : odorat. *Emplacement* : Sens.

Paralysie (Ext ou Sur). Cette attaque spéciale rend la cible immobile. Les créatures paralysées ne peuvent ni bouger ni parler ni entreprendre quelque action physique que ce soit. Elles sont figées sur place, incapables de faire le moindre mouvement et sans défense. Comme la paralysie touche le corps, il est généralement possible d'y résister en réussissant un jet de Vigueur (de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui paralyse + son bonus de Constitution ; la valeur exacte est indiquée dans la description). Contrairement au sort d'*immobilisation de*

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

personnes et aux effets similaires, la paralysie n'autorise pas un nouveau jet de sauvegarde à chaque round. Si une créature volante est paralysée alors qu'elle était en vol, elle devient incapable de battre des ailes et tombe. Les créatures occupées à nager ne peuvent plus réaliser les mouvements nécessaires et risquent de se noyer. La durée de la paralysie varie selon les cas et est indiquée dans la description de la créature.

Format : paralysie (1d4 rounds, DD 18). *Emplacement* : Attaques spéciales et attaques individuelles.

Pattes arrière (Ext). Les créatures dotées de cette capacité peuvent porter des attaques naturelles supplémentaires dans certaines situations, généralement lorsqu'elles ont agrippé un adversaire. En plus des options accessibles à toutes les créatures en lutte avec un adversaire, celles qui possèdent cette capacité reçoivent deux attaques de griffe additionnelles utilisables uniquement contre l'adversaire en question. Le bonus d'attaque et les dégâts infligés sont indiqués dans la description. Les créatures qui disposent de cette capacité ne peuvent l'utiliser que si leur adversaire est déjà agrippé au moment où leur tour a commencé. Elles ne peuvent pas l'agripper et utiliser leurs pattes arrière au cours d'un même round.

Format : pattes arrière (2 griffes +8, 1d4+2). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Perception aveugle (Ext). Les créatures dotées de cette particularité repèrent ce qu'elles ne peuvent pas voir à l'aide d'autres sens plus développés comme l'odorat ou l'ouïe. En général, elles peuvent localiser avec précision une créature située dans la portée de leur perception aveugle sans même devoir effectuer de test de Perception, pour autant qu'il existe une ligne d'effet dégagée entre elles et cette autre créature. Les adversaires que la créature ne peut pas voir continuent à bénéficier d'un camouflage total contre ses attaques (qui subissent donc les chances d'échec usuelles). La visibilité continue également d'affecter la vitesse de déplacement de la créature, et elle perd toujours son bonus de Dextérité à la classe d'armure contre les attaques des créatures qu'elle ne peut pas voir.

Format : perception aveugle 18 m. *Emplacement* : Sens.

Perception des vibrations (Ext). Les créatures dotées de cette capacité sont sensibles aux vibrations transmises par le sol et peuvent automatiquement localiser avec précision tout ce qui est en contact avec lui. S'il s'agit de créatures aquatiques, elles peuvent également déterminer l'emplacement exact des créatures qui se meuvent dans l'eau. La portée est indiquée dans la description.

Format : perception des vibrations 18 m. *Emplacement* : Sens.

Piétinement (Ext). Les créatures qui disposent de cette capacité peuvent tenter d'écraser un adversaire appartenant à une catégorie de taille inférieure à la leur en y consacrant une action complexe. L'effet est identique à celui d'une manœuvre de renversement mais la créature qui piétine n'a pas besoin de réaliser de test de manœuvre. Il lui suffit simplement de traverser l'espace occupé par ses adversaires. Les dégâts que ceux-ci subissent sont égaux aux dégâts de base infligés par un coup porté par la créature plus 1,5 fois son modificateur de Force. Les cibles du piétinement peuvent effectuer une attaque d'opportunité mais celle-ci se fait avec un malus de –4. Si une cible décide de ne pas saisir cette occasion, elle peut tenter d'éviter la créature qui la piétine et effectuer un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 10 + la moitié du nombre de dés de vie de la créature + son modificateur de Force (la valeur exacte est indiquée dans la description). Quel que soit le nombre de fois qu'une créature dotée de cette capacité traverse l'espace d'un adversaire, elle ne peut lui infliger des dégâts de piétinement qu'une seule fois par round.

Format : piétinement (2d6+9, DD 20). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Poison (Ext ou Sur). Les créatures qui disposent de cette capacité peuvent empoisonner ceux qu'elles attaquent. Les effets du poison (y compris ses jets de sauvegarde, sa fréquence et sa méthode de guérison) sont mentionnés dans la description. Le jet de sauvegarde permettant de résister à un poison est généralement un jet de Vigueur (le DD est égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui empoisonne + son bonus de Constitution ; la valeur exacte est indiquée dans la description). On peut neutraliser un poison en utilisant un sort de *neutralisation du poison* ou d'autres effets similaires.

Format : **Nom du poison (Ext).** Dard — blessure ; *JS* Vigueur DD 22 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. *Emplacement* : Capacités spéciales et attaques individuelles.

Pouvoirs magiques (Mag). Les pouvoirs magiques sont des capacités magiques qui fonctionnent exactement comme les sorts (mais il ne s'agit pas de sorts à proprement parler et ils n'ont ni composant verbal, ni composant gestuel, ni composant matériel, ni focalisateur). Les pouvoirs magiques disparaissent dans un *champs d'antimagie* et la résistance à la magie est efficace contre ceux qui imitent des sorts contre lesquels elle s'applique.

La plupart des pouvoirs magiques ont un nombre d'utilisations quotidiennes maximal. Ce n'est cependant pas le cas des pouvoirs magiques constants ni de ceux qui peuvent être employés à volonté. Une action rapide suffit à réactiver un pouvoir magique constant. Sauf mention contraire, tous les autres pouvoirs requièrent une action simple qui provoque une attaque d'opportunité, mais il est possible de réaliser un test de Concentration pour tenter d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive et éviter de provoquer une attaque d'opportunité (comme pour les sorts). Les pouvoirs magiques peuvent être interrompus exactement comme les sorts. Par contre, ils ne peuvent pas être utilisés comme contre-sorts et ne peuvent pas non plus être contrés.

Les créatures qui disposent de pouvoirs magiques se voient attribuer un niveau de lanceur de sorts qui permet de déduire le degré de difficulté de dissipation de ses effets ainsi que les éléments variables (comme la portée ou la durée) qui dépendent du niveau. Ce niveau de lanceur de sorts ne limite en rien l'accès des créatures aux pouvoirs magiques. Dans certains cas, il est même inférieur au niveau qu'un lanceur de sorts doit atteindre pour pouvoir utiliser le sort imité. Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est mentionné, on considère qu'il est égal au nombre de dés de vie de la créature. Lorsqu'un pouvoir magique autorise un jet de sauvegarde, le DD de celui-ci est égal à 10 + le niveau du sort imité ou copié + le modificateur de Charisme de la créature.

Certains pouvoirs magiques imitent des sorts qui fonctionnent différemment selon la classe du lanceur. Par défaut, on suppose

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

que les pouvoirs magiques des monstres se basent sur la version disponible aux ensorceleurs/magiciens. Si le sort ne figure pas dans la liste des ensorceleurs/magiciens, on examine alors les autres listes dans l'ordre suivant : prêtre, druide, barde, paladin et enfin rôdeur.

Format : À volonté — *mains brûlantes* (DD 13). *Emplacement* : Pouvoirs magiques.

Présence terrifiante (Ext). La simple présence des créatures qui possèdent une présence terrifiante suffit à mettre leurs ennemis mal à l'aise. Cette capacité s'active par une action libre qui est généralement incluse dans une attaque ou une charge. Les adversaires qui sont situés dans la portée et qui observent l'action peuvent devenir secoués ou effrayés. Dans la majorité des cas, la portée est de 9 mètres et la durée, de 5d6 rounds. Cette capacité affecte uniquement les adversaires qui possèdent moins de dés de vie ou de niveaux que la créature terrifiante. Un jet de Volonté réussi permet de résister à ses effets (le DD est égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature terrifiante + son bonus de Charisme ; la valeur exacte est indiquée dans la description). Les adversaires qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisés contre la présence terrifiante de la créature en question pendant 24 heures. Ceux qui échouent sont secoués, ou paniqués s'ils ont 4 DV ou moins.

Format : présence terrifiante (9 m, DD 21). *Emplacement* : Aura.

Puanteur (Ext). Les créatures dotées de cette capacité sécrètent une substance huileuse que quasiment toutes les autres créatures trouvent répugnante. Toutes les créatures vivantes (à l'exception de celles qui disposent également de la capacité spéciale de puanteur) situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (le DD est égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui pue + son bonus de Constitution ; la valeur exacte est indiquée dans la description) ou être incommodées, ce qui se traduit par l'état préjudiciable « fiévreux ». Cet état persiste pendant une durée précisée dans la description. Les victimes qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisées contre la puanteur de la créature en question pendant 24 heures. Un sort de *ralentissement du poison* ou de *neutralisation du poison* permet de libérer une victime de l'état préjudiciable « fiévreux ». La puanteur n'affecte pas les créatures immunisées contre le poison ou qui bénéficient d'une résistance au poison pouvant appliquer leur bonus de résistance au jet de sauvegarde.

Format : puanteur (DD 15, 10 rounds). *Emplacement* : Aura.

Réception de rochers (Ext). Les créatures qui possèdent cette capacité (elles doivent être au moins de taille G) peuvent attraper les rochers ou les projectiles de forme similaire de taille P, M ou G. Une fois par round, lorsqu'elles devraient normalement être touchées par un rocher, elles peuvent effectuer un jet de Réflexes pour réceptionner le projectile (par une action libre). Le DD est de 15 pour un rocher de taille P, 20 pour un rocher de taille M et 25 pour un rocher de taille G. Si le projectile offre un bonus magique aux jets d'attaque, celui-ci s'applique aussi au DD. Les créatures surprises ne peuvent pas tenter de réceptionner un projectile.

Format : réception de rochers. *Emplacement* : Capacités défensives.

Réduction de dégâts (Ext ou Sur). Les créatures qui bénéficient de cette particularité ignorent les dégâts infligés par la plupart des armes et des attaques naturelles. Leurs plaies se referment immédiatement ou l'arme rebondit sur eux sans les blesser (dans tous les cas, l'adversaire sait que l'attaque n'a eu aucun effet). Les attaques d'énergie (même celles qui ne sont pas magiques), les sorts, les pouvoirs magiques et les capacités surnaturelles infligent des dégâts normaux par contre. Certains types d'armes spécifiques peuvent également les blesser (voir plus bas).

La description indique la quantité de dégâts que la créature ignore (généralement entre 5 et 15 points) ainsi que les armes contre lesquelles la réduction de dégâts est inefficace.

Certains monstres sont vulnérables aux dégâts de type contondant, tranchant ou perforant. D'autres sont vulnérables à certains matériaux comme l'adamantium, l'argent ou le fer forgé à froid. Les dégâts des attaques effectuées à l'aide d'armes qui ne correspondent pas au type indiqué ou qui ne sont pas faites du matériau indiqué sont réduits. Cependant, un bonus d'altération suffisamment élevé peut permettre d'ignorer certaines formes de réduction de dégâts.

Certains monstres sont vulnérables aux armes magiques. Toute arme possédant au moins un bonus d'altération magique de +1 à l'attaque et aux dégâts permet d'ignorer leur réduction de dégâts. Les armes naturelles de ces monstres subissent ou ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes magiques (mais ce n'est pas le cas des armes manufacturées qu'ils emploient).

Quelques rares créatures très puissantes ne sont vulnérables qu'aux armes épiques, c'est-à-dire aux armes magiques possédant un bonus d'altération supérieur ou égal à +6. Leurs armes naturelles subissent ou ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes épiques.

Certains monstres sont vulnérables aux armes d'alignement Bon, Chaotique, Loyal ou Mauvais. Les armes peuvent acquérir l'une ou l'autre de ces propriétés grâce au sort d'*arme alignée*. Certaines armes magiques possèdent également un alignement de par leur enchantement. Les créatures qui appartiennent à un sous-type lié à un alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) peuvent également ignorer ce type de réduction de dégâts. En effet, leurs armes naturelles et les armes manufacturées qu'elles manipulent subissent ou ignorent les réductions de dégâts comme si elles possédaient l'alignement (ou les alignements) de leur(s) sous-type(s).

Lorsqu'une réduction de dégâts comporte un tiret (—) après la barre (/), aucune arme ne permet de l'ignorer.

Certaines créatures peuvent être blessées par plusieurs types d'armes. Une arme qui correspond à l'un ou l'autre de ces types peut donc ignorer la réduction de dégâts.

La réduction de dégâts de certaines autres créatures ne peut être ignorée que par une combinaison de différents types d'attaques. Dans ces cas-là, une arme doit appartenir à tous les types indiqués pour pouvoir ignorer la réduction de dégâts. Si elle ne correspond qu'à l'un de ces types, la réduction s'applique normalement.

Format : RD 5/argent. *Emplacement* : RD.

Regard (Sur). Ce type d'attaque spéciale prend effet lorsque des ennemis voient les yeux de la créature qui en dispose. L'attaque de regard peut avoir diverses conséquences, pétrification, mort et charme étant les plus courantes. La portée est généralement de 9 mètres mais la description du montre peut indiquer une autre distance. L'attaque de regard peut autoriser un jet de sauvegarde de n'importe quel type mais il s'agit souvent d'un jet de Volonté ou de Vigueur (le DD est égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature disposant d'une attaque de regard + son bonus de

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Charisme ; la valeur exacte est indiquée dans la description). En cas de jet de sauvegarde réussi, l'effet est annulé. Les attaques de regard sont présentées sous forme abrégée dans la description du monstre. Chaque adversaire situé dans la portée doit effectuer un jet de sauvegarde chaque round au début de son tour. Seuls les adversaires qui regardent directement dans la direction de la créature sont soumis à son attaque de regard. Il est possible d'échapper au jet de sauvegarde en ne regardant pas la créature, ce qui revient à utiliser une des deux méthodes suivantes.

Détourner le regard. Un adversaire peut éviter de regarder le visage de la créature en se bornant à observer son corps, en étudiant son ombre ou en suivant ses mouvements dans une surface réfléchissante par exemple. Chaque round, il y a 50% de chances qu'il parvienne à éviter d'avoir à effectuer un jet de sauvegarde contre l'attaque de regard. En contrepartie, la créature disposant de l'attaque de regard bénéficie d'un camouflage (simple) contre cet adversaire.

Se bander les yeux. Dans ce cas, l'adversaire ne peut pas voir la créature du tout (il peut aussi obtenir le même résultat en tournant le dos à la créature ou en fermant les yeux). La créature disposant de l'attaque de regard bénéficie alors d'un camouflage total contre ses attaques.

Si une créature dispose d'une attaque de regard, elle peut chercher activement à l'utiliser sur un adversaire situé dans la portée en réalisant une action d'attaque. L'adversaire doit alors effectuer un jet de sauvegarde mais il peut tenter de l'éviter s'il emploie l'une des méthodes présentées ci-dessus. Il est donc possible qu'un adversaire soit contraint d'effectuer deux jets de sauvegarde contre le regard d'une créature au cours du même round : une fois au début de son tour et une fois pendant le tour de la créature.

Les attaques de regard peuvent affecter les adversaires éthérés. Sauf mention contraire, les créatures qui disposent d'une attaque de regard sont immunisés contre les attaques de regard des autres individus de leur espèce. Ce n'est pas le cas de leurs alliés cependant. On suppose que ceux-ci détournent le regard en permanence. Ils n'ont donc que 50% de chances de devoir effectuer un jet de sauvegarde contre l'attaque de regard au début de chacun de leur tour. Les créatures disposant d'une attaque de regard peuvent également choisir de se voiler les yeux, ce qui rend cette capacité inactive.

Format : regard. *Emplacement* : Attaques spéciales.

Régénération (Ext). Les créatures bénéficiant de cette particularité sont difficiles à tuer. Leurs blessures guérissent à un rythme constant (à la manière des créatures dotées de la capacité de guérison accélérée) mais, en plus de cela, elles ne peuvent pas mourir tant que leur régénération est active (elles tombent quand même inconscientes lorsque leur nombre de points de vie passe sous 0). Certains types d'attaque (le feu et l'acide bien souvent ; la description précise lesquels) interrompent leur régénération pendant un round. Au cours de ce round, la guérison ne se produit pas et la créature peut mourir normalement.

La régénération est inefficace dans le cas des attaques qui n'occasionnent pas de points de dégâts. Elle ne restaure pas non plus les points perdus à cause de la faim, de la soif ou de la suffocation. Elle permet de faire repousser les parties de corps perdues et de rattacher les membres (ou autre morceaux) coupés s'ils sont rassemblés moins d'une heure après avoir été séparés. Les morceaux coupés qui ne sont pas rattachés dans ce délai se flétrissent et meurent normalement.

Seules les créatures qui possèdent une valeur de Constitution peuvent posséder la capacité de régénération.

Format : régénération 5 (acide, feu). *Emplacement* : pv.

Repousser (Ext). Les créatures qui disposent de cette capacité peuvent choisir de réaliser un test de manœuvre (sans que cela ne nécessite d'action supplémentaire) lorsqu'elles parviennent à toucher un adversaire avec une attaque spécifique (un coup brutal généralement). Si le test réussit, l'adversaire est repoussé. Cela fonctionne comme une bousculade mais la distance parcourue est fixée par la capacité. Cette distance et le type d'attaque qui permet d'entreprendre la manœuvre sont précisés dans la description. Cette capacité fonctionne uniquement sur les cibles dont la taille est inférieure ou égale à celle de la créature. Le mouvement de la cible ne provoque pas d'attaque d'opportunité et s'interrompt immédiatement s'il l'amène contre un objet solide ou une autre créature.

Format : repousser (coup, 3 m). *Emplacement* : Attaques spéciales et attaques individuelles.

Résistance (Ext). Chaque fois qu'une créature dotée de cette particularité subit des dégâts du type indiqué (généralement acide, électricité, feu ou froid), elle peut en ignorer une partie. La description indique le type de dégâts et la quantité ignorée.

Format : **Résistance** acide 10. *Emplacement* : Résistances.

Résistance à la canalisation (Ext). Les créatures dotées de cette particularité (des morts-vivants généralement) résistent mieux aux effets des canalisations d'énergie des prêtres et des paladins. Elles ajoutent le bonus indiqué à tous les jets de sauvegarde visant à résister aux effets des canalisations d'énergie, y compris les effets qui se basent sur la capacité de canalisation (comme ceux du don Contrôle des morts-vivants).

Format : résistance à la canalisation +4. *Emplacement* : Capa. défensives.

Résistance à la magie (Ext). Les créatures qui disposent de résistance à la magie peuvent échapper aux effets des sorts et des pouvoirs magiques qui les affectent directement. Pour déterminer si un sort ou un pouvoir magique fonctionne sur une telle créature, le lanceur du sort (ou du pouvoir) doit réaliser un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + NLS). Si le résultat est supérieur ou égal à la résistance à la magie de la cible, le sort prend effet normalement (mais cela n'empêche pas la cible de bénéficier d'un jet de sauvegarde si le sort le permet).

Format : RM 18. *Emplacement* : RM.

Saignement (Ext). Les créatures dotées de cette capacité infligent des blessures qui continuent à saigner et à occasionner des dégâts (ou des affaiblissements temporaires) additionnels chaque round au début du tour de la victime. On peut arrêter le saignement en réussissant un test de Premiers secours de DD 15 ou en utilisant la magie de guérison. La quantité de dégâts occasionnée chaque round est précisée dans la description.

Format : saignement (2d6). *Emplacement* : Attaques spéciales et attaques individuelles.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les créatures sensibles à la lumière sont éblouies lorsqu'elles sont exposées à une lumière vive comme celle du soleil ou celle produite par un sort de *lumière du jour.*

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Format : sensibilité à la lumière. *Emplacement* : Faiblesses.

Souffle (Sur). Certaines créatures peuvent exhaler de l'énergie ou un autre effet magique sous la forme d'un cône, d'une ligne ou d'un nuage. Le plus souvent, les attaques de souffle infligent des dégâts d'un type d'énergie spécifique. Elles autorisent un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié (le DD est égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui souffle + son modificateur de Constitution ; la valeur exacte est mentionnée dans la description). Sauf mention contraire, les créatures sont immunisées contre leurs propres souffles. Certains souffles autorisent un jet de Vigueur ou de Volonté au lieu d'un jet de Réflexes. Chaque souffle est accompagné d'indications précisant à quelle fréquence il peut être utilisé et/ou du nombre maximal d'utilisations quotidiennes possibles.

Format : souffle (cône de 18 m, 8d6 feu, Réflexes DD 20 moitié, utilisable tous les 1d4 rounds). *Emplacement* : Attaques spéciales. Si l'effet du souffle est plus compliqué que de simples dégâts, il est décrit dans une section à part placée sous l'en-tête Capacités spéciales.

Télépathie (Sur). La créature peut communiquer mentalement avec toutes les autres créatures situées dans la portée indiquée (généralement 30 mètres) pour autant que celles-ci possèdent un langage. Elle peut dialoguer par télépathie avec plusieurs créatures en même temps mais une conversation télépathique avec plus d'une créature à la fois présente les même difficultés qu'un dialogue où il faut simultanément parler et prêter attention à plusieurs interlocuteurs.

Format : télépathie 30 m. *Emplacement* : Langues.

Terreur (Mag ou Sur). Les effets des attaques de terreur sont variés.

Aura de terreur (Sur). Une action libre suffit pour utiliser cette capacité. L'aura peut pétrifier de terreur un adversaire (c'est le cas de l'aura de désespoir de la momie) ou agir comme un sort de *terreur*. D'autres effets sont également possibles. Une aura de terreur est un effet de zone. La description précise la taille et le type de l'aura.

Cône de terreur (Mag) et rayon de terreur (Sur). Ces effets fonctionnent généralement comme le sort de *terreur*.

Si un effet de terreur autorise un jet de sauvegarde, il s'agit d'un jet de Volonté (le DD est égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui terrifie + son bonus de Charisme ; la valeur exacte est indiquée dans la description). Toutes les attaques de terreur sont des effets de terreur ainsi que des effets mentaux.

Format : aura de terreur (9 m, DD 17). *Emplacement* : Aura.

Format : cône de terreur (15 m, DD 19). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Toile (Ext). Les créatures qui disposent de cette capacité peuvent se déplacer sur les fils d'une toile, même en emportant avec elles une créature de la même catégorie de taille qu'elles. Elles peuvent également créer et lancer jusqu'à huit toiles par jour. Cela fonctionne comme une attaque à l'aide d'un filet mais avec une portée maximale de 15 mètres et un facteur de portée de 3 mètres. Ces attaques de toile sont efficaces contre les adversaires dont la catégorie de taille est au moins supérieure d'un cran à celle de la créature qui lance la toile. Les adversaires enchevêtrés peuvent se libérer en réussissant un test d'Évasion ou en déchirant la toile avec un test de Force. Dans les deux cas, cela nécessite une action simple et le DD du test est égal à 10 + la moitié du nombre de dés de vie de la créature + son modificateur de Constitution. Les tests de Force visant à déchirer une toile depuis l'intérieur subissent un malus de –4.

Les créatures capables de tisser des toiles peuvent façonner des parois gluantes jusqu'à trois fois leur propre taille. Ces parois sont généralement positionnées pour piéger des proies volantes mais elles fonctionnent également contre les proies au sol. Les créatures qui s'en approchent doivent réussir un test de Perception de DD 20 pour les repérer. À défaut, elles s'y empêtrent et se retrouvent piégées comme si elles avaient été victimes d'une attaque de toile réussie. Les proies qui tentent de se libérer de la paroi ou de la déchirer en prenant appui sur une surface bénéficient d'un bonus de +5 à leurs tests. Chaque section de 1,50 mètre de la paroi de toile possède un nombre de points de vie égal au nombre de DV de la créature qui l'a créée et une réduction de dégâts de 5/—.

Lorsqu'une créature se déplace sur une toile qu'elle a créée, elle utilise sa vitesse d'escalade et elle peut localiser avec précision toutes les autres créatures qui sont en contact avec la toile.

Format : toile (+8 à distance, DD 16, 5 pv). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Tourbillon (Sur). Certaines créatures peuvent prendre la forme d'un tourbillon et conserver cette apparence pendant un nombre de rounds égal à la moitié de leur nombre de dés de vie. Si elles possèdent une vitesse de vol, elles peuvent continuer à voler à cette vitesse même sous la forme d'un tourbillon. Si ce n'est pas le cas, elles gagnent une vitesse de vol lorsqu'elles adoptent la forme d'un tourbillon. Celle-ci est égale à leur vitesse de déplacement au sol (avec un manœuvrabilité moyenne).

La base du tourbillon a toujours un rayon de 1,50 mètre mais sa hauteur et son diamètre au sommet varient selon les créatures (avec un minimum de 3 mètres de hauteur). Le diamètre au sommet est toujours égal à la moitié de sa hauteur. La créature choisit la taille exacte mais celle-ci doit toujours être supérieure ou égale à 3 mètres.

Le tourbillon ne provoque jamais d'attaques d'opportunité, même lorsqu'il pénètre dans l'espace qu'une autre créature occupe. Si une créature touche le tourbillon, pénètre dans celui-ci ou si le tourbillon envahit ou traverse l'espace qu'elle occupe, elle risque d'être prise dans ses vents. Une créature qui a adopté la forme d'un tourbillon ne peut plus effectuer ses attaques normales et cesse de contrôler l'espace qui l'entoure.

Lorsqu'une créature ayant au moins une catégorie de taille de moins que le tourbillon est prise dans les vents, elle risque de subir des dégâts (en général, ceux-ci correspondent aux dégâts standard d'une attaque de coup portée par un monstre de la taille du tourbillon), voire même d'être soulevée dans les airs et emportée. Les créatures concernées doivent réussir un jet de Réflexes (de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV du monstre + son modificateur de Force) lorsqu'elles entrent en contact avec le tourbillon. En cas d'échec, elles subissent des dégâts comme si elles avaient été touchées par une attaque de coup portée par le tourbillon. Elles doivent ensuite effectuer un second jet de Réflexes pour éviter d'être emportées et suspendues dans les puissants courants d'air, qui lui infligeront ensuite les dégâts indiqués chaque round. Les créatures capables de voler bénéficient d'un nouveau jet de Réflexes chaque round pour tenter de se libérer du tourbillon. En cas de réussite, elles subissent quand même les dégâts indiqués mais elles peuvent ensuite s'éloigner.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Les créatures emportées ne peuvent pas se déplacer si ce n'est pour suivre le mouvement du tourbillon qui les entraîne (ou pour s'en éloigner si elles sont parvenues à s'en libérer). Outre cette restriction, elles peuvent agir normalement mais un test de Concentration (de DD égal à 15 + le niveau du sort) est nécessaire pour lancer un sort. Les créatures emportées par le tourbillon subissent un malus de –4 à la Dextérité et de –2 aux jets d'attaque. Le tourbillon peut emporter autant de créatures qu'il est possible d'en caser dans le volume qu'il occupe. Il peut expulser une créature emportée à n'importe quel moment par une action libre. La créature libérée est alors déposée à l'intérieur de l'espace occupé par le tourbillon.

Si la base du tourbillon touche le sol, un nuage de débris tourbillonnant se crée. Ce nuage est centré sur la créature et possède un diamètre égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Le nuage bloque toute visibilité (y compris la vision dans le noir) au-delà de 1,50 mètre. À une distance de 1,50 mètre, les créatures bénéficient d'un camouflage simple alors que, plus loin, elles gagnent un camouflage total. Celles qui se trouvent au sein du nuage de débris doivent réussir un test de Concentration (de DD égal à 15 + le niveau du sort) pour lancer un sort.

Format : tourbillon (3/jour, 3 à 9 m de hauteur, 1d6+6, DD 15). *Emplacement* : Attaques spéciales.

Traits des créatures artificielles (Ext). Les créatures artificielles sont immunisées contre les effets de mort, les maladies, les effets mentaux (charmes, coercitions, phantasmes, mirages et effets de moral), les effets de nécromancie, la paralysie, le poison, le sommeil, l'étourdissement et tous les effets qui imposent un jet de Vigueur (à l'exception de ceux qui affectent également les objets ou sont inoffensifs). Les créatures artificielles ne sont pas sensibles aux dégâts non-létaux, aux affaiblissements temporaires de caractéristiques, aux diminutions permanentes de caractéristiques, à la fatigue, à l'épuisement ni à l'absorption d'énergie. Elles ne risquent pas la mort par dégâts excessifs.

Format : trait des créatures artificielles. *Emplacement* : Immunités.

Traits des morts-vivants (Ext). Les morts-vivants sont immunisés contre les effets de mort, les maladies, les effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, phantasmes et mirages), la paralysie, le poison, le sommeil, l'étourdissement et tous les effets qui imposent un jet de Vigueur (sauf ceux qui fonctionnent également sur les objets ou sont inoffensifs). Les morts-vivants ne subissent pas les diminutions permanentes de caractéristiques, l'absorption d'énergie ni les dégâts non-létaux. Ils sont immunisés contre les affaiblissements temporaires et les malus aux caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution) ainsi que contre les effets de fatigue et d'épuisement. Ils ne risquent pas la mort par dégâts excessifs.

Format : trait des morts-vivants. *Emplacement* : Immunités.

Traits des plantes (Ext). Les plantes sont immunisées contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages et phantasmes), la paralysie, le poison, la métamorphose, le sommeil et l'étourdissement.

Format : traits des plantes. *Emplacement* : Immunités.

Vision aveugle (Ext). Il s'agit d'une version plus précise de la perception aveugle. En utilisant des sens autres que la vue, comme la sensibilité aux vibrations, un odorat ou une ouïe très aiguisé ou encore l'écholocation, les créatures dotées de vision aveugle combattent et se déplacent avec autant de facilité que celles qui voient. L'invisibilité, les ténèbres et la plupart des types de camouflage ne les perturbent pas, mais il doit exister une ligne d'effet dégagée entre elles et une créature ou un objet pour qu'elles puissent la ou le discerner. La portée de cette capacité est indiquée dans la description. En général, il ne leur est pas nécessaire de réussir un test de Perception pour repérer les créatures situées dans la portée de leur vision aveugle. Sauf mention contraire, la vision aveugle est active en permanence et ne nécessite aucun effort conscient. Certaines formes de vision aveugle requièrent qu'on les active en utilisant une action libre. Si c'est le cas, la description le précise. Si une créature doit activer sa capacité de vision aveugle, elle en bénéficie uniquement pendant son tour.

Format : vision aveugle 18 m. *Emplacement* : Sens.

Vision nocturne (Ext). Les créatures dotées de vision nocturne peuvent voir deux fois plus loin que les humains à la lueur des étoiles, de la lune, d'une torche ou dans des conditions de faible luminosité. Elles restent capables de distinguer les couleurs et les détails dans ces conditions.

Format : vision nocturne. *Emplacement* : Sens.

Vol (Ext ou Sur). Les créatures qui bénéficient de cette capacité peuvent cesser de voler ou se remettre à voler par une action libre. Si c'est une capacité surnaturelle, elle est inopérante dans les champs d'antimagie et la créature ne peut plus voler tant que l'effet d'antimagie persiste.

Format : vol 9 m (moyenne). *Emplacement* : Vitesse.

Vulnérabilités (Ext ou Sur). Lorsqu'une créature souffrant de vulnérabilités subit des dégâts d'un type d'énergie particulier, ceux-ci sont augmentés de 50%. Cela se produit dans tous les cas, que l'effet autorise ou non un jet de sauvegarde et que ce jet soit réussi ou non. Les créatures dont la vulnérabilité ne se rapporte pas à un type d'énergie subissent un malus de –4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets concernés (les sorts du registre de la lumière par exemple). Certaines vulnérabilités peuvent se traduire par des effets supplémentaires. Si c'est le cas, la description le précise.

Format : vulnérabilité au feu. *Emplacement* : Faiblesses.

Les types de créatures

Chaque créature appartient à un type qui définit ses capacités dans les grandes lignes. Certaines créatures possèdent également un ou plusieurs sous-types (ceux-ci sont décrits aux pages 311—315). Une créature ne peut pas violer les règles de son type ou de son sous-type à moins de posséder une capacité spéciale ou une particularité qui le justifie. Les archétypes changent souvent le type des créatures du tout au tout.

Aberration

Les aberrations possèdent une anatomie bizarre, des capacités étranges, un mode de pensée hors-normes ou plusieurs de ces caractéristiques. Elles partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d8.
- BBA égal aux 3/4 du nombre de DV (progression moyenne).
- Jets de sauvegarde forts : Volonté.
- Points de compétence par DV : 4 + leur modificateur d'Intelligence

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

(au minimum 1). Compétences de classe : Acrobaties, Art de la magie, Connaissances (un domaine au choix), Discrétion, Escalade, Évasion, Intimidation, Natation, Perception, Survie, Vol.

Traits. Les aberrations possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles. Les aberrations qui possèdent une forme vaguement humanoïde sont formées au maniement de toutes les armes courantes et des armes citées dans leur description.
- Formées au port des armures du type cité dans leur profil (légères, intermédiaires ou lourdes) et des types plus légers. Les aberrations qui ne portent aucune armure dans leur profil ne disposent d'aucune formation en matière de port d'armures. Les aberrations qui sont formées au port d'au moins un type d'armures le sont également à l'utilisation des boucliers.
- Les aberrations respirent, mangent et dorment.

ANIMAL

Les animaux sont des créatures vivantes et non humaines. Il s'agit le plus souvent de vertébrés dénués de pouvoirs magiques et sans propension au développement d'un langage ou d'une culture. Leur profil contient généralement des informations supplémentaires sur la manière dont ils peuvent être utilisés comme compagnons. Les animaux partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d8.
- BBA égal aux 3/4 du nombre de DV (progression moyenne).
- Jets de sauvegarde forts : Réflexes et Vigueur.
- Points de compétence par DV : 2 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Compétences de classe : Acrobaties, Discrétion, Escalade, Natation, Perception, Vol.

Traits. Les animaux possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Valeur d'Intelligence égale à 1 ou 2 (aucune créature avec une Intelligence supérieure ou égale à 3 ne peut être un animal).
- Vision nocturne.
- Alignement : toujours Neutre.
- Trésor : aucun.
- Formés uniquement au maniement de leurs armes naturelles. Les herbivores qui ne combattent pas considèrent leurs attaques naturelles comme des attaques secondaires ; celles-ci subissent un malus de -5 aux jets d'attaque et un ajustement de dégâts correspondant à la moitié de leur modificateur de Force.
- Aucune formation en matière de port d'armures sauf dans le cas des animaux entraînés au combat.
- Les animaux respirent, mangent et dorment.

CRÉATURE ARTIFICIELLE

Les créatures artificielles sont des objets animés ou des créatures construites de toutes pièces. Elles partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d10.
- BBA égal au nombre de DV (progression rapide).
- Jets de sauvegarde forts : aucun.
- Points de compétence par DV : 2 + leur modificateur d'Int (au minimum 1). La plupart des créatures artificielles sont cependant dénuées d'intelligence et ne gagnent donc aucun point de compétence et aucun don. Compétences de classe : aucune, quelle que soit leur valeur d'Intelligence.

Traits. Les créatures artificielles possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Pas de valeur de Constitution. Tous les DD et toutes les autres valeurs qui dépendent normalement de la Constitution fonctionnent comme si ces créatures avaient une Constitution de 10 (ni bonus ni malus).
- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Immunité contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages et phantasmes).
- Immunité contre les maladies, les effets de mort, de nécromancie, la paralysie, le poison, les effets de sommeil et l'étourdissement.
- Les créatures artificielles ne guérissent pas naturellement mais elles peuvent généralement se réparer lorsqu'elles sont exposées à certains types d'effets (se référer aux détails présentés dans la description des créatures individuelles) ou en utilisant le don Création de créatures artificielles. On peut également soigner les créatures artificielles grâce à des sorts tels que *réparation intégrale*. Ceci dit, les créatures artificielles qui possèdent la capacité de guérison accélérée peuvent en bénéficier normalement.
- Ne subissent pas les affaiblissements temporaires de caractéristiques, les diminutions permanentes de caractéristiques, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie, les saignements, ni les dégâts non-létaux.
- Immunité contre tous les effets qui imposent un jet de Vigueur (sauf ceux qui fonctionnent également sur les objets ou sont inoffensif).
- Ne risquent pas la mort par dégâts excessifs. Ces créatures sont immédiatement détruites lorsque leurs points de vie atteignent 0 ou moins.
- Ne peuvent être ni rappelées à la vie ni ressuscitées.
- Les créatures artificielles sont difficiles à détruire et gagnent un bonus de points de vie qui dépend de leur taille, comme indiqué dans la table suivante :

Taille de la créature artificielle	Bonus de points de vie
Infime	—
Minuscule	—
Très Petit	—
Petit	+10
Moyen	+20
Grand	+30
Très Grand	+40
Gigantesque	+60
Colossal	+80

- Formées seulement au maniement de leurs armes naturelles sauf si elles possèdent une forme vaguement humanoïde, auquel cas elles sont formées au maniement de toutes les armes citées dans leur profil.
- Aucune formation en matière de port d'armures.
- Les créatures artificielles ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

CRÉATURE MAGIQUE

Les créatures magiques ressemblent aux animaux mais leur valeur d'Intelligence peut être supérieure à 2 (auquel cas elles connaissent au moins un langage, sans pour autant pouvoir

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

forcément le parler). Les créatures magiques possèdent généralement des capacités surnaturelles ou extraordinaires mais. Parfois, elles se distinguent simplement par une apparence ou des coutumes étranges. Les créatures magiques partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d10.
- BBA égal au nombre de DV (progression rapide).
- Jets de sauvegarde forts : Réflexes et Vigueur.
- Points de compétence par DV : 2 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Compétences de classe : Acrobaties, Discrétion, Escalade, Natation, Perception, Vol.

Traits. Les créatures magiques possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Vision nocturne.
- Formées seulement au maniement de leurs armes naturelles.
- Aucune formation en matière de port d'armures.
- Les créatures magiques respirent, mangent et dorment.

DRAGON

Les dragons sont des créatures similaires aux reptiles, généralement pourvues d'ailes et possédant des capacités magiques ou inhabituelles. Ils partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d12.
- BBA égal au nombre de DV (progression rapide).
- Jets de sauvegarde forts : Réflexes, Vigueur et Volonté.
- Points de compétence par DV : 6 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Compétences de classe : Art de la magie, Artisanat, Bluff, Connaissances (tous), Diplomatie, Discrétion, Escalade, Estimation, Intimidation, Linguistique, Natation, Perception, Premiers secours, Psychologie, Survie, Utilisation d'objets magiques, Vol.

Traits. Les dragons possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Vision dans le noir à 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre les effets de sommeil magique et les effets de paralysie.
- Formés seulement au maniement de leurs armes naturelles sauf s'ils possèdent une forme vaguement humanoïde, auquel cas ils sont formés au maniement de toutes les armes courantes et des armes citées dans leur profil.
- Aucune formation en matière de port d'armures.
- Les dragons respirent, mangent et dorment.

EXTÉRIEUR

Les Extérieurs sont constitués en partie ou en totalité d'essence (mais pas forcément de matériaux) provenant d'un autre plan que le plan Matériel. Certaines créatures appartiennent à un autre type lors de leur création puis deviennent des Extérieurs lorsqu'elles atteignent un niveau supérieur (ou inférieur) d'existence spirituelle. Les Extérieurs partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d10.
- BBA égal au nombre de DV (progression rapide).
- Jets de sauvegarde forts : deux catégories, généralement Réflexes et Volonté.
- Points de compétence par DV : 6 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Compétences de classe : Artisanat, Bluff, Connaissances (les plans), Discrétion, Perception, Psychologie. Les Extérieurs étant de natures diverses, ils reçoivent également 4 autres compétences de classe choisies en fonction de leur thème.

Traits. Les Extérieurs possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Contrairement à la plupart des créatures vivantes, la nature des Extérieurs n'est pas duale : leur âme et leur corps ne forment qu'un et aucune âme n'est libérée lorsqu'ils meurent. Les sorts qui ramènent les âmes vers leur corps, comme *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection* ne fonctionnent pas sur eux. Un autre type d'effet magique est nécessaire pour les ramener à la vie (comme *souhait mineur*, *souhait*, *miracle* ou *résurrection suprême*). Ceux qui appartiennent au sous-type « natif » peuvent être rappelés à la vie, réincarnés et ressuscités au même titre que les autres créatures vivantes.
- Formés au maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre ainsi qu'au maniement de toutes les armes citées dans leur profil.
- Formés au port des armures du type cité dans leur profil (légères, intermédiaires ou lourdes) et des types plus légers. Les Extérieurs qui ne portent aucune armure dans leur profil ne disposent d'aucune formation en matière de port d'armures. Les Extérieurs qui sont formés au port d'au moins un type d'armures le sont également à l'utilisation des boucliers.
- Les Extérieurs respirent mais n'éprouvent pas le besoin de manger ni de dormir (ils peuvent toutefois le faire s'ils le désirent). Les Extérieurs natifs respirent, mangent et dorment.

FÉE

Les fées sont des créatures dotées de capacités surnaturelles qui jouissent d'une connexion spéciale avec la nature, une force ou encore un lieu spécifique. Elles possèdent généralement une forme humaine. Les fées partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d6.
- BBA égal à la 1/2 du nombre de DV (progression lente).
- Jets de sauvegarde forts : Réflexes et Volonté.
- Points de compétence par DV : 6 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Compétences de classe : Acrobaties, Artisanat, Bluff, Connaissances (folklore local), Connaissances (géographie), Connaissances (nature), Déguisement, Diplomatie, Discrétion, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation, Perception, Psychologie, Représentation, Utilisation d'objets magiques, Vol.

Traits. Les fées possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Vision nocturne.
- Formées au maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armes citées dans leur profil.
- Formées au port des armures du type cité dans leur profil (légères, intermédiaires ou lourdes) et des types plus légers. Les fées qui ne portent aucune armure dans leur profil ne disposent d'aucune formation en matière de port d'armures. Les fées qui sont formées au port d'au moins un type d'armures le sont également à l'utilisation des boucliers.
- Les fées respirent, mangent et dorment.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

HUMANOÏDE

Les humanoïdes possèdent généralement deux bras, deux jambes et une tête, ou encore un torse semblable à celui des humains, des bras et une tête. Ils n'ont peu ou pas de capacités surnaturelles ou extraordinaires, mais la plupart d'entre eux peuvent parler et possèdent des sociétés bien développées. Ils sont généralement de taille P ou M (à l'exception des géants). Chaque humanoïde appartient également à un sous-type spécifique qui correspond à sa race (comme géant, gobelinoïde, humain, reptilien ou tengu).

Les humanoïdes à un seul DV remplacent les attributs qui découlent de leur DV d'humanoïde par ceux d'une classe de PJ ou de PNJ. Ils sont généralement présentés en tant qu'hommes d'armes de niveau 1, ce qui signifie qu'ils disposent de capacités de combat moyennes et de jets de sauvegarde faibles. Les humanoïdes avec plus de 1 DV sont les seuls humanoïdes à utiliser les attributs du type « humanoïde ». Sauf mention contraire dans le profil, ces humanoïdes partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d8 ou selon la classe de personnage.
- BBA égal aux 3/4 du nombre de DV (progression moyenne).
- Jets de sauvegarde forts : une catégorie, généralement Réflexes.
- Points de compétence par DV : 2 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1) ou selon la classe de personnage. Compétences de classe pour les humanoïdes sans classe de personnage : Artisanat, Dressage, Équitation, Escalade, Premiers secours, Profession, Survie. Les humanoïdes possédant une classe de personnage utilisent les compétences de classe de celle-ci.

Traits. Les humanoïdes possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Formés au maniement de toutes les armes courantes (ou selon la classe de personnage).
- Formés au port des armures du type cité dans leur profil (légères, intermédiaires ou lourdes) ou selon la classe de personnage. Les humanoïdes qui ne possèdent pas de classe et qui portent une arme dans leur profil sont formés au port des armures de ce type et des types plus légers. Les humanoïdes qui ne portent aucune armure dans leur profil ne disposent d'aucune formation en matière de port d'armures. Les humanoïdes qui sont formés au port d'au moins un type d'armures le sont également à l'utilisation des boucliers.
- Les humanoïdes respirent, mangent et dorment.

HUMANOÏDE MONSTRUEUX

Les humanoïdes monstrueux ressemblent aux humanoïdes mais possèdent des caractéristiques monstrueuses ou animales ainsi que, bien souvent, des capacités magiques. Ils partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d10.
- BBA égal au nombre de DV (progression rapide).
- Jets de sauvegarde forts : Réflexes et Volonté.
- Points de compétence par DV : 4 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Compétences de classe : Artisanat, Discrétion, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Perception, Survie, Vol.

Traits. Les humanoïdes monstrueux possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Formés au maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armes citées dans leur profil.
- Formés au port des armures du type cité dans leur profil (légères, intermédiaires ou lourdes) et des types plus légers. Les humanoïdes monstrueux qui ne portent aucune armure dans leur profil ne disposent d'aucune formation en matière de port d'armures. Les humanoïdes monstrueux qui sont formés au port d'au moins un type d'armures le sont également à l'utilisation des boucliers.
- Les humanoïdes monstrueux respirent, mangent et dorment.

MORT-VIVANT

Les morts-vivants sont des créatures qui ont cessé de vivre et ont été animées par des forces spirituelles ou surnaturelles. Ils partagent les attributs suivants.

- Dés de vie : d8.
- BBA égal aux 3/4 du nombre de DV (progression moyenne).
- Jets de sauvegarde forts : Volonté.
- Points de compétence par DV : 4 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Cependant, beaucoup de morts-vivants sont dénués d'intelligence et ne gagnent donc ni point de compétence ni don. Compétences de classe : Art de la magie, Connaissances (mystères), Connaissances (religion), Déguisement, Discrétion, Escalade, Intimidation, Perception, Psychologie, Vol.

Traits. Les morts-vivants possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Pas de valeur de Constitution. Les morts-vivants utilisent leur Charisme pour calculer leurs points de vie, leurs jets de Vigueur et toutes les capacités spéciales qui dépendent normalement de la Constitution (comme le DD d'un souffle).
- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Immunité contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages et phantasmes).
- Immunité contre les effets de mort, les maladies, la paralysie, le poison, les saignements, les effets de sommeil et l'étourdissement.
- Pas affectés par les dégâts non-létaux, l'absorption d'énergie ou les diminutions permanentes de caractéristiques. Immunisés contre les affaiblissements temporaires de caractéristiques physiques ainsi que contre les effets de fatigue et d'épuisement.
- Incapables de guérir naturellement s'ils ne possèdent pas de valeur d'Intelligence, mais ils peuvent être guéris par d'autres méthodes. L'énergie négative (libérée par un sort de *blessure* par exemple) peut soigner les morts-vivants. Ceci dit, les morts-vivants qui possèdent la capacité de guérison accélérée peuvent en bénéficier normalement.
- Immunité contre tous les effets qui imposent un jet de Vigueur (sauf ceux qui agissent également sur les objets ou sont inoffensifs).
- Ne risquent pas la mort par dégâts excessifs mais sont immédiatement détruits si leurs points de vie atteignent ou passent sous 0.
- Ne sont pas affectés par les sorts *rappel à la vie* et *résurrection* ni par les capacités similaires. Les sorts de *résurrection* et de *résurrection suprême* fonctionnent sur les morts-vivants : ils les transforment en les créatures vivantes qu'ils étaient avant.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et de toutes les armes citées dans leur profil.
- Formés au port des armures du type cité dans leur profil (légères, intermédiaires ou lourdes) et des types plus légers. Les morts-vivants qui ne portent aucune armure dans leur profil ne disposent

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

d'aucune formation en matière de port d'armures. Les morts-vivants qui sont formés au port d'au moins un type d'armures le sont également à l'utilisation des boucliers.
- Les morts-vivants ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

PLANTE

Ce type rassemble les créatures végétales. Notez que, même si elles sont vivantes, les plantes normales telles que celles qui poussent dans les jardins et les champs ne possèdent ni valeur de Sagesse ni valeur de Charisme et ne sont pas des créatures mais des objets. Les créatures plantes partagent les attributs suivants.
- Dés de vie : d8.
- BBA égal aux 3/4 du nombre de DV (progression moyenne).
- Jets de sauvegarde forts : Vigueur.
- Points de compétence par DV : 2 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Certaines plantes sont cependant dénuées d'intelligence et ne gagnent donc ni point de compétence ni don. Compétences de classe : Discrétion, Perception.

Traits. Les plantes possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).
- Vision nocturne.
- Immunité contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages et phantasmes).
- Immunité contre la paralysie, le poison, la métamorphose, les effets de sommeil et l'étourdissement.
- Formées seulement au maniement de leurs armes naturelles.
- Aucune formation en matière de port d'armures.
- Les plantes respirent et mangent mais ne dorment pas.

VASE

Les vases sont des créatures généralement dénuées d'intelligence, amorphes ou de forme malléable. Elles partagent les attributs suivants.
- Dés de vie : d8.
- BBA égal aux 3/4 du nombre de DV (progression moyenne).
- Jets de sauvegarde forts : aucun.
- Points de compétence par DV : 2 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Cependant, la plupart des vases sont dénues d'intelligence et ne gagnent donc aucun point de compétence et aucun don. Les vases ne possèdent aucune compétence de classe.

Traits. Les vases possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).
- Dénuées d'intelligence : pas de valeur d'Intelligence et immunité contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral). Les vases qui possèdent une valeur d'Intelligence perdent ce trait.
- Aveugles (mais possédant la particularité de vision aveugle) et immunisés contre les attaques de regard, les effets visuels, les illusions et les autres formes d'attaque basées sur la vision.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Certaines vases peuvent infliger des dégâts d'acide aux objets.
- Ne subissent pas les coups critiques et ne peuvent pas être prises en tenaille. Ne reçoivent pas de dégâts supplémentaires en cas d'attaques de précision (comme les attaques sournoises).
- Formées seulement au maniement de leurs armes naturelles.
- Aucune formation en matière de port d'armures.
- Les vases respirent et mangent mais ne dorment pas.

VERMINE

Ce type de créatures regroupe les insectes, les arachnides, les arthropodes, les vers et autres invertébrés du même genre. Les vermines partagent les attributs suivants.
- Dés de vie : d8.
- BBA égal aux 3/4 du nombre de DV (progression moyenne).
- Jets de sauvegarde forts : Vigueur.
- Points de compétence par DV : 2 + leur modificateur d'Intelligence (au minimum 1). Cependant, la plupart des vermines sont dénuées d'intelligence et ne gagnent donc ni point de compétence ni don. Les vermines ne possèdent aucune compétence de classe.

Traits. Les vermines possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).
- Dénuées d'intelligence : pas de valeur d'Intelligence et immunité contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, phantasmes, mirages et effets de moral). Les créatures ressemblant à des vermines et possédant une valeur d'Intelligence sont généralement des animaux ou des créatures magiques (en fonction de leurs autres capacités).
- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Formées uniquement au maniement de leurs armes naturelles.
- Aucune formation en matière de port d'armures.
- Les vermines respirent, mangent et dorment.

LES SOUS-TYPES DE CRÉATURES

Certaines créatures possèdent un ou plusieurs sous-types. Ces sous-types correspondent à diverses capacités spéciales et particularités dont elles disposent.

Air. On utilise généralement ce sous-type pour les Extérieurs liés au plan élémentaire de l'Air. Les créatures de l'Air possèdent toutes une vitesse de vol et bénéficient généralement d'une manœuvrabilité parfaite. Vol est une compétence de classe pour les créatures de l'Air.

Altéré. Une créature reçoit ce sous-type lorsque quelque chose (un archétype le plus souvent) a modifié son type original. Certaines créatures (celles qui possèdent un archétype hérité) naissent avec ce sous-type alors que d'autres l'acquièrent lorsqu'on leur applique un archétype acquis. L'adjectif « altéré » suit toujours le type d'origine de la créature (« humanoïde altéré » par exemple).

Ange. Les anges forment une race de créatures célestes (c'est-à-dire d'Extérieurs d'alignement Bon) natives des plans Extérieurs d'alignement Bon. Ils possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur description).
- Vision dans le noir à 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'acide, le froid et la pétrification.
- Résistance à l'électricité et au feu de 10 points chacune.
- Bonus racial de +4 aux JS contre le poison.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

- *Aura de protection (Sur).* Cette capacité confère à toutes les créatures situées à 6 mètres ou moins de l'ange un bonus de parade de +4 à la CA et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et les effets initiés pas des créatures d'alignement Mauvais. À part cela, elle fonctionne à la fois comme un *cercle magique contre le Mal* et un *globe d'invulnérabilité mineur* possédant chacun un rayon de 6 mètres (avec un NLS égal au nombre de DV de l'ange). Les bonus défensifs provenant de cette capacité ne sont pas inclus dans le profil des anges.
- *Langage universel (Sur).* Les anges peuvent dialoguer avec n'importe quelle créature possédant un langage comme s'ils utilisaient un sort de *don des langues* (avec un NLS égal au nombre de DV de l'ange). Cette capacité est active en permanence.

Aquatique. Ces créatures possèdent une vitesse de nage et peuvent se déplacer dans l'eau sans devoir effectuer de tests de Natation. Les créatures aquatiques peuvent respirer dans l'eau. Elles ne peuvent cependant pas respirer dans l'air sauf si elles possèdent la particularité « amphibie ». Natation est une compétence de classe pour les créatures aquatiques.

Archon. Les archons forment une race de créatures célestes (c'est-à-dire d'Extérieurs d'alignement Bon) natives des plans Extérieurs d'alignement Loyal Bon. Les archons possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Vision dans le noir à 18 mètres et vision nocturne.
- *Aura de menace (Sur).* Une aura de droiture émane des archons lorsqu'ils combattent ou se fâchent. Toute créature hostile distante de 6 mètres ou moins de l'archon doit réussir un jet de Volonté pour résister à ses effets. Le DD du jet de sauvegarde varie en fonction du type de l'archon mais il dépend du Charisme et bénéficie d'un bonus racial de +2. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature subit un malus de –2 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de sauvegarde pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'elle soit parvenue à toucher l'archon qui est à l'origine de l'aura. Si une créature parvient à résister à l'effet de l'aura ou à y mettre un terme, elle ne peut plus être affectée par l'archon en question pendant 24 heures.
- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- *Téléportation (Sur).* Les archons peuvent utiliser *téléportation suprême* à volonté, avec les mêmes effets que le sort (NLS de 14), mais ils ne peuvent transporter qu'eux-mêmes et un maximum de 25 kg d'objets.
- *Langage universel (Sur).* Les archons peuvent dialoguer avec n'importe quelle créature possédant un langage comme s'ils utilisaient un sort de *don des langues* (avec un NLS de 14). Cette capacité est active en permanence.

Azata. Les azatas forment une race de créatures célestes (c'est-à-dire d'Extérieurs d'alignement Bon) natives des plans Extérieurs d'alignement Chaotique Bon. Les azatas possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Vision dans le noir à 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Résistance au froid et au feu de 10 points chacune.
- *Langage universel (Sur).* Les azatas peuvent dialoguer avec n'importe quelle créature possédant un langage comme s'ils utilisaient un sort de *don des langues* (avec un NLS de 14). Cette capacité est active en permanence.

Bien. On utilise généralement ce sous-type pour les Extérieurs natifs des plans Extérieurs d'alignement Bon. La plupart des créatures de ce sous-type sont elles-mêmes d'alignement Bon. Cependant, même si leur alignement change, elles conservent ce sous-type. Tous les effets qui dépendent de l'alignement affectent les créatures de ce sous-type comme si elles étaient d'alignement Bon (quel que soit leur véritable alignement), mais elles subissent également les effets correspondant à leur véritable alignement. Les armes naturelles des créatures de ce sous-type et les armes manufacturées qu'elles utilisent ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes d'alignement Bon (voir Réduction de dégâts page 304).

Chaos. On utilise généralement ce sous-type pour les Extérieurs natifs des plans Extérieurs d'alignement Chaotique. La plupart des créatures de ce sous-type sont elles-mêmes d'alignement Chaotique. Cependant, même si leur alignement change, elles conservent ce sous-type. Tous les effets qui dépendent de l'alignement affectent les créatures de ce sous-type comme si elles étaient d'alignement Chaotique (quel que soit leur véritable alignement), mais elles subissent également les effets correspondant à leur véritable alignement. Les armes naturelles des créatures de ce sous-type et les armes fabriquées qu'elles utilisent ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes d'alignement Chaotique (voir Réduction de dégâts page 304).

Démon. Les démons sont des Extérieurs d'alignement Chaotique Mauvais habitant dans les Abysses. Les démons possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Immunité contre l'électricité et le poison.
- Résistance à l'acide, au froid et au feu de 10 points chacune.
- *Convocation (Mag).* Les démons possèdent la capacité d'invoquer d'autres membres de leur espèce (généralement une autre créature du même type qu'eux ou un petit groupe de démons de moindre puissance).
- Télépathie.
- Sauf mention contraire, les démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconien.
- Les armes naturelles des démons et les armes manufacturées qu'ils utilisent ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes d'alignement chaotique et Mauvais.

Diable. Les diables sont des Extérieurs d'alignement Loyal Mauvais habitant l'Enfer. Les diables possèdent les traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil).

- Immunité contre le feu et le poison.
- Résistance à l'acide et au froid de 10 points chacune.
- *Vision dans les ténèbres (Sur).* Certains diables peuvent voir parfaitement bien dans les ténèbres de tout type, même celles créées par un sort de *ténèbres profondes*.
- *Convocation (Mag).* Les diables possèdent la capacité d'invoquer d'autres membres de leur espèce (généralement une autre créature du même type qu'eux ou un petit groupe de diables de moindre puissance).
- Télépathie.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

- Sauf mention contraire, les diables parlent le céleste, le draconien et l'infernal.
- Les armes naturelles des diables et les armes manufacturées qu'ils utilisent ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes d'alignement Loyal et Mauvais.

Eau. On utilise généralement ce sous-type pour les Extérieurs liés au plan élémentaire de l'Eau. Les créatures de ce sous-type possèdent toutes une vitesse de nage et peuvent se déplacer dans l'eau sans avoir à réussir de tests de Natation. Les créatures de l'Eau peuvent respirer sous l'eau et, en règle générale, elles sont également capables de respirer de l'air. Natation est une compétence de classe pour les créatures de l'Eau.

Élémentaire. Les élémentaires sont des créatures intégralement composées d'un des quatre éléments classiques (air, eau, feu ou terre). Ils possèdent les attributs suivants.

- Immunité contre la paralysie, le poison, les saignements, les effets de sommeil et l'étourdissement.
- Ne subissent pas les coups critiques et ne peuvent pas être pris en tenaille. Ne reçoivent pas de dégâts supplémentaires en cas d'attaques de précision (comme les attaques sournoises).
- Formés seulement au maniement de leurs armes naturelles sauf s'ils possèdent une forme vaguement humanoïde, auquel cas ils sont formés au maniement des armes courantes et de toutes les armes citées dans leur profil.
- Formés au port des armures du type cité dans leur profil (légères, intermédiaires ou lourdes) et des types plus légers. Les élémentaires qui ne portent aucune armure dans leur profil ne disposent d'aucune formation en matière de port d'armures. Les élémentaires qui sont formés au port d'au moins un type d'armures le sont également à l'utilisation des boucliers.
- Les élémentaires ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

Elfe. On utilise ce sous-type pour les elfes et les créatures qui leur sont apparentées. Les créatures de ce sous-type sont dotées de la capacité de vision nocturne.

Extraplanaire. On applique ce sous-type à toutes les créatures qui se trouvent sur un autre plan que leur plan d'origine. Les créatures qui passent d'un plan à un autre peuvent donc gagner ou perdre ce sous-type au fil de leurs voyages. Les descriptifs des monstres supposent que les rencontres se déroulent sur le plan Matériel. Les créatures qui sont originaires d'un autre plan reçoivent donc ce sous-type (elles ne l'auraient pas si elles étaient rencontrées sur leur plan d'origine). Les créatures qui ne portent pas la mention « extraplanaire » sont natives du plan Matériel. Elles n'acquièrent ce sous-type que si elles quittent le plan Matériel. Sur les plans transitifs comme le plan Astral, le plan Éthéré et le plan des Ombres, aucune créature ne reçoit ce sous-type.

Feu. Les créatures de ce sous-type sont immunisées contre le feu et vulnérables au froid.

Froid. Les créatures de ce sous-type sont immunisées contre le froid et vulnérables au feu.

Géant. Les géants sont des humanoïdes dotés d'une grande force et appartenant généralement à une catégorie de taille supérieure ou égale à G. Ils possèdent des DV raciaux et ne les remplacent jamais par des niveaux de classe (contrairement à d'autres humanoïdes). Ils jouissent de la capacité de vision nocturne et Intimidation et Perception sont des compétences de classe pour eux.

Gnome. On utilise ce sous-type pour les gnomes et les créatures qui leur sont apparentées. Les créatures de ce sous-type sont dotées de la capacité de vision nocturne.

Gobelinoïde. Les gobelinoïdes sont des humanoïdes sournois qui vivent de la chasse et de pillages. Ils parlent tous le gobelin et traitent Discrétion comme une compétence de classe.

Halfelin. On utilise ce sous-type pour les halfelins et les créatures qui leur sont apparentées.

Humain. On utilise ce sous-type pour les humains et les créatures qui leur sont apparentées.

Intangible. Ces créatures n'ont pas de corps matériel. Elles sont immunisées contre les coups critiques et les dégâts de précision (comme ceux des attaques sournoises), à moins que les attaques en question ne soient portées à l'aide d'une arme *spectrale*. Les créatures du sous-type « intangible » ont la particularité du même nom.

Loi. On utilise généralement ce sous-type pour les Extérieurs natifs des plans extérieurs d'alignement Loyal. La plupart des créatures de ce sous-type sont elles-mêmes d'alignement Loyal. Cependant, même si leur alignement change, elles conservent ce sous-type. Tous les effets qui dépendent de l'alignement affectent les créatures de ce sous-type comme si elles étaient d'alignement Loyal (quel que soit leur véritable alignement), mais elles subissent également les effets correspondant à leur véritable alignement. Les armes naturelles des créatures de ce sous-type et les armes manufacturées qu'elles utilisent ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes d'alignement Loyal (voir Réduction de dégâts page 304).

Mal. On utilise généralement ce sous-type pour les Extérieurs natifs des plans extérieurs d'alignement Mauvais (les Extérieurs d'alignement maléfique sont également regroupés sous l'appellation de fiélons). La plupart des créatures de ce sous-type sont elles-mêmes d'alignement Mauvais. Cependant, même si leur alignement change, elles conservent ce sous-type. Tous les effets qui dépendent de l'alignement affectent les créatures de ce sous-type comme si elles étaient d'alignement Mauvais (quel que soit leur véritable alignement), mais elles subissent également les effets correspondant à leur véritable alignement. Les armes naturelles des créatures de ce sous-type et les armes manufacturées qu'elles utilisent ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes d'alignement Mauvais (voir Réduction de dégâts page 304).

Métamorphe. Les métamorphes disposent d'une capacité surnaturelle qui leur permet de prendre une ou plusieurs formes alternatives. De nombreux effets magiques permettent de changer de forme. Les créatures qui peuvent adopter des formes diverses n'appartiennent pas toutes à ce sous-type. Les métamorphes bénéficient des traits suivants (sauf mention contraire dans leur profil) :

- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et de toutes les armes citées dans leur profil.
- Formés au port des armures du type cité dans leur profil (légères, intermédiaires ou lourdes) et des types plus légers. Les métamorphes qui ne portent aucune armure dans leur profil ne disposent d'aucune formation en matière de port d'armures.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Les métamorphes qui sont formés au port d'au moins un type d'armures le sont également à l'utilisation des boucliers.

Nain. On utilise ce sous-type pour les nains et les créatures qui leur sont apparentées. Les créatures de ce sous-type disposent de la capacité de vision dans le noir avec une portée de 18 mètres.

Natif. Seuls les Extérieurs peuvent acquérir ce sous-type. Il s'agit de créatures possédant des ancêtres mortels ou un lien fort avec le plan Matériel et qui peuvent être rappelées à la vie, réincarnées ou ressuscitées de la même manière que les autres créatures vivantes. Les créatures de ce sous-type sont originaires du plan Matériel. Contrairement aux véritables Extérieurs, les Extérieurs natifs ont besoin de se nourrir et de dormir.

Nuée. Les nuées sont des collections de créatures de taille Infime, Minuscule ou Très Petit qui agissent comme une seule entité. Outre les exceptions présentées ci-dessous, les nuées partagent les attributs de leur type. On associe à chaque nuée un seul total de DV et de points de vie, un seul modificateur d'initiative, une seule vitesse de déplacement et une seule valeur de CA. De même, une nuée réalise ses jets de sauvegarde comme s'il s'agissait d'une créature unique. Une nuée occupe une surface carrée (si elle est constituée de créatures qui ne volent pas) ou un volume cubique (si elle se compose de créatures volantes) de 3 mètres de côté, mais son allonge est de 0 mètre (comme celle des créatures qui la composent). Pour attaquer, la nuée doit pénétrer dans l'espace de son adversaire, ce qui provoque une attaque d'opportunité. Elle peut occuper le même espace qu'un adversaire (quelle que soit la taille de celui-ci) car les créatures qui la composent grimpent partout sur leur proie. Une nuée peut traverser sans problème un espace occupé par un ennemi (et vice versa) mais la nuée provoque alors une attaque d'opportunité. Elle peut également se faufiler à travers des fissures ou des trous suffisamment grands pour laisser passer les créatures qui la composent.

Une nuée de créatures de taille TP se compose de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Minuscule se compose de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Infime se compose de 10 000 créatures (volantes ou non). Les nuées de créatures non volantes contiennent un nombre de créatures bien plus grand que celui qu'on obtiendrait en tentant de les caser dans un carré de 3 mètres de côté en utilisant les règles normales ; c'est parce que les créatures qui forment une nuée sont très serrées et grimpent les unes sur les autres (ainsi que sur leurs proies) lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. On peut représenter des nuées plus vastes en combinant plusieurs nuées de même type. L'espace occupé par une grande nuée peut prendre n'importe quelle forme, mais il s'agit généralement d'une forme d'un seul tenant.

Traits des nuées. Les nuées ne possèdent ni devant ni derrière et aucune anatomie spécifique. Elles ne sont donc pas sujettes aux coups critiques et ne peuvent pas être prises en tenaille. Les nuées composées de créatures de taille TP ne subissent que la moitié des dégâts infligés par des armes tranchantes ou perforantes. Celles formées par des créatures de taille Minuscule ou Infime sont immunisées contre les dégâts des armes. Lorsque le nombre de points de vie d'une nuée atteint ou passe sous 0, les créatures qui la composent se dispersent mais les dégâts infligés avant cela ne réduisent en rien ses capacités d'attaque ou de défense. Il est impossible de rendre une nuée chancelante ou mourante en lui infligeant des dégâts. Les nuées ne peuvent pas non plus être agrippées (lutte), bousculées (charge à mains nues) ou victimes d'un croc-en-jambe. Une nuée ne peut pas non plus agripper un adversaire.

Les nuées sont immunisées contre les sorts et les effets qui prennent pour cibles un nombre précis de créatures (y compris les sorts à cible unique tels que *désintégration*). Les effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages et phantasmes) font exception à cette règle si la nuée possède une valeur d'Intelligence et est dotée d'une intelligence (ou conscience) collective. Lorsqu'un sort ou un effet de zone (comme les armes à aspersion et de nombreux sorts d'Évocation) inflige des dégâts à une nuée, ceux-ci sont augmentés de 50%.

Les nuées composées de créatures de taille Minuscule ou Infime sont affectés par les vents forts tels que ceux créés par un sort de *bourrasque*. Lorsqu'il s'agit de déterminer les effets du vent sur une nuée, considérez-la comme une créature appartenant à la catégorie de taille des créatures dont elle est constituée. Lorsqu'une nuée devient inconsciente suite à des dégâts non-létaux, elle se disperse et se désorganise. Dans ce cas, elle ne se reforme qu'au moment où son total de points de vie redevient supérieur aux dégâts non-létaux subis.

Attaque de nuée. Les créatures appartenant au sous-type « nuée » ne portent pas d'attaques au corps à corps standard. Au lieu de cela, elles infligent automatiquement des dégâts à toutes les créatures dont elles occupent l'espace au terme de leur déplacement (sans même avoir à réaliser de jet d'attaque). Les chances d'échec découlant d'un camouflage ou d'un abri ne s'appliquent pas aux attaques de nuées. Les profils des nuées contiennent la mention « nuée » après l'en-tête correspondant aux attaques et n'indiquent pas de bonus d'attaque. La quantité de dégâts infligés par une nuée dépend de son nombre de DV (voir le tableau ci-dessous).

Nombre de DV de la nuée	Dégâts de base de la nuée
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21 ou plus	5d6

Les attaques de nuées ne sont pas magiques, à moins que le profil n'indique le contraire. Une réduction de dégâts suffisante pour diminuer les dégâts jusqu'à 0, l'intangibilité ou d'autres capacités spéciales peuvent immuniser une créature aux attaques d'une nuée ou, au moins, l'aider à y résister. Certaines nuées possèdent également des attaques spéciales (acide, absorption de sang ou poison par exemple) en plus des dégâts normaux.

Les nuées ne contrôlent pas l'espace qu'elles occupent (ni aucun autre) et n'effectuent pas d'attaque d'opportunité. Par contre, elles distraient les ennemis dont elles occupent l'espace, comme indiqué ci-dessous.

Les nuées possèdent la capacité de distraction (qui fait partie des règles universelles pour les monstres). Lorsqu'un individu situé dans l'espace occupé par une nuée désire lancer un sort ou maintenir sa concentration, il doit réussir un test de NLS (le DD est égal à 20 + le niveau du sort). Il est également nécessaire de

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

réussir un jet de Volonté de DD 20 pour utiliser des compétences qui requièrent de la patience et de la concentration.

Orque. On utilise ce sous-type pour les orques et les créatures qui leur sont apparentées (comme les demi-orques). Les créatures de ce sous-type sont dotées d'une vision dans le noir avec une portée de 18 mètres et souffrent d'une sensibilité à la lumière (le demi-orque ne souffre pas de la sensibilité à la lumière).

Reptilien. Il s'agit de créatures couvertes d'écailles et généralement à sang froid. On n'utilise ce sous-type que pour certaines races humanoïdes, pas tous les animaux et les monstres qui sont de véritables reptiles.

Terre. On utilise généralement ce sous-type pour les Extérieurs liés au plan élémentaire de Terre. Les créatures de la Terre possèdent généralement une vitesse de creusement et la plupart d'entre elles peuvent creuser à travers la pierre. Les créatures de la Terre qui possèdent une vitesse de creusement bénéficient de la particularité « perception des vibrations ».

Appendice 4 : PJ monstrueux

On peut vouloir utiliser un des monstres de ce livre comme PJ, mais il est difficile d'équilibrer ce genre de personnage avec les autres. Les monstres ne sont pas conçus pour servir de PJ et cela peut créer un déséquilibre important si on n'y fait pas attention.

Certains des monstres de ce livre ne possèdent pas de DV raciaux. Ce sont sans doute les options les mieux adaptées aux PJ mais, malgré tout, quelques uns d'entre eux sont si puissants qu'on devrait considérer qu'ils possèdent 1 niveau de classe malgré l'absence de DV raciaux. Ces personnages devraient être admis seulement dans un groupe de niveau supérieur ou égal à 2.

Dans le cas des monstres qui possèdent des DV raciaux, la meilleure méthode pour les adopter en tant que PJ consiste à choisir un FP et à permettre à tous les joueurs de créer des personnages en utilisant des monstres de ce FP. Considérez le FP du monstre comme son niveau de classe total et autorisez les personnages à se multiclasser dans les classes de base. Ne faites pas évoluer ces monstres en leur ajoutant des DV : les PJ monstrueux devraient évoluer seulement en gagnant des niveaux de classe.

Si vous introduisez un seul personnage monstrueux au sein d'un groupe de personnages standards, assurez-vous que le groupe soit d'un niveau supérieur ou égal au FP du monstre. Considérez le FP du monstre comme son niveau de classe lorsque vous déterminez le niveau total du personnage monstrueux. Par exemple, dans un groupe de personnages de niveau 6, un minotaure (FP 4) posséderait 2 niveaux dans une classe de base (barbare par exemple).

Notez que, dans un groupe mixte, plus les personnages gagnent des niveaux et moins les DV raciaux et les capacités ont d'importance. Pour chaque tranche de 3 niveaux gagnés par le groupe, le personnage monstrueux devrait recevoir un niveau supplémentaire à mi-chemin entre le deuxième et le troisième niveau. Cela devrait se produire un nombre de fois égal à la moitié du FP du monstre (en arrondissant vers le bas). Dans l'exemple du minotaure, lorsque le groupe se situe à mi-chemin entre le niveau 6 et le niveau 7, le minotaure gagne un niveau. Il en gagne un autre lorsque le groupe arrive au niveau 7, ce qui fait de lui un minotaure barbare 4. On répète ce procédé jusqu'au niveau 10, où il devient un minotaure barbare 8. Puis, à partir de là, il gagne des niveaux au même rythme que les autres.

Les MJ doivent faire bien attention avant d'introduire un personnage monstrueux dans leur groupe. Certaines créatures ne conviennent tout simplement pas en tant que PJ, à cause de leurs capacités ou de leur rôle dans le jeu. Les MJ devraient rester très attentifs au cours de l'évolution de ces personnages monstrueux et prendre garde à ce qu'ils ne posent pas de problèmes et ne deviennent pas trop puissants, quitte à les modifier afin d'améliorer l'expérience de jeu si nécessaire.

Appendice 5 : Dons pour monstres

La plupart des dons qui suivent ont été conçus pour les monstres, mais certains d'entre eux peuvent aussi être accessibles aux PJ (comme Création de créatures artificielles).

Arme naturelle supérieure

Les attaques naturelles de la créature infligent de sévères blessures.

Conditions. Posséder une arme naturelle, BBA +4.

Avantage. Les effets de ce don s'appliquent à une des armes naturelles de la créature. Ses dégâts augmentent d'une catégorie selon la progression suivante (comme si la taille de la créature avait augmenté d'un cran). Les dés de dégâts progressent comme suit : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

Si l'arme ou l'attaque inflige 1d10 points de dégâts, la progression est la suivante : 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Armure naturelle supérieure

La peau de la créature est plus épaisse que la normale.

Conditions. Posséder une armure naturelle, Con 13.

Avantage. Le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de +1.

Spécial. Une créature peut gagner ce don plusieurs fois. Son armure naturelle augmente chaque fois d'un point.

Attaque en vol

La créature peut se déplacer avant et après une attaque lorsqu'elle est en vol.

Condition. Posséder une vitesse de vol.

Avantage. Lorsqu'elle est en vol, la créature peut effectuer une action de mouvement et autre action simple à n'importe quel moment de son déplacement. Elle ne peut pas réaliser une seconde action de mouvement au cours d'un round où elle utilise Attaque en vol.

Normal. Sans ce don, la créature effectue une action simple soit avant soit après son déplacement.

Attaque spéciale renforcée

Il est particulièrement difficile de résister à l'une des attaques spéciales de la créature.

Condition. Posséder une attaque spéciale.

Avantage. Les effets de ce don s'appliquent à une des attaques spéciales de la créature. Le DD de tous les jets de sauvegarde pour résister à celle-ci augmente de +2.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Spécial. La créature peut gagner ce don plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas : il s'applique chaque fois à une attaque spéciale différente.

Attaques multiples (Guerrier)

La créature est particulièrement douée pour attaquer avec ses armes naturelles.

Condition. Au moins trois attaques naturelles.

Avantage. Les attaques que la créature effectue avec des armes naturelles secondaires ne subissent qu'une pénalité de –2.

Normal. Sans ce don, les attaques secondaires de la créature subissent une pénalité de –5.

Capture

La créature peut facilement attraper des proies.

Condition. Taille supérieure ou égale à TG.

Avantages. Lorsque la créature touche un adversaire à l'aide d'une attaque de griffe ou de morsure, elle peut l'agripper comme si elle possédait la capacité d'étreinte. Si cet adversaire appartient à une catégorie de taille inférieure de trois crans ou plus à celle de la créature, cette dernière peut l'écraser et lui infliger automatiquement des dégâts de griffe ou de morsure chaque round en réussissant un test de manœuvre offensive. Si l'adversaire est maintenu dans la gueule de la créature, il ne reçoit pas de jet de Réflexes pour résister au souffle de la créature (si elle possède une telle attaque).

La créature peut lâcher l'adversaire agrippé par une action libre ou le lancer au loin en utilisant une action simple. Dans ce cas, l'adversaire parcourt une distance de 1d6 × 3 mètres et subit 1d6 points de dégât par tranche de 3 mètres dans cette distance. Si la créature est en vol lorsqu'elle lance son adversaire, celui-ci subit soit les dégâts indiqués plus haut, soit les dégâts correspondant à la chute (les plus élevés des deux).

Combat à plusieurs armes (Guerrier)

La créature sait utiliser ses nombreux bras pour attaquer avec plusieurs armes.

Conditions. Dex 13, au moins trois mains.

Avantage. Lorsque la créature attaque avec plusieurs armes, les malus sont réduits de –2 pour les attaques effectuées avec la main directrice et de –6 pour les autres.

Normal. Sans ce don, la créature subit un malus de –6 à toutes les attaques effectuées avec sa main directrice et de –10 à toutes les attaques effectuées avec les autres mains (elle ne possède qu'une seule main directrice). Voir Combat à deux armes dans le *Manuel des Joueurs*.

Spécial. Ce don remplace Combat à deux armes pour les créatures qui possèdent plus de deux bras.

Coup fabuleux (Guerrier)

Les coups de la créature peuvent propulser les ennemis dans les airs.

Conditions. For 25, Attaque en puissance, Science de la bousculade, taille supérieure ou égale à Grand.

Avantage. Un coup fabuleux est une manœuvre de combat qui nécessite une action simple. Si la manœuvre réussit et si l'adversaire est tangible et plus petit que la créature, il est subit des dégâts (généralement de coup plus le bonus de Force), est propulsé à 3 mètres de distance dans une direction choisie par la créature et tombe au sol à cet endroit. Le mouvement de l'adversaire doit se faire en ligne droite et de telle sorte que son emplacement final ne soit pas plus proche de la créature que son emplacement initial. Si un obstacle bloque le mouvement, l'adversaire et l'obstacle subissent 1d6 points de dégâts et l'adversaire se retrouve au sol dans un emplacement situé à côté de l'obstacle.

Création de créatures artificielles (Création d'objets)

Le personnage peut construire des créatures artificielles (des golems par exemple).

Conditions. NLS 5, Création d'armes et d'armures magiques, Créations d'objets merveilleux.

Avantage. Le personnage peut construire toutes les créatures artificielles pour lesquelles il remplit les conditions. L'animation d'une créature artificielle prend un jour par tranche de 1 000 po de son prix. Pour construire une créature artificielle, le personnage doit utiliser des matières premières valant la moitié du prix de base plus le prix (complet) du corps créé pour la créature artificielle. Les coûts et les conditions pour créer une créature artificielle sont résumés dans une section spéciale sur la page où elle est décrite. Le nombre de points de vie qu'une créature artificielle nouvellement créée possède correspond à la moyenne de ses dés de vie.

Extension de pouvoir magique

Un des pouvoirs magiques de la créature est particulièrement puissant et efficace.

Condition. Posséder un pouvoir magique lancé à un NLS supérieur ou égal à 6.

Avantage. Ce don s'applique à un des pouvoirs magiques de la créature, qui doit vérifier les conditions décrites ci-dessous. Trois fois par jour (ou moins souvent si la créature est normalement limitée à une ou deux utilisations quotidiennes du pouvoir), le pouvoir choisi peut être utilisé avec des effets étendus.

Lorsque les effets d'un pouvoir sont étendus, toutes ses quantités numériques variables sont augmentées de 50%. Les jets de sauvegarde et les tests opposés ne sont pas concernés. Les pouvoirs magiques qui ne comportent pas de quantités aléatoires ne sont pas affectés.

Le pouvoir magique choisi doit imiter un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du NLS de la créature (arrondi vers le bas) moins 2. Le tableau inclus dans le descriptif du don Pouvoir magique rapide page suivante présente les restrictions imposées par cette condition.

Spécial. La créature peut gagner ce don plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas : il s'applique chaque fois à un pouvoir magique différent.

Pouvoir magique rapide

La créature peut utiliser un de ses pouvoirs magiques quasiment sans effort.

Condition. Posséder un pouvoir magique lancé à un NLS supérieur ou égal à 10.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Avantage. Ce don s'applique à un des pouvoirs magiques de la créature, qui doit vérifier les conditions décrites ci-dessous. Trois fois par jour (ou moins souvent si la créature est normalement limitée à une ou deux utilisations quotidiennes du pouvoir), le pouvoir choisi peut être utilisé de manière rapide.

Une action rapide suffit pour activer le pouvoir, et celle-ci ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La créature peut entreprendre d'autres actions au cours du même round (utiliser un autre pouvoir magique par exemple, mais pas une autre action rapide). Elle ne peut utiliser qu'un seul pouvoir magique rapide par round.

Le pouvoir magique choisi doit imiter un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du NLS de la créature (arrondi vers le bas) moins 4. Le tableau ci-dessous présente les restrictions imposées par cette condition.

Spécial. La créature peut gagner ce don plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas : il s'applique chaque fois à un pouvoir magique différent.

Pouvoirs magiques a effets etendus/rapides

Niveau du sort	NLS minimal pour l'extension des effets	NLS minimal pour l'activation rapide
0	4	8
1	6	10
2	8	12
3	10	14
4	12	16
5	14	18
6	16	20
7	18	—
8	20	—
9	—	—

Virage sur l'aile

La créature peut virer facilement lorsqu'elle est en vol.

Condition. Posséder une vitesse de vol.

Avantages. Une fois par round, une créature possédant ce don peut virer de 180 degrés par une action libre sans avoir à réussir un test de Vol. Ce virage ne réduit pas non plus la distance que la créature peut parcourir.

Normal. Une créature en vol peut tourner d'au plus 90 degrés en réussissant un test de Vol de DD 15 et en dépensant 1,50 mètre de mouvement. Elle peut virer d'au plus 180 degrés en réussissant un test de Vol de DD 20 et en dépensant 3 mètres de mouvement.

Vol stationnaire

La créature peut facilement faire du sur-place ou envoyer dans les airs des nuages de poussières et de gravas.

Conditions. Posséder une vitesse de vol.

Avantage. Une créature qui possède ce don peut arrêter son mouvement lorsqu'elle est en vol, ce qui lui permet de faire du sur-place sans avoir à réussir un test de Vol.

Si une créature de taille supérieure ou égale à G avec ce don effectue un vol stationnaire à 6 mètres ou moins d'un sol recouvert de nombreux débris, le souffle de ses ailes crée un nuage hémisphérique de 18 mètres de rayon. Les vents ainsi engendrés peuvent éteindre les torches, les petits feux de camp, les lanternes exposées ainsi que les autres flammes non protégées et d'origine non magique. À l'intérieur du nuage, on ne voit bien qu'à 3 mètres. De 4,50 mètres à 6 mètres, les créatures bénéficient d'un camouflage simple (20% de chances d'échec). À partir de 7,50 mètres, les créatures bénéficient d'un camouflage total (50% de chances d'échec et il est impossible d'utiliser la vision pour les repérer).

Normal. Sans ce don, la créature doit réussir un test de Vol pour faire du sur-place et elle ne crée pas de nuage de débris lorsqu'elle est en vol stationnaire.

Appendice 6 : Compagnons d'armes monstrueux

Le don Prestige (voir le *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR* à la page 131–132) permet à un personnage de gagner les services d'un compagnon d'armes loyal. Si le MJ l'autorise, ce compagnon d'armes peut être un monstre de même alignement que le personnage plutôt qu'un humanoïde doté du nombre adéquat de niveaux de classe. Les monstres de la liste qui suit peuvent très bien faire office de compagnons d'armes (ou de gardes du corps, de montures ou d'assassins). Leur « niveau de compagnon d'armes effectif » correspond au niveau autorisé par le score de prestige du personnage.

Un compagnon d'armes monstrueux gagne des points d'expérience comme s'il s'agissait d'un personnage de niveau égal à son niveau de compagnon d'armes effectif. Lorsqu'il obtient suffisamment d'expérience pour gagner un niveau, il devra (en règle générale) acquérir un niveau dans une classe-clef (pour la plupart des compagnons d'armes, le meilleur choix est souvent la classe de guerrier). La table qui suit peut également vous aider à estimer le niveau de compagnon d'armes effectif des monstres qui n'y sont pas repris.

Compagnons d'armes monstrueux

Monstre	Niveau	Monstre	Niveau
Aigle géant	6	Griffon	8
Archon canin	7	Géant de pierre	18
Babau (démon)	11	Licorne	8
Bralani (azata)	11	Manticore	9
Champion squelette	6	Molosse infernal	7
Dragon, jeune	spécial*	Pixie	8
Drider	11	Pégase	6
Érinye (diable)	16	Satyre	7
Ettin	15	Vouivre	10
Goule	5	Worg	5

*Le niveau de compagnon d'armes effectif des dragons jeunes vaut leur FP + 8. Ils n'évoluent pas en vieillissant comme les dragons normaux mais en gagnant des niveaux de classe (guerriers ou ensorceleurs bien souvent).

Appendice 7 : Compagnons animaux

Le *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR* offre un large choix de compagnons animaux aux druides et aux rôdeurs mais cette liste est loin d'être exhaustive. Ce livre présente de nombreux autres animaux ainsi que, pour chacun d'eux, des règles permettant de

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

les utiliser en tant que compagnons. La liste qui suit reprend tous les compagnons animaux introduits dans ce livre ainsi que les numéros de pages où vous pourrez les trouver.

Compagnons animaux

Animal	Page	Animal	Page
Anguille électrique	16	Hyène	187
Ankylosaure	88	Murène géante	16
Auroch	17	Orque épaulard	55
Bison	17	Pieuvre	241
Brachiosaure	88	Ptéranodon	90
Calmar	38	Rat sanguinaire	246
Chauve-souris sang.	40	Rhinocéros	249
Chien gobelin	43	Roc	250
Dauphin	55	Stégosaure	90
Élasmosaure	89	Tricératos	91
Éléphant	130	Tyrannosaure	91
Grenouille géante	174	Varan	192

Appendice 8 : Monstres par type

Les listes qui suivent reprennent toutes les monstres introduits dans ce livre en les regroupant par type.

Aberrations : aboleth, babélien, chuul, dévoreur d'intellect, drider, enlaceur, étrangleur, ettercap, feu follet, froghémoth, manteleur, mimique, naga corrupteur, naga gardien, naga ténébreux, néothélide, otyugh, oxydeur

(Air) : djinn, dragon vert, élémentaire de l'Air, feu follet, méphite de la Poussière, méphite de l'Air, traqueur invisible

Animaux : aigle, anguille électrique, ankylosaure, auroch, belette, bison, brachiosaure, calmar, calmar géant, chat, chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, cheval, chien, chien de selle, chien gobelin, chouette, corbeau, crapaud, crapaud vénéneux, crocodile, crocodile sanguinaire, dauphin, déinonychus, élasmosaure, éléphant, faucon, glouton, glouton sanguinaire, gorille, gorille sanguinaire, grenouille géante, grizzly, guépard, hyène, hyène sanguinaire, léopard, lézard, lézard à collerette géant, lion, lion sanguinaire, loup, loup sanguinaire, mastodonte, murène géante, nuée de chauves-souris, nuée de rats, orque épaulard, ours sanguinaire, pieuvre, pieuvre géante, poney, ptéranodon, rat, rat sanguinaire, requin, requin sanguinaire, rhinocéros, rhinocéros laineux, roc, sanglier, sanglier sanguinaire, serpent constricteur, serpent venimeux, singe, stégosaure, tigre, tigre sanguinaire, tricératops, tyrannosaure, varan, vipère

(aquatique) : aboleth, calmar, calmar géant, crabe géant, dragon-tortue, guenaude marine, homme-poisson, kraken, murène géante, nuée de crabes, nuée de sangsues, pieuvre, pieuvre géante, requin, requin sanguinaire, sahuagin, sangsue géante, serpent de mer, shoggoth, skum, chuul

Archétypes : champion squelette, demi-céleste, demi-dragon, demi-fiélon, fantôme, liche, lycanthropes, squelette, vampire, zombi

Créatures artificielles : cobra de fer, golem d'argile, golem de bois, golem de chair, golem de fer, golem de glace, golem de pierre, homoncule, horreur chasseresse, objet animé

Créatures magiques : aigle géant, ankheg, araignée de phase, basilic, béhir, bulette, chimère, cockatrice, girallon, gorgone, griffon, hydre, kraken, lézard voltaïque, licorne, loup arctique, mante obscure, manticore, ours-hibou, pégase, phœnix, remorhaz, serpent de mer, sphinx, strige, tarasque, ver pourpre, worg

Dragons : dracolisque, dragon blanc, dragon bleu, dragon d'airain, dragon d'argent, dragon d'or, dragon de bronze, dragon de cuivre, dragon noir, dragon rouge, dragon vert, dragon-tortue, linnorm des falaises, linnorm des glaces, linnorm des lacs, pseudo-dragon, vouivre

(Eau) : dragon de bronze, dragon noir, élémentaire de l'Eau, marid, méphite de l'Eau, méphite de la Vase,

Extérieurs (Air) : djinn, élémentaire de l'Air, méphite de l'Air, méphite de la Poussière, traqueur invisible

Extérieurs (Bien) : azatas, anges, archons

Extérieurs (Chaos) : azatas, bebelith, démons

Extérieurs (Eau) : élémentaire de l'Eau, marid, méphite de l'Eau, méphite de la Vase

Extérieurs (élémentaire) : élémentaire de l'Air, élémentaire de l'Eau, élémentaire de Terre, élémentaire du Feu, traqueur invisible

Extérieurs (Feu) : éfrit, élémentaire du Feu, méphite du Feu, méphite du Magma, méphite de la Vapeur, molosse infernal, molosse nessien, salamandre

Extérieurs (froid) : Méphite de Glace

Extérieurs (Loi) : archons, barghest, diables, kyton, molosse infernal, molosse nessien

Extérieurs (Mal) : barghest, bébilith, cauchemar, chien hurleur, démons, destrier noir, diables, guenaude noire, kyton, molosse infernal, molosse nessien, vargouille, xill

Extérieurs (natif) : aasimar, couatl, demi-céleste, demi-fiélon, jann, ogre mage, rakshasa, tieffelin

Extérieurs (Terre) : élémentaire de Terre, méphite du Sel, méphite de la Terre, shaitan, xorn

Fées : dryade, mite, nymphe, pixie, satyre

(Feu) : dragon d'airain, dragon d'or, dragon rouge, géant du feu, phœnix

(froid) : dragon blanc, dragon d'argent, géant du froid, golem de glace, linnorm des glaces, loup arctique, Méphite de Glace, yéti

(géant) : cyclope, ettin, géant des collines, géant des nuages, géant de pierre, géant des tempêtes, géant du feu, géant du froid, ogre, ogre mage, troll

(gobelinoïde) : gobelours, gobelin, hobgobelin

Humanoïdes : bourbiérin, cyclope, derro, drow, drow noble, duergar, ettin, fureteur obscur, géant des collines, géant des nuages, géant de pierre, géant des tempêtes, géant du feu, géant du froid, gnoll, gobelin, gobelours, hobgobelin, homme-lézard, homme-poisson, kobold, loup-garou, ogre, orque, rat-garou, svirfneblin, tengu, traqueur obscur, troglodyte, troll

Humanoïdes monstrueux : centaure, doppleganger, gargouille, guenaude marine, guenaude verte, harpie, lamie, méduse, minotaure, morlock, sahuagin, skum, yéti

(intangible) : fantôme, ombre supérieure, ombre, spectre, âme-en-peine

(métamorphe) : azata bralani, azata ghaéle, barghest, doppleganger, loup-garou, mimique, ogre mage, rakshasa, rat-garou

Morts-vivants : âme-en-peine, champion squelette, dévoreur, fantôme, goule, liche, mohrg, momie, nécrophage, ombre, ombre supérieure, spectre, squelette, vampire, zombi

(nuée) : nuée d'araignées, nuée de crabes, nuée de fourmis soldats, nuée de guêpes, nuée de mille-pattes, nuée de rats, nuée de sangsues

Plantes : attrape-mouches géant, basidirond, fongoïde violet, liane meurtrière, moisissure jaune, sylvanien, tertre errant, végépygmée

(reptilien) : homme-lézard, kobold, troglodyte

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

(Terre) : dragon bleu, dragon de cuivre, élémentaire de Terre, gargouille, méphite du Sel, méphite de la Terre, shaitan, xorn

Vases : cube gélatineux, gelée ocre, pouding noir, shoggoth, vase grise

Vermines : araignée géante, charançon géant, crabe géant, fourmi géante, guêpe géante, limace géante, mante géante, mille-pattes géant, nuée d'araignées, nuée de crabes, nuée de fourmis soldats, nuée de guêpes, nuée de mille-pattes, nuée de sangsues, pêcheur des grottes, punaise de feu, sangsue géante, scorpion géant

Annexe 9 : Monstres par FP

La section qui suit reprend tous les monstres introduits dans ce livre en les regroupant par FP. Les variantes de monstres (comme les versions alternatives des cobras de fer et les vermines géantes de tailles diverses) ne sont pas incluses dans cette liste, mais un index de ces monstres se trouve à la page 322. Dans le cas des archétypes (comme les squelettes et les fantômes), on a seulement repris les créatures données en exemple, celles pour lesquelles un profil complet est présenté au début de la description de l'archétype. De même, pour les dragons, seuls ceux qui ont un profil complet sont repris (les dragons jeunes, adultes et vénérables). Les dragons des autres catégories ne sont pas cités.

FP 1/8

chauve-souris, crapaud

FP 1/6

corbeau, lézard

FP 1/4

chat, kobold, mite, rat, singe

FP 1/3

chien, chouette, drow, duergar, gobelin, faucon, homme-poisson, orque, punaise de feu, rat sanguinaire, squelette (humain)

FP 1/2

aasimar, aigle, belette, chien de selle, crapaud vénéneux, dauphin, hobgobelin, mille-pattes géant, poney, strige, tengu, tieffelin, végépygmée, vipère, zombi (humain)

FP 1

araignée géante, calmar, cheval, chien gobelin, élémentaire de l'Air (Petit), élémentaire de l'Eau (Petit), élémentaire de Terre (Petit), élémentaire du Feu (Petit), gnoll, goule, grenouille géante, homme-lézard, homoncule, hyène, lémure, loup, mante obscure, nuée d'araignées, pieuvre, pseudo-dragon, serpent venimeux, svirfneblin, troglodyte

FP 2

anguille électrique, archon lumineux, auroch, bourbiérin, champion squelette, chauve-souris sanguinaire, cobra de fer, crabe géant, crocodile, diablotin, dretch, étrangleur, fourmi géante, fureteur obscur, glouton, gobelours, gorille, guépard, léopard, lézard voltaïque, loup-garou, moisissure jaune, morlock, nuée de chauves-souris, nuée de rats, pêcheur des grottes, quasit, rat-garou, requin, sahuagin, sanglier, sangsue géante, serpent constricteur, skum, varan, vargouille, worg

FP 3

aigle géant, ankheg, centaure, chien hurleur, cockatrice, cube gélatineux, déinonychus, derro, doppleganger, drow noble, dryade, élémentaire de l'Air (Moyen), élémentaire de l'Eau (Moyen), élémentaire de Terre (Moyen), élémentaire du Feu (Moyen), ettercap, fongoïde violet, gorille sanguinaire, guêpe géante, hyène sanguinaire, liane meurtrière, licorne, lion, loup sanguinaire, mante géante, méphite de l'Air, méphite de l'Eau, méphite du Feu, Méphite de Glace, méphite du Magma, méphite de la Poussière, méphite du Sel, méphite de la Terre, méphite de la Vapeur, méphite de la Vase, molosse infernal, nécrophage, nuée de guêpes, objet animé, ogre, ombre, oxydeur, pégase, ptéranodon, scorpion géant

FP 4

archon canin, barghest, bison, charançon géant, gargouille, glouton sanguinaire, griffon, grizzly, guenaude marine, harpie, hydre, jann, mimique, minotaure, nuée de crabes, nuée de mille-pattes, nuée de sangsues, otyugh, ours-hibou, pixie, rhinocéros, sanglier sanguinaire, satyre, tigre, traqueur obscur, vase grise, yéti

FP 5

âme-en-peine, araignée de phase, babélien, basidirond, basilic, cyclope, destrier noir, diable barbu, djinn, élémentaire de l'Air (Grand), élémentaire de l'Eau (Grand), élémentaire de Terre (Grand), élémentaire du Feu (Grand), gelée ocre, golem de glace, guenaude verte, lézard à collerette géant, licorne demi-céleste, lion sanguinaire, loup arctique, manteleur, manticore, momie, murène géante, nuée de fourmis soldats, orque épaulard, troll

FP 6

ankylosaure, babau, bralani, dragon blanc (jeune), ettin, feu follet, girallon, golem de bois, kyton, lamie, minotaure demi-fiélon, rhinocéros laineux, salamandre, tertre errant, vouivre, xill, xorn

FP 7

aboleth, barghest noble, bulette, chimère, démon des ombres, dracolisque, dragon d'airain (jeune), dragon noir (jeune), drider, élasmosaure, élémentaire de l'Air (Très Grand), élémentaire de l'Eau (Très Grand), élémentaire de Terre (Très Grand), élémentaire du Feu (Très Grand), éléphant, fantôme, géant des collines, golem de chair, lilende, méduse, nymphe, ours sanguinaire, pouding noir, remorhaz, shaitan, spectre, stégosaure, succube, chuul, traqueur invisible

FP 8

béhir, dévoreur d'intellect, dragon de cuivre (jeune), dragon vert (jeune), éfrit, érinye, géant de pierre, gorgone, limace géante, mohrg, nabasu, naga ténébreux, ogre mage, ombre supérieure, pieuvre géante, sphinx, sylvanien, tigre sanguinaire, tricératops

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

FP 9

calmar géant, crocodile sanguinaire, diable osseux, dragon bleu (jeune), dragon de bronze (jeune), dragon-tortue, élémentaire de l'Air (noble), élémentaire de l'Eau (noble), élémentaire de Terre (noble), élémentaire du Feu (noble), géant du froid, guenaude noire, marid, mastodonte, molosse nessien, naga corrupteur, requin sanguinaire, roc, tyrannosaure, vampire, vrock

FP 10

attrape-mouches géant, bébilith, brachiosaure, couatl, dragon blanc (adulte), dragon d'argent (jeune), dragon rouge (jeune), géant du feu, golem d'argile, naga gardien, rakshasa

FP 11

cauchemar, dévoreur, diable barbelé, dragon d'airain (adulte), dragon d'or (jeune), dragon noir (adulte), élémentaire de l'Air (seigneur), élémentaire de l'Eau (seigneur), élémentaire de Terre (seigneur), élémentaire du Feu (seigneur), géant des nuages, golem de pierre, hezrou, horreur chasseresse

FP 12

dragon de cuivre (adulte), dragon vert (adulte), enlaceur, liche, serpent de mer, ver pourpre

FP 13

diable des glaces, dragon bleu (adulte), dragon de bronze (adulte), froghémoth, géant des tempêtes, ghaéle, glabrezu, golem de fer

FP 14

archon messager, déva astral, dragon d'argent (adulte), dragon rouge (adulte), linnorm des falaises, nalfeshnie

FP 15

dragon blanc (vénérable), dragon d'or (adulte), néothélide, phœnix

FP 16

diable cornu, dragon d'airain (vénérable), dragon noir (vénérable), planétar

FP 17

dragon de cuivre (vénérable), dragon vert (vénérable), linnorm des glaces, marilith

FP 18

dragon bleu (vénérable), dragon de bronze (vénérable), kraken

FP 19

dragon d'argent (vénérable), dragon rouge (vénérable), shoggoth

FP 20

balor, diantrefosse, dragon d'or (vénérable), linnorm des lacs

FP 23

solar

FP 25

tarasque

APPENDICE 10 : MONSTRES PAR MILIEU NATUREL

La liste qui suit regroupe les monstres présentés dans ce livre par milieu naturel. Notez que certaines créatures apparaissent plusieurs fois : un même monstre peut être cité dans plusieurs sections correspondant à des climats ou des environnements similaires ou encore dans une section relative à un milieu extraplanaire et une autre évoquant le plan Matériel. Par exemple, même si les béhirs se rencontrent généralement dans les déserts chauds, il est certainement possible d'en croiser un dans un désert tempéré (mais beaucoup moins probable d'en trouver un dans un désert froid). Le terrain de chasse des bulettes se limite généralement aux régions vallonnées (collines) mais on pourrait trouver un de ces monstres en montagne ou même dans une plaine. Les créatures citées sous une en-tête correspondant à un autre plan peuvent également se trouver n'importe où sur le plan Matériel, mais on ne les croise que très rarement sur les autres plans que celui qui est indiqué. Bref, considérez ces listes comme une aide plutôt que comme des règles strictes. Si vous avez besoin d'un sphinx qui habite une forêt froide, faites qu'il en soit ainsi ! Rappelez-vous simplement que vous devriez sans doute trouver une bonne raison pour expliquer la présence du monstre à cet endroit.

AUTRE PLAN (ABADDON, NEUTRE MAUVAIS)

cauchemar, destrier noir, guenaude noire

AUTRE PLAN (ABYSSES, CHAOTIQUE MAUVAIS)

babau, balor, bébilith, démon des ombres, dretch, glabrezu, hezrou, horreur chasseresse, marilith, nabasu, nalfeshnie, quasit, succube, vrock

AUTRE PLAN (ÉLYSÉE, CHAOTIQUE BON)

bralani, déva astral, ghaéle, lilende, planétar, solar

AUTRE PLAN (ENFER, LOYAL MAUVAIS)

diable barbelé, diable barbu, diable cornu, diable des glaces, diable osseux, diablotin, diantrefosse, érinye, lémure

AUTRE PLAN (PARADIS, LOYAL BON)

archon canin, archon lumineux, archon messager, déva astral, planétar, solar

AUTRE PLAN (PLAN DE L'AIR)

djinn, élémentaire de l'Air, méphite de l'Air, Méphite de Glace, méphite de la Poussière, traqueur invisible

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

AUTRE PLAN (PLAN DE L'EAU)
élémentaire de l'Eau, marid, méphite de l'Eau, méphite de la Vase

AUTRE PLAN (PLAN DE LA TERRE)
élémentaire de Terre, méphite du Sel, méphite de la Terre, shaitan, xorn

AUTRE PLAN (PLAN DU FEU)
éfrit, élémentaire du Feu, méphite du Feu, méphite du Magma, méphite de la Vapeur, salamandre

COLLINES (CLIMAT CHAUD)
araignée de phase, béhir, dragon de cuivre, lézard à collerette géant, lion sanguinaire, manticore, phœnix, sphinx, vouivre

COLLINES (CLIMAT FROID)
ogre mage, ogre, linnorm des glaces, linnorm des falaises, ettin

COLLINES (CLIMAT TEMPÉRÉ)
belette, bulette, chimère, géant des collines, gorgone, griffon, hobgobelin, ogre, orque, vouivre

CÔTES
crabe géant, dragon de bronze, nuée de crabes, ptéranodon

DÉSERT (CLIMAT CHAUD)
béhir, chauve-souris, dragon bleu, dragon d'airain, gnoll, jann, phœnix, scorpion géant, sphinx

DÉSERT (CLIMAT FROID)
remorhaz

DÉSERT (CLIMAT TEMPÉRÉ)
chauve-souris, lamie, scorpion géant

FORÊTS (CLIMAT CHAUD)
ankylosaure, brachiosaure, chauve-souris, couatl, crapaud, déinonychus, girallon, gorille, gorille sanguinaire, léopard, lézard à collerette géant, mille-pattes géant, moisissure jaune, nuée de mille-pattes, sanglier, sanglier sanguinaire, serpent constricteur, singe, sylvanien, tigre, tigre sanguinaire, tyrannosaure, varan

FORÊTS (CLIMAT FROID)
glouton, glouton sanguinaire, grizzly, loup, loup arctique, loup sanguinaire, mastodonte, ours sanguinaire, sylvanien, tigre, tigre sanguinaire

FORÊTS (CLIMAT TEMPÉRÉ)
centaure, charançon géant, chauve-souris, chien gobelin, chouette, crapaud, dragon vert, dryade, ettercap, faucon, gobelin, guêpe géante, kobold, liane meurtrière, licorne, licorne demi-céleste, loup, loup sanguinaire, mante géante, moisissure jaune, nuée de guêpes, nymphe, ours-hibou, pixie, pseudo-dragon, sanglier, sanglier sanguinaire, satyre, scorpion géant, sylvanien, tertre errant, tigre, tigre sanguinaire, worg

MARAIS (CLIMAT CHAUD)
crapaud vénéneux, crocodile, crocodile sanguinaire, dragon noir, feu follet, grenouille géante, lézard voltaïque, limace géante, manticore, nuée de sangsues, sangsue géante, serpent constricteur, strige, tigre sanguinaire

MARAIS (CLIMAT FROID)
feu follet, linnorm des lacs, tigre sanguinaire, vase grise

MARAIS (CLIMAT TEMPÉRÉ)
attrape-mouches géant, bourbiérin, chien gobelin, dracolisque, feu follet, froghémoth, gelée ocre, grenouille géante, guenaude verte, harpie, homme-lézard, hydre, limace géante, méduse, naga corrupteur, nuée de sangsues, sangsue géante, strige, chuul, tertre errant, tigre sanguinaire

MONTAGNES (CLIMAT CHAUD)
dragon rouge, géant du feu, roc

MONTAGNES (CLIMAT FROID)
dragon blanc, géant du froid, linnorm des glaces, troll, yéti

MONTAGNES (CLIMAT TEMPÉRÉ)
aigle, aigle géant, dragon d'argent, géant des nuages, gobelours, orque, tengu

OCÉAN (CLIMAT CHAUD)
aboleth, calmar, calmar géant, crabe géant, crocodile sanguinaire, dauphin, élasmosaure, guenaude marine, kraken, murène géante, nuée de crabes, pieuvre géante, requin, requin sanguinaire, sahuagin, serpent de mer

OCÉAN (CLIMAT FROID)
aboleth, calmar, calmar géant, crabe géant, dauphin, guenaude marine, kraken, nuée de crabes, orque épaulard, pieuvre, pieuvre géante, requin, requin sanguinaire, serpent de mer, shoggoth, skum

OCÉAN (CLIMAT TEMPÉRÉ)
aboleth, calmar, calmar géant, crabe géant, dauphin, dragon-tortue, guenaude marine, homme-poisson, kraken, nuée de crabes, pieuvre, pieuvre géante, requin, requin sanguinaire, sahuagin, serpent de mer, skum

PLAINES (CLIMAT CHAUD)
ankheg, ankylosaure, brachiosaure, chat, dragon d'or, éléphant, gnoll, guépard, hyène, hyène sanguinaire, lézard à collerette géant, lion, lion sanguinaire, pégase, rhinocéros, scorpion géant, stégosaure, tigre sanguinaire, tricératops, tyrannosaure, varan

PLAINES (CLIMAT FROID)
bison, loup arctique, mastodonte, rhinocéros laineux, tigre sanguinaire

PLAINES (CLIMAT TEMPÉRÉ)
ankheg, auroch, bison, centaure, chat, cheval, cockatrice, gobelin, gorgone, naga gardien, pégase, poney, scorpion géant, tigre sanguinaire, worg

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

RIVIÈRES/LACS

aboleth, anguille électrique, crocodile, crocodile sanguinaire, serpent constricteur

SOUTERRAINS

babélien, basidirond, chien gobelin, cube gélatineux, derro, dévoreur d'intellect, dracolisque, drider, drow, drow noble, duergar, enlaceur, étrangleur, fongoïde violet, fureteur obscur, gelée ocre, gorgone, kobold, limace géante, mante obscure, manteleur, méduse, mille-pattes géant, minotaure demi-fiélon, mite, moisissure jaune, morlock, naga ténébreux, néothélide, nuée de mille-pattes, orque, otyugh, oxydeur, pêcheur des grottes, pouding noir, scorpion géant, shoggoth, skum, svirfneblin, traqueur obscur, troglodyte, vase grise, végépygmée, ver pourpre

TOUS LES MILIEUX (CLIMAT CHAUD)

chauve-souris sanguinaire, cyclope, fourmis soldats, géant des tempêtes, lézard, nuée de chauves-souris, serpent venimeux

TOUS LES MILIEUX (CLIMAT FROID)

golem de glace

TOUS LES MILIEUX (CLIMAT TEMPÉRÉ)

chauve-souris sanguinaire, cyclope, lézard, nuée de chauves-souris, rat, serpent venimeux

TOUS LES MILIEUX

âme-en-peine, araignée géante, barghest, barghest noble, basilic, champion squelette, chien, chien de selle, chien hurleur, cobra de fer, dévoreur, doppleganger, fantôme, fourmi géante, gargouille, golem d'argile, golem de bois, golem de chair, golem de fer, golem de pierre, goule, homoncule, kyton, liche, loup-garou, mimique, minotaure, mohrg, molosse infernal, molosse nessien, momie, nécrophage, nuée d'araignées, nuée de rats, objet animé, ombre, ombre supérieure, punaise de feu, rakshasa, spectre, squelette, tarasque, vampire, vargouille, xill, zombi

VILLE

aasimar, rat sanguinaire, rat-garou, tengu, tieffelin

APPENDICE 1 : VARIANTES DE MONSTRES

Tous les monstres introduits dans ce livre ne possèdent pas leur propre profil. Certains d'entre eux sont simplement des variantes pour un thème donné. Il peut par exemple s'agir de goules aquatiques comme les lacédons, de versions plus puissantes des éfrits comme les maliks, de requins évolués comme les grands requins blancs ou de versions alternatives d'une créature comme les zombis rapides et les zombis épidémiques. Les variantes de monstres utilisent les valeurs du monstre standard mais y apportent quelques changements spécifiques précisés dans leur description. La liste qui suit reprend toutes les variantes de monstres décrites dans ce livre (les créatures qui ne sont mentionnées qu'en passant, comme la forme mature des démons nabasus ou les autres types de kytons ou de rakshasas, dont on dit seulement qu'ils existent, ne sont pas reprises).

Variante	page
âme-en-peine effroyable	10
anaconda	257
araignée écarlate	20
araignée goliath	20
araignée ogre	20
araignée-crabe géante	20
blême	173
cheikh jann	156
cheval lourd	41
chimpanzé	172
cobra d'adamantium	47
cobra d'ébénite	47
cobra de mithral	47
cobra royal	257
coléoptère goliath	49
crabe de cocotier	51
crabe mangeur de requins	51
crabe naufrageur	51
crabe royal	51
cryohydre	186
duc infernal	85
fourmi mâle géante	143
fourmi ouvrière géante	143
garde animé	164
grand crabe des récifs	51
grand mille-pattes des forêts	214
grand requin blanc	248
haut girallon	159
kapoacinthe	146
lacédon	173
malik éfrit	155
mammouth laineux	130
mante mortelle	207
manticore-chimère	210
manticore-lamie	210
manticore-lion sanguinaire	210
manticore-sphinx	210
mégaraptor	89
mille-pattes à queue fouettante	214
mille-pattes des égoûts	214
mille-pattes sifflant	214
mille-pattes titanesque	214
moisissure rousse	219
nécrophage brutal	226
nécrophage des cairns	226
nécrophage du froid	226
ours noir	235
ours polaire	235
pacha shaitan	158
pléisosaure	89
pyrohydre	186
reine fourmi géante	143
requin marteau	248

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

requin tigre	248
sahuagin malenti	251
sahuagin mutant	251
scarabée mineur	49
scarabée-flash	49
scarabée géant	49
scorpion à queue verte	256
scorpion des grottes	256
scorpion empereur géant	256
scorpion fantomatique	256
scorpion noir	256
scorpion piégeur	256
scrag	277
scutigère véloce	214
seigneur balor	62
shahzadeh marid	137
squelette brûlant	264
squelette sanglant	264
tarentule géante	20
tourteau	51
vampirien	278
vase cristalline	281
vase éveillée	281
vélociraptor	91
ver aquatique	283
ver écarlate	283
veuve noire géante	20
vizir djinn	154
xorn vénérable	287
zombi de la moisissure jaune	219
zombi épidémique	290
zombi rapide	290

APPENDICE 12 : CAPACITÉS SPÉCIALES

Les monstres détaillés dans ce livre possèdent un large éventail d'attaques spéciales, de défenses spéciales et de particularités. Seules les capacités relativement uniques sont définies dans la présentation des monstres. Les autres font référence soit aux règles universelles pour les monstres, soit aux descriptifs des capacités communes à toutes les créatures d'un type (ou d'un sous-type) donné, soit encore aux capacités de classes et autres pouvoirs présentés dans le *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR*. Consultez l'index qui suit pour connaître l'endroit où vous pourrez trouver les règles complètes des capacités de monstres qui ne sont pas explicitées dans leur présentation.

Note. Les capacités indiquées **en gras** sont généralement des capacités de classes dont le numéro de page indiqué correspond au *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR*. Pour toutes les autres capacités, la référence se rapporte au *Bestiaire de Pathfinder JdR*.

Capacité	Page
absorption d'énergie	299
affaiblissement temporaire de caractéristique	299
amphibie	299
attaque sournoise	**81**
attaques naturelles	299
attirer	300
aura de menace	312
aura de protection	312
aveuglé par la lumière	300
balayage avec la queue	94
bond	300
canalisation d'énergie négative	**68**
canalisation d'énergie positive	**68**
changement de forme	300
charge puissante	300
combustion	300
constriction	300
convocation	300
courage	**53**
croc-en-jambe	300
diminution permanente de caractéristique	300
distraction	300
écrasement	94
empathie sauvage	**40**
emprise sur les morts-vivants	**57**
engloutissement	300
ennemi juré	**78**
esquive instinctive	**82**
esquive totale	**82**
étreinte	301
éventration	301
férocité	301
guérison accélérée	301
immunité	301
intangible	301
lancer de rochers	302
langage universel	312
maladie	302
malédiction	302
odorat	302
paralysie	302
pattes arrière	303
perception aveugle	303
perception de la vie	**58**
perception des vibrations	303
piétinement	303
pistage	**78**
poison	303
pouvoirs magiques	303
présence terrifiante	304
puanteur	304
réception de rochers	304

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

recherche des pièges	**82**
réduction de dégâts	304
regard	304
régénération	305
repousser	305
repousser la mort	**74**
représentation bardique	**35**
résistance	305
résistance à la canalisation	305
résistance à la magie	305
saignement	305
sens draconiques	95
sensibilité à la lumière	305
solidité	**173**
souffle	306
télépathie	306
terreur	306
toile	306
toucher du Bien	**70**
toucher du Chaos	**71**
toucher du tombeau	**58**
toucher sanglant	**75**
tourbillon	306
traits des créatures artificielles	307
traits des élémentaires	307
traits des morts-vivants	307
traits des nuées	307
traits des plantes	307
traits des vases	307
vision aveugle	307
vision dans les ténèbres	307
vision nocturne	307
vol	307
vulnérabilités	307

APPENDICE 13 : RÔLES DES MONSTRES

Les listes qui suivent regroupent les monstres présentés dans ce livre selon leurs rôles (comme expliqué à la page 298). Les rôles indiquent quelles classes de personnages sont considérées comme des classes-clefs pour chacun des monstres.

Les monstres de combat brillent au combat à distance ou au corps à corps. Les monstres à sorts possèdent des capacités innées de lancement de sorts. Les monstres à compétences sont particulièrement doués lorsqu'il s'agit de surprendre des proies ou de porter des attaques sournoises, ou possèdent des capacités similaires à celles des bardes. Les monstres spéciaux n'ont aucune classe-clef : ils utilisent des tactiques et des capacités uniques.

Les créatures citées sous le titre « N'importe quel rôle » n'utilisent pas de règles spéciales lorsqu'elles évoluent en gagnant des niveaux de classe. Elles ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en niveaux normalement, comme indiqué dans le *Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR*. Toutes les races de PJ reprises dans ce livre appartiennent à cette catégorie.

Les créatures citées sous l'en-tête « Sans rôle » ne possèdent pas de classes-clefs. Il s'agit en général de créatures dénuées d'intelligence ou possédant une valeur d'Intelligence inférieure ou égale à 2. Contrairement aux créatures spéciales (qui elles non plus ne possèdent pas de classes-clefs), les créatures sans rôle ne peuvent tout simplement pas gagner de niveau dans une classe. Elles doivent évoluer en employant d'autres méthodes. Si une créature de cette catégorie voit son Intelligence monter jusqu'à 3 ou plus, elle devient une créature de combat.

Notez que les archétypes ne sont pas repris dans cet index, à l'exception des squelettes et des zombis (qui perdent leur Intelligence et ne possèdent donc pas de classes-clefs). Les classes-clefs d'un monstre qui a été modifié par un archétype sont les mêmes que celles de la créature de base.

N'IMPORTE QUEL RÔLE

aasimar, drow, drow noble, duergar, gobelin, hobgobelin, homme-poisson, kobold, orque, svirfneblin, tengu, tieffelin

SANS RÔLE

aigle, aigle géant, anguille électrique, ankheg, ankylosaure, araignée géante, attrape-mouches géant, auroch, basidirond, basilic, belette, bison, brachiosaure, bulette, calmar, calmar géant, charançon géant, chat, chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, cheval, chien, chien de selle, chien gobelin, chouette, cobra de fer, cockatrice, corbeau, crabe géant, crapaud, crapaud vénéneux, crocodile, crocodile sanguinaire, cube gélatineux, dauphin, déinonychus, élasmosaure, éléphant, faucon, fongoïde violet, fourmi géante, fourmis soldats, froghémoth, gelée ocre, girallon, glouton, glouton sanguinaire, golem d'argile, golem de bois, golem de chair, golem de fer, golem de glace, golem de pierre, gorgone, gorille, gorille sanguinaire, grenouille géante, griffon, grizzly, guépard, guêpe géante, hydre, hyène, hyène sanguinaire, lémure, léopard, lézard, lézard à collerette géant, lézard voltaïque, liane meurtrière, limace géante, lion, lion sanguinaire, loup, loup sanguinaire, mante géante, mante obscure, mastodonte, mille-pattes géant, moisissure jaune, murène géante, nuée d'araignées, nuée de chauves-souris, nuée de crabes, nuée de guêpes, nuée de mille-pattes, nuée de rats, nuée de sangsues, objet animé, orque épaulard, ours sanguinaire, ours-hibou, oxydeur, pêcheur des grottes, pieuvre, pieuvre géante, poney, pouding noir, ptéranodon, punaise de feu, rat, rat sanguinaire, requin, requin sanguinaire, rhinocéros, rhinocéros laineux, roc, sanglier, sanglier sanguinaire, sangsue géante, scorpion géant, serpent constricteur, serpent de mer, serpent venimeux, singe, stégosaure, strige, tigre, tigre sanguinaire, tricératops, tyrannosaure, varan, vase grise, ver pourpre, vipère

CRÉATURES DE COMBAT

aboleth, araignée de phase, archon canin, archon messager, babau, babélien, balor, barghest, barghest noble, bébilith, béhir, bourbiérin, bralani, cauchemar, centaure, chien hurleur, chimère, cyclope, derro, destrier noir, déva astral, dévoreur, diable barbelé, diable barbu, diable cornu, diable des glaces, diable osseux, diantrefosse, djinn, doppleganger, dragon blanc, dragon bleu, dragon d'airain, dragon

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

d'argent, dragon d'or, dragon de bronze, dragon de cuivre, dragon noir, dragon rouge, dragon vert, dragon-tortue, dretch, drider, éfrit, élémentaire de l'Air, élémentaire de l'Eau, élémentaire de Terre, élémentaire du Feu, érinye, étrangleur, ettercap, ettin, fureteur obscur, gargouille, géant des collines, géant des nuages, géant de pierre, géant des tempêtes, géant du feu, géant du froid, ghaéle, glabrezu, gnoll, gobelours, goule, guenaude marine, guenaude noire, guenaude verte, harpie, hezrou, homme-lézard, horreur chasseresse, jann, kraken, kyton, lamie, licorne, lilende, linnorm des falaises, linnorm des glaces, linnorm des lacs, loup arctique, manticore, marid, marilith, méduse, méphite de l'Air, méphite de l'Eau, méphite du Feu, Méphite de Glace, méphite du Magma, méphite de la Poussière, méphite du Sel, méphite de la Terre, méphite de la Vapeur, méphite de la Vase, mimique, minotaure, mite, mohrg, molosse infernal, molosse nessien, momie, morlock, nabasu, nalfeshnie, nécrophage, néothélide, ogre, ogre mage, otyugh, pégase, phœnix, planétar, pseudo-dragon, rakshasa, remorhaz, sahuagin, salamandre, satyre, shaitan, shoggoth, skum, solar, sphinx, succube, sylvanien, tarasque, chuul, tertre errant, traqueur invisible, traqueur obscur, troglodyte, troll, vargouille, végépygmée, vouivre, vrock, worg, xill, xorn, yéti

CRÉATURES À SORTS

archon messager, couatl, dragon blanc, dragon bleu, dragon d'airain, dragon d'argent, dragon d'or, dragon de bronze, dragon de cuivre, dragon noir, dragon rouge, dragon vert, drider, ghaéle, naga corrupteur, naga gardien, naga ténébreux, nymphe, planétar, rakshasa, solar

CRÉATURES À COMPÉTENCES

âme-en-peine, babau, démon des ombres, derro, dévoreur d'intellect, diablotin, doppleganger, étrangleur, ettercap, fureteur obscur, homoncule, lilende, morlock, nabasu, ombre, ombre supérieure, pixie, quasit, spectre, traqueur invisible, traqueur obscur

CRÉATURES SPÉCIALES

archon lumineux, dryade, enlaceur, feu follet, manteleur

APPENDICE 14 : TABLES DE RENCONTRES

Lorsque vous cherchez à animer un moment creux de la partie (pendant un long voyage à travers le monde ou lorsque le groupe a décidé de camper dans un donjon dangereux par exemple), vous pouvez utiliser les tables de rencontres qui suivent pour déterminer aléatoirement les monstres rencontrés. Ces tables ne reprennent pas tous les monstres de ce livre, pas plus qu'elles ne recouvrent tous les environnements où les personnages pourraient se retrouver au cours du jeu, mais vous pouvez les utiliser comme modèles pour créer vos propres tables de rencontres. Notez qu'on a associé une valeur de FP à chacune de ces tables, elles indiquent la difficulté moyenne des rencontres que la table propose. Une table de rencontres de FP 4 suggère des défis adaptés à un groupe de PJ de niveau 4 par exemple.

Collines/montagnes — FP 8

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–6	1d6 aigles	2	9
7–14	2d6 orques	3	233
15–22	2d6 tengus	4	270
23–30	2d6 hobgobelins	4	181
31–36	1d4 aigles géants	5	9
37–42	1d6 ogres	6	230
43–44	1 dragon blanc (jeune)	6	96
45–48	1 bulette	7	37
49–52	1 chimère	7	45
53–58	1d6 griffons	7	175
59–64	2d4 gobelours	7	163
65–66	1d6 cyclopes	8	54
67–68	1 gorgone	8	171
69–72	1d4 vouivres	8	284
73–78	1d6 trolls	8	277
79–80	1 ogre mage	8	232
81–82	1 roc	9	250
83–86	1d6 géants des collines	10	148
87–88	1 dragon d'argent (jeune)	10	208
89–90	1 dragon rouge (jeune)	10	102
91–92	1d4 géants du froid	11	152
93–96	1d6 géants de pierre	11	147
97–98	1 géant des nuages	11	149
99–100	1d4 géants du feu	12	151

Désert — FP 6

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–8	1 araignée géante	1	20
9–12	1 champion squelette	2	263
13–18	1d8 squelettes	2	264
19–22	1 nuée de chauves-souris	2	40
23–30	1 scorpion géant	3	256
31–34	1d3 chauves-souris sanguinaires	4	40
35–42	1d6 serpents venimeux	4	257
43–46	1 basilic	5	33
47–52	1 momie	5	221
53–56	1d4 janns	6	156
57–60	1 lamie	6	191
61–68	2d6 fourmis géantes	6	143
69–72	1 dragon d'airain (jeune)	7	106
73–80	2d6 gnolls et 1d4 hyènes	7	161-187
81–84	1 rémorhaz (désert froid seulement)	7	247
85–88	1 béhir	8	35
89–92	1 sphinx	8	262
93–96	1 dragon bleu (jeune)	9	98
97–98	1 dragon d'airain (adulte)	11	106
99–100	1 dragon bleu (adulte)	13	98

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Donjon (bas niveau) — FP 2

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–6	1d6 rats sanguinaires	1	246
7–12	1d6 punaises de feu	1	49
13–20	1d6 squelettes humains	1	264
21–24	1d4 mille-pattes géants	1	214
25–26	1 nuée d'araignées	1	20
27–32	1d6 zombis humains	2	289
33–34	1 étrangleur	2	132
35–36	1 champion squelette	2	263
37–44	2d6 gobelins	3	162
45–48	1d4 goules	3	173
49–54	1d4 araignées géantes	3	20
55–56	1 cockatrice	3	48
57–60	1 cube gélatineux	3	53
61–64	1 oxydeur	3	237
65–68	1 ombre	3	231
69–70	1 nécrophage	3	226
71–76	2d4 striges	4	266
77–82	1d6 mantes obscures	4	208
83–86	1d6 troglodytes	4	276
87–90	1d4 gobelours	4	163
91–92	1d4 vargouilles	4	280
93–94	1 vase grise	4	281
95–96	1 mimique	4	215
97–100	1 ogre	4	230

Donjon (niveau moyen) — FP 5

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–4	1 cube gélatineux	3	53
5–8	1 oxydeur	3	237
9–16	2d4 striges	4	266
17–22	1 vase grise	4	281
23–26	1 mimique	4	215
27–30	1 basilic	5	33
31–34	1 manteleur	5	209
35–38	1 babélien	5	30
39–42	1 gelée ocre	5	153
43–46	1 âme-en-peine	5	10
47–48	1 diable barbu	5	79
49–52	1d4 ombres	5	231
53–56	1d4 âmes-en-peine	5	10
57–62	1d8 champions squelettes	6	263
63–68	2d4 goules et 1 blême	6	173
69–72	1 ettin	6	134
73–78	1 minotaure	6	216
79–84	1d4 ogres	6	230
85–88	1d4 trolls	7	277
89–90	1 babau	7	61
91–94	1 pouding noir	7	243
95–96	1 méduse	7	211
97–98	1 démon des ombres	7	60
99–100	1d4 xills	8	286

Donjon (haut niveau) — FP 10

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–4	1 pouding noir	7	243
5–8	1 naga ténébreux	8	225
9–14	1 mohrg	8	218
15–18	1 nabasu	8	68
19–22	1d6 manteleurs	8	209
23–28	1d6 âmes-en-peine	8	10
29–36	1d4 ettins	8	134
37–40	1 diable osseux	9	82
41–44	1 guenaude noire	9	177
45–48	1 naga corrupteur	9	223
49–54	1 vampire	9	278
55–58	1 vrock	9	72
59–66	1d6 minotaures	9	216
67–72	2d4 trolls	9	277
73–76	1d4 ombres supérieures	10	231
77–78	1 bébilith	10	34
79–82	1 diable barbelé	11	78
83–86	1 dévoreur	11	75
87–88	1 hezrou	11	65
89–92	1d4 rakshasas	12	245
93–94	1 liche	12	196
95–96	1 glabrezu	13	65
97–98	1 diable des glaces	13	81
99–100	1 nalfeshnie	14	69

Forêt (forêts tempérées) — FP 5

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–6	1 nuée de chauves-souris	2	40
7–8	1 moisissure jaune	2	219
9–12	1d4 araignées géantes	3	20
13–16	1 liane meurtrière	3	194
17–20	1 mante géante	3	207
21–22	1 licorne	3	195
23–26	1d4 chauves-souris sanguinaires	4	40
27–32	1d4 sangliers	4	253
33–34	1 sanglier sanguinaire	4	253
35–38	1 charaçon géant	4	49
39–42	1 ours-hibou	4	236
43–46	1 tigre	4	273
47–52	1d6 loups-garous	5	205
53–56	1d4 loups sanguinaires	5	203
57–60	1 ettercap et 1d6 araignées géantes	5	133, 20
61–70	2d6 gobelins et 1d4 chiens goblins	5	162, 43
71–74	1 barghest et 2d6 gobelins	6	31, 162
75–78	1d6 centaures	6	39
79–86	2d6 loups	6	203
87–88	1 nymphe	7	228
89–92	1 tigre sanguinaire	8	273
93–94	1 dragon vert (jeune)	8	104
95–98	1d4 tertres errants	8	271
99–100	1 sylvanien	8	268

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Jungle (forêts chaudes) — FP 5

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–4	1 nuée de chauves-souris	2	40
5–8	1 moisissure jaune	2	219
9–14	1 serpent constricteur	2	257
15–18	1d6 mille-pattes géants	2	214
19–26	1 léopard	2	140
27–30	1d4 araignées géantes	3	20
31–34	1d6 serpents venimeux	4	257
35–40	1d4 sangliers	4	253
41–44	1 sanglier sanguinaire	4	253
45–50	1 tigre	4	273
51–54	1 lézard à collerette géant	5	192
55–60	1d6 varans	5	192
61–62	1 nuée de fourmis soldats	5	143
63–64	1 ankylosaure	6	88
65–70	1d6 gorilles sanguinaires	6	172
71–78	2d4 gorilles	6	172
79–82	2d4 déinonychus	7	89
83–84	1 nymphe	7	228
85–86	1d4 girallons	8	159
87–90	1 tigre sanguinaire	8	273
91–94	1d4 tertres errants	8	271
95–96	1 sylvanien	8	268
97–98	1 tyrannosaure	9	91
99–100	1 brachiosaure	10	88

Marécages — FP 7

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–6	1 serpent constricteur	2	257
7–10	1 hydre	4	186
11–14	1 nuée de sangsues	4	254
15–18	1 vase grise	4	281
19–22	1 guenaude verte	5	178
23–26	1 gelée ocre	5	153
27–32	2d6 striges	5	266
33–38	1d6 crocodiles	5	52
39–46	2d6 grenouilles géantes	6	174
47–52	2d6 chiens gobelins	6	43
53–56	1d4 harpies	6	180
57–64	2d6 hommes-lézards	6	182
65–72	2d6 bourbiérins	7	36
73–74	1 chuul	7	46
75–76	1 dracolisque	7	57
77–80	2d6 sangsues géantes	7	254
81–82	1 dragon noir (jeune)	7	100
83–84	1 limace géante	8	198
85–88	1d6 tertres errants	9	271
89–90	1 naga corrupteur	9	223
91–94	1d6 feu follet	9	141
95–96	1 crocodile sanguinaire	9	52
97–98	1 attrape-mouches géant	10	25
99–100	1 froghémoth	13	144

Océan — FP 8

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–4	1 pieuvre	1	241
5–14	2d6 dauphins	4	55
15–19	2d6 hommes-poissons	4	183
20–23	1 guenaude marine	4	176
24–31	1d6 calmar	4	38
32–36	1d6 méphite de l'Eau	6	212
37–38	1 aboleth	7	8
39–42	1 pieuvre géante	8	241
43–50	2d6 sahuagins	8	251
51–60	2d6 requins	8	248
61–66	2d6 skums	8	260
67–71	1d6 murènes géantes	8	16
72–77	1d6 élémentaires de l'Eau de taille G	8	125
78–79	1 requin sanguinaire	9	248
80–81	1 dragon-tortue	9	116
82–83	1 calmar géant	9	38
84–85	1d4 élasmosaures	9	89
86–91	2d4 orques épaulards	9	55
92–93	1 dragon de bronze (jeune)	9	110
94–95	1 marid	9	157
96–97	1 seigneur élémentaire de l'Eau	11	125
98	1 serpent de mer	12	258
99	1 kraken	18	189
100	1 shoggoth	19	259

Savane (plaines chaudes) — FP 7

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–6	1 guépard	2	140
7–10	1 cockatrice	3	48
11–16	1 scorpion géant	3	256
17–20	1 lion sanguinaire	5	202
21–26	1 lézard à collerette géant	5	192
27–30	1d6 ankhegs	6	18
31–34	1d6 ptéranodons	6	90
35–40	1d8 varans	6	192
41–44	1d6 hyènes sanguinaires	6	187
45–52	2d6 hyènes	6	187
53–60	2d6 gnolls	6	161
61–66	1d6 lions	6	202
67–70	2d6 fourmis géantes	7	143
71–74	2d4 pégases	7	239
75–78	2d6 centaures	8	39
79–80	1 tigre sanguinaire	8	273
81–82	1d6 ankylosaures	9	88
83–84	1d6 stégosaures	10	90
85–88	2d4 rhinocéros	10	249
89–90	1 dragon d'or (jeune)	11	114
91–94	2d4 éléphants	11	130
95–96	1d6 tyrannosaures	12	91
97–98	1d8 tricératops	12	91
99–100	1d6 brachiosaures	13	88

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

Souterrains — FP 9

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–10	2d6 duergars	4	121
11–16	1d6 pêcheurs des grottes	5	238
17–22	1 basidirond	5	32
23–32	2d6 drow et 1 drow noble	5	118, 119
33–40	2d6 araignées géantes	6	20
41–46	1d6 fongoïdes violets	6	142
47–52	1d8 derros	7	73
53–60	2d6 morlocks	7	222
61–64	1 pouding noir	7	243
65–68	1 limace géante	8	198
69–72	1d6 manteleurs	8	209
73–82	2d6 fureteurs obscurs, 1 traqueur	8	145, 275
83–86	1d6 driders	10	117
87–90	1d6 dévoreurs d'intellect	11	76
91–92	1 ver pourpre	12	283
93–96	1d4 enlaceurs	14	131
97–98	1 néothélide	15	227
99–100	1 shoggoth	19	259

Ville (cité dangereuse) — FP 6

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–12	1d6 chiens	1	42
13–20	1 nuée de rats	2	246
21–30	1d6 chiens de selle	2	42
31–32	1 loup-garou	2	205
33–40	3d6 rats sanguinaires	4	246
41–48	2d6 tengus	4	270
49–56	2d6 tieffelins	4	272
57–62	1d6 goules	4	173
63–68	1d6 doppelgangers	5	92
69–78	2d6 rats-garous	7	206
79–82	1 succube	7	71
83–86	1d6 janns	7	156
87–90	1d8 gargouilles	8	146
91–92	1 mohrg	8	218
93–94	1 dévoreur d'intellect (vol de corps)	8	76
95–96	1 vampire	9	278
97–98	1 guenaude noire	9	177
99–100	1 rakshasa	10	245

Ville en ruine — FP 6

d%	Rencontre	FP moyen	Page
1–4	1 nuée d'araignées	1	20
5–8	1 nuée de rats	1	246
9–16	2d6 squelettes humains	3	263
17–24	1d6 striges	3	266
25–28	1 liane meurtrière	3	194
29–36	1d6 goules	4	173
37–38	1 barghest	4	31
39–44	1d6 champions squelettes	5	263
45–48	1d4 chiens hurleurs	5	44
49–54	1d6 ogres	6	230
55–58	1d6 ombres	6	231
59–62	1d6 âmes-en-peine	6	10
63–64	1 lamie	6	191
65–70	1d6 harpies	7	180
71–72	1 méduse	7	211
73–74	1 nabasu	8	68
75–76	1 naga ténébreux	8	225
77–84	1d8 gargouilles	8	146
85–88	1d6 cyclopes	8	54
89–92	1d6 âmes-en-peine	8	10
93–94	1 béhir	8	35
95–96	1 sphinx	8	262
97–98	1 naga corrupteur	9	223
99–100	1d4 spectres	9	261

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted ; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute ; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress ; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content ; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc ; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Bestiaire Pathfinder JdR, © 2010, Paizo Publishing, LLC ; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Basidirond from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Cave Fisher from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick. **Crystal Ooze from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Dark Creeper from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard. **Dark Stalker from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth. **Dracolisk from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Froghemoth from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Giant Slug from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Ice Golem from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene. **Iron Cobra from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters. **Marid from the *Tome of Horrors III***, © 2005, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene. **Mite from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes. **Nabasu Demon from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Russet Mold from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Shadow Demon from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Neville White. **Vegepygmy from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Wood Golem from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger. **Yellow Musk Creeper from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore. **Yellow Musk Zombie from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore. **Yeti from the *Tome of Horrors***, © 2002, Necromancer Games, Inc. ; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tommy DUVAL - tommy@duval.ws - 201103/4414/7441

ET VOICI LES MONSTRES !

Que seraient vos héros sans adversaires ? Ce recueil présente des centaines de créatures pour vos parties de Pathfinder, le Jeu de Rôle. Dans cet ouvrage se côtoient des dragons fabuleux, des vampires suceurs de sang, de vils démons, des loups-garous, des gobelins sadiques, de formidables géants, et bien plus encore ! Évidemment, toutes les créatures de ce livre ne sont pas hostiles et certaines se révèleront de précieux alliés ou conseillers pour les PJ, qu'ils s'agissent d'anges convoqués ou de nymphes capricieuses. Ce Bestiaire propose également des règles pour gérer la progression des monstres et les adapter aux rôles déterminés par le MJ, ainsi que pour concevoir de nouvelles créatures originales !

Le *Bestiaire de Pathfinder JdR* est le compagnon indispensable du *Manuel du joueur de Pathfinder JdR*, le jeu de rôle sur table qui bénéficie de plus de 10 ans de développement et d'un playtest mondial effectué par plus de 50 000 joueurs ! Pathfinder JdR vous invite à faire passer le jeu de rôle le plus vendu au monde dans le nouveau millénaire.

Le Bestiaire de Pathfinder JdR contient :

- plus de 350 monstres différents,
- des dizaines de variantes pour modifier les créatures et maintenir vos joueurs sur la brèche,
- de nombreuses listes pour faciliter la navigation dans l'ouvrage, comme les listes de créatures classées en fonction de leur environnement naturel, de leur type ou de leur Facteur de Puissance,
- des règles détaillées pour concevoir de manière équilibrée vos propres monstres,
- des règles pour faire progresser vos monstres (par DV, archétypes ou classes),
- des règles universelles pour gérer les attaques et défenses spéciales, ainsi que les aptitudes telles que le souffle des dragons, la réduction de dégâts et la régénération,
- une vingtaine de dons spécialement conçus pour les monstres,
- des races monstrueuses pour les PJ,
- des dizaines de compagnons animaux,
- des dizaines de tables de rencontres aléatoires,
- les errata publiées pour la version américaine,
- ET BIEN PLUS ENCORE !

BLACKBOOK EDITIONS

PATHFINDER® LE JEU DE RÔLE™

paizo® PUBLISHING

3.5 • OGL COMPATIBLE

black-book-editions.fr/pathfinder

paizo.com/pathfinder

ISBN : 978-2-915847-88-8

9 782915 847888

BBE PF|DR05 Prix:39,90€