HÉROS & DRAGONS

CRÉATURES & OPPOSITION



Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Responsable de la gamme : Tête Brûlée

Coordination du playtest : Thomas Robert

Comité technique : Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Thomas Robert

Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Gaël Gourjon, Géraud, Myvyrrian G, Etienne Goos, Cyril Perniceni, Philippe Rat, Thomas Robert, Marc Sautriot.

Traduction SRD : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas

Relectures : Laurent Kegron Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Loïs Emmanuel Meyer et Aurélie Pesséas

Relectures techniques : Julien Baerenzung, Timothée Bossin, Pierre Campan, Nicolas Clémot, Etienne Goos, John Lebouteiller, Christian Louron, Cyril Perniceni, François Portalis, Olivier Rousselin, Laurent Séré

Merci à notre formidable équipe de playtesteurs et à leurs joueurs :
Julien Baerenzung, Stéphane Bezier, Timothée Bossin, Laurent Cabanes, Pierre Campan, Nicolas Clémot, Olivier Couespel, Guillaume Devaux, Mohamed Douari, Frédéric Dupuis, Jérome Gaudel, Etienne Goos, Julien Hezette, Didier Kurth, Rémy Lagarre, John Lebouteiller, Christian Louron, Franck Martineau, Vincent Masson, Franck Mercier, Cédric Moisan, Aymeric Panhalleux, Cyril Perniceni, Gilles Plantin, François Portalis, Juan-Antonio Quintanilla, Olivier Rousselin, Laurent Séré, Pierre Staron, Dominique Suchaire.

Direction artistique : Tête Brûlée
Création graphique : Laura Hoffmann
Mise en page : Jérôme Cordier, Laura Hoffmann

Illustration de couverture : Matthew Cowdery
Illustrations intérieures : David Chapoulet, Matthew Cowdery, Aurore Folny, Benjamin Giletti, Jeex, Knight, Edouard Noisette

Édité par **Black Book Éditions**, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, FRANCE
Imprimé en XXXXX
Dépôt légal : XXXXXX
ISBN (reliée) : XXX-X-XXXXX-XXX-X
ISBN (version limitée) : XXX-X-XXXXX-XXX-X
ISBN (poche) : XXX-X-XXXXX-XXX-X
ISBN (PDF) : XXX-X-XXXXX-XXX-X

© Black Book Éditions, 2017. Casus Belli et Black Book Éditions sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

Table des matières

Crédits 3

Introduction 8
Mode d'emploi 8
Définition d'un monstre 8
Comprendre le profil technique des monstres 9
Taille 9
Type 9
Alignement 11
Classe d'armure 11
Points de vie 11
Vitesse 11
Valeurs de caractéristique 12
Jets de sauvegarde 12
Compétences 12
Vulnérabilités, résistances et immunités 12
Sens 12
Langues 13
Dangerosité 13
Traits spéciaux 14
Actions 15
Réactions 15
Utilisations limitées 15
Équipement 16
Créatures légendaires 16
Actions légendaires 16
L'antre d'une créature légendaire 17

1 : Les monstres 19
Aboleth 20
Abothid 22
Âme en peine 24
Amphibe 25
Anges 26
Déva 27
Planétar 27
Solar 28
Ankheg 30
Azer 31
Babélien 32
Basilic 33
Behir 35
Bulette 36
Centaure 37
Cerbère 38
Champignons 39
Criard 39
Moisissure violette 40
Chimère 41
Chuul 42
Cockatrice 43
Couatl 44
Demi-dragon 45
Archétype de demi-dragon 45
Exemple de demi-dragon 46
Démons 47
Balor 49
Dretch 51
Glabrezu 52
Hezrou 52
Marilith 53
Nalfeshnie 54
Quasit 55
Vrock 56
Destrier noir 57
Dévoreur arcanique 58
Diables 61
Diable barbelé 62
Diable barbu 63
Diable cornu 64
Diable gelé 65
Diable des chaînes 66
Diable osseux 67
Diablotin 68
Diantrefosse 69
Érinye 71
Lémure 71
Diaspaad 72
Dinosaure 73
Plésiosaure 73
Tricératops 74
Tyrannosaure 74
Doppleganger 76
Dragons 77
Dragons chromatiques 79
Dragon blanc 79
Dragon bleu 83
Dragon noir 87
Dragon rouge 92
Dragon vert 96
Dragons métalliques 101
Dragon d'airain 101
Dragon d'argent 105
Dragon de bronze 110
Dragon de cuivre 115
Dragon d'or 120
Dragon-tortue 125
Dref 126
Drider 127
Drow (elfe noir / elfe de sang) 129
Dryade 132
Duergar 133
Élémentaires 134
Élémentaire de l'air 134

Élémentaire de l'eau 135
Élémentaire du feu 136
Élémentaire de la terre 137
Enlaceur 137
Esprit Follet 138
Ettercap 139
Ettin 140
Fantôme 142
Feu follet 143
Garde animé 144
Gargouille 145
Géants 146
Géant des collines 147
Géants des nuages 148
Géant des pierres 150
Géant des tempêtes 151
Géant du feu 153
Géant du givre 155
Génie 157
Djinn 157
Éfrit 159
Gnolls 160
Gnome des profondeurs (Svirfneblin) 162
Gobelins 163
Gobelins blancs 165
Gobelours 166
Golems 168
Golem d'argile 169
Golem de chair 169
Golem de fer 171
Golem de pierre 171
Gorgone 172
Goule 173
Blême 174
Grick 175
Griffon 176
Guenaudes 177
Guenaude aquatique 178
Guenaude nocturne 179
Guenaude verte 181
Harpie 182
Hibours 185
Hippogriffe 186
Hobgobelin 187
Homme-lézard 189
Homme-poisson 190
Homoncule 191
Hydre 192
Kobolds 193
Kraken 195
Lamie 198
Liche 199
Licorne 203
Lycanthropes 205
Loup-garou 206
Ours-garou 206
Rat-garou 209
Sanglier-garou 209
Tigre-garou 210
Magmatique 211
Manteleur 212
Mante obscure 214
Manticore 215
Méduse 216
Méphites 218
Méphite de glace 218
Méphite de magma 218
Méphite de poussière 219
Méphite de vapeur 219
Merrow 220
Mimique 221
Minotaure 222
Molosse infernal 224
Momies 225
Momie auguste 226
Naga 229
Naga corrupteur 229
Naga gardien 230
Nécrophage 231
Objets animés 232
Armure animée 232
Épée volante 233
Tapis étrangleur 234
Ogre 235
Ombre 237
Oni (ogre mage) 238
Orc 239
Otyugh 242
Oxydeur 243
Parasite arcanique 244
Pégase 246
Pseudodragon 247
Rakshasa 248
Remorhaz 249
Roc 250
Sahuagin 251
Salamandre 253
Satyre 255
Saule étrangleur 256
Serpent de mer 257
Spectre 259
Sphinx 260
Androsphinx 260
Gynosphinx 262

Squelettes 264
Squelette 264
Squelette cheval de guerre 265
Squelette minotaure 265
Strige 266
Succube/incube 267
Sylvanien 269
Tarasque 270
Terreur des roches 272
Tertre errant 273
Torve 274
Traqueur invisible 275
Troll 276
Vampire 278
Vampirien 281
Vases 282
Cube gélatineux 282
Gelée ocre 283
Pouding noir 284
Vase grise 285
Ver Pourpre 286
Vouivre 287
Xorn 289
Zombis 290

2 : ANIMAUX, VERMINES ET CRÉATURES DIVERSES 293

Aigle 294
Aigle géant 294
Araignée 294
Araignée de phase 294
Araignée géante 295
Araignée-loup géante 296
Arbre éveillé 296
Arbuste éveillé 297
Babouin 297
Bec de hache 297
Belette 297
Belette géante 298
Blaireau 298
Blaireau géant 298
Chacal 298
Chameau 299
Chat 299
Chauve-souris 299
Chauve-souris géante 299
Cheval de guerre 300
Cheval de guerre céleste 300
Cheval de guerre lourd 300
Cheval de selle 301
Cheval de trait 301
Chèvre 301
Chèvre géante 301
Chevreuil 302
Chien du trépas 302
Chien esquiveur 302
Chouette 303
Chouette géante 303
Corbeau 303
Crabe 303
Crabe géant 304
Crapaud géant 304
Crocodile 304
Crocodile géant 305
Élan 305
Élan géant 305
Éléphant 306
Épaulard 306
Faucon 306
Faucon de sang 306
Grand singe 307
Grenouille 307
Grenouille géante 307
Guêpe géante 308
Hibou 308
Hibou géant 308
Hippocampe 309
Hippocampe géant 309
Hyène 309
Hyène géante 310
Lézard 310
Lézard géant 310
Lion 310
Loup 311
Loup arctique 311
Loup sanguinaire 312
Mammouth 312
Mastiff 312
Mille-pattes géant 313
Mule 313
Nuées 313
Nuée de chauve-souris 313
Nuée de corbeaux 314
Nuée de piranhas 314
Nuée de rats 314
Nuée de serpents venimeux 315
Nuée d'insectes 315
Ours 316
Ours brun 316
Ours noir 316
Ours polaire 316
Panthère 316
Pieuvre 317
Pieuvre géante 317
Piranha 318
Poney 318
Punaise de feu géante 318
Rat 318
Rat géant 319

Requins 320
Requin chasseur 320
Requin de récif 320
Requin géant 320
Rhinocéros 321
Sanglier 321
Sanglier géant 322
Scorpion 322
Scorpion géant 322
Serpents 322
Serpent constricteur 322
Serpent constricteur géant 323
Serpent venimeux 323
Serpent venimeux géant 323
Serpent volant 323
Singe géant 324
Tigre 324
Tigre à dents de sabre 324
Vautour 324
Vautour géant 325
Worg 325

3 : PERSONNAGES NON JOUEURS 327
Personnalisation des PNJ 328
Archétypes classiques 328
Acolyte 328
Archimage 328
Assassin 329
Bandit 330
Berserker 331
Capitaine bandit 331
Chevalier 331
Druide 332
Ecclésiastique 333
Éclaireur 333
Espion 334
Fanatique de secte 334
Garde 335
Gladiateur 335
Guerrier tribal 335
Mage 336
Malfrat 336
Membre de secte 337
Noble 337
Roturier 338
Vétéran 338
PNJ uniques 338
Her'Air de Saint Axh, le faux prophète 339
Lou-Ann 340
Angus Sousterrier 341
Sid'Ulero 342
Finaud 343
Guronzor le pétillant 344
Altareas 345
Arkyl Lame Vengeresse 346
Lyriel 347
Miles V. Randorf 348
Iphiklès 349
Alaster Main Noire 350
Petit Louis 350
Eghealbabock le rouge 352
Mazagar, maître des rêves 353
Telgar Weyr 354
Malicia de Nibelungen, élue du dieu des dieux 355
Croc le terrible 356
Catherine de Noirfaucon 358

4 : INVENTER UN MONSTRE OU UN PNJ 361
Attribuer un indice de dangerosité 362
Arthus Morgentern, étape 1 – indice de dangerosité 362
Indice de dangerosité et Points de combat (PC) 362
Colonne CA et points de vie 362
Arthus Morgentern, étape 2 – pôle défensif 362
Colonne Attaque 364
Colonne bonus de maîtrise 364
Arthus Morgentern, étape 3 – bonus de maîtrise 364
Colonne dégâts moyens 365
Arthus Morgentern, étape 4 – dégâts moyens 365
DD des aptitudes spéciales 365
Sauvegardes et compétences 365
Arthus Morgentern, étape 5 – sauvegardes et compétences 365
Aptitudes particulières et ID 366
Arthus Morgentern, étape 6 – aptitudes particulières 366
Lanceur de sorts et ID 366
Construire une rencontre 370
Points de combat 370
Difficulté d'une rencontre 370
« Acheter » des monstres en fonction de leur PC 371

5 : AUTRES OPPOSITIONS 373
Les pièges 374
Les pièges dans une partie 374
Déclencher un piège 374
Repérer et neutraliser un piège 374
Les effets des pièges 375
Les pièges complexes 375
Exemples de pièges 375
Les maladies 379
Exemples de maladies 379
La folie 380
Devenir fou 380
Les effets de la folie 380
Soigner la folie 380
Les objets 380
Les statistiques des objets 382
Les poisons 382
Exemples de poisons 383

INTRODUCTION

Ce livre s'adresse au Meneur de jeu.

Joueur, si tu ne veux pas te gâcher les surprises à venir lors tes prochaines parties, passe ton chemin !

Vous trouverez dans *Créatures & opposition* toutes les informations nécessaires pour donner du fil à retordre aux PJ et pour vous assurer que vos aventures proposent le répondant nécessaire pour garder vos joueurs en éveil et assurer le niveau de tension que vous aimez à votre table.

Le découpage de cet ouvrage diffère légèrement des traditionnels « bestiaires » qui ont jalonné les différentes éditions du plus connu des jeux de rôles et ses dérivés. Ainsi, la grande majorité de l'ouvrage se concentre de façon classique sur la description des monstres et de tous les types de créatures fantastiques qui peuplent le monde de *Héros & Dragons*, dont les plus célèbres sont évidemment les dragons, géants et vampires. Vous trouverez également la ménagerie naturelle, loups, ours et serpents venimeux, mais aussi des versions gigantesques et cauchemardesques d'une faune proche de nous : araignées géantes, tigres à dent de sabre et autres mammouths. À cela s'ajoutent les PNJ les plus typiques du jeu (brigands, archimages, membres de secte) ainsi qu'une petite vingtaine de profils originaux, directement inspirés de l'imagination des participants à la précommande participative de *Héros & Dragons* et mis en forme par notre équipe.

Enfin, d'autres types d'oppositions, parfois plus sournoises, insidieuses mais tout aussi mortelles pour les joueurs seront également recensés : les pièges, les poisons, les maladies, la folie et même de simples objets. Pourquoi des objets ? Une simple porte en bois peut être la frontière entre la vie et la mort si la pièce dans laquelle vos PJ sont enfermés se remplit tout à coup d'eau ! Il faut alors des règles précises pour savoir au bout de combien de coups de hache le chêne renforcé de fer lâche !

Par rapport à d'autres éditions avec lesquelles vous auriez pris l'habitude de jouer par le passé, vous trouverez dans *Héros & Dragons* des petites nouveautés, des changements parfois subtils, parfois importants. Ne perdez jamais de vue qu'en tant que Meneur de jeu, vous êtes le seul maître à bord. Adaptez, corrigez, inventez même. Vous trouverez une méthode particulièrement précise et didactique pour vous guider dans vos créations les plus monstrueuses, page 362 !

Mode d'emploi

*Créatures & opposition e*st le complément indispensable au *Manuel des règles*. Si le *Cadre de campagne : Conseils au MJ & Alarian* est un guide de recettes pour écrire et préparer les aventures les plus excitantes possibles pour les joueurs, alors le livre que vous tenez entre les mains peut être considéré comme le garde-manger. Il contient les ingrédients, le sel et les piments pour vos préparations.

Si vous n'avez encore jamais tenu le rôle de Meneur de jeu à *Héros & Dragons*, et d'autant plus si vous n'avez encore jamais joué, nous ne saurions trop vous conseiller la *Boîte d'initiation* pour entrer dans le jeu en douceur.

Des synopsis

L'originalité et le concept éditorial original développé dans ce livre est la tentative, aussi régulière que possible, de proposer avec la description des monstres un synopsis d'aventure. L'imagination fertile des MJ n'a besoin parfois que de quelques mots à propos d'une créature fabuleuse pour inventer un scénario ou même une véritable épopée de campagne ! Nous avons toutefois essayé de pousser le concept un peu plus loin. Le manque de place n'a pas permis de le faire pour tous les monstres, et les accroches sont en général très courtes et ne constituent qu'une porte ouverte sur un scénario possible à construire, mais comme dans Le *Cadre de campagne : Conseils au MJ & Alarian*, l'équipe a voulu proposer le plus possible de matériel directement orienté vers le jeu et vos parties.

Définition d'un monstre

Dans *Héros & Dragons*, un monstre renvoie généralement à la ou les créatures qui font face aux PJ et avec qui ces derniers vont interagir lors d'une rencontre. Et cette interaction ne sera pas toujours brutale. Il est tout à fait possible de discuter, d'échanger et même de s'allier avec un monstre. Dans ce sens, un monstre peut être Bon ou Mauvais, il peut revêtir une apparence aussi extraordinaire que le kraken ou aussi banale qu'un humain, un elfe ou nain. Le terme est ainsi générique mais, dans la très grande majorité des cas, il faut bien admettre que face à des créatures telles que les morts-vivants, les

démons et les dragons chromatiques, il y a de grandes chances que ça se passe mal.

Ce livre contient suffisamment de monstres pour que vous ayez de quoi peupler sans mal n'importe quel environnement. D'ailleurs, dans *Cadre de campagne : Conseils au MJ & Alarian*, vous trouverez des conseils sur la façon d'intégrer et de mettre en scène les monstres qui vous plaisent selon l'environnement de jeu, donjon ou extérieur sauvage, ou contexte urbain. Chaque monstre possède ainsi une écologie et ne se trouve pas dans des ruines ou un donjon uniquement pour attendre que des aventuriers viennent le combattre et lui voler ses trésors. C'est également là qu'il vit ou est de passage. De nombreux conseils y sont égrenés si vous attachez de l'importance à la cohérence et la vraisemblance de vos rencontres. De plus, vous trouverez également de nombreuses tables de rencontres aléatoires selon les milieux naturels (polaire, forêt, montagne, sous-marin, etc.)

Modifier les créatures

Malgré la grande variété de monstres décrits dans cet ouvrage, il est possible que vous ne trouviez pas la créature idéale pour une aventure particulière. N'hésitez pas à modifier une créature existante pour l'adapter à vos envies, pourquoi pas en empruntant un trait ou deux à un autre monstre ou en appliquant une **variante** ou un **archétype**, notamment ceux décrits dans ce livre. Souvenez-vous que la modification d'un monstre, y compris quand vous lui appliquez un archétype, peut changer son indice de dangerosité.

Consultez le *Cadre de campagne : Conseils au MJ & Alarian* pour obtenir des conseils sur la façon de personnaliser des créatures et de calculer leur indice de dangerosité.

Comprendre le profil technique des monstres

Les statistiques des monstres, parfois appelées **profils**, livrent les informations essentielles et nécessaires pour les jouer.

Taille

Un monstre peut être très petit (TP), petit (P), moyen (M), grand (G), très grand (TG) ou gigantesque (Gig). La table des catégories de taille indique l'espace que contrôlent les créatures en fonction de leur taille lors d'un combat. Voir le *Manuel des règles* pour plus d'informations sur la taille des créatures et l'emplacement qu'elles occupent.

Catégories de taille

Taille	Surface occupée	Exemples
Très Petit	75 cm de côté	Diablotin, esprit follet
Petit	1,50 m de côté	Gobelin, rat géant
Moyen	1,50 m de côté	Loup-garou, orc
Grand	3 m de côté	Hippogriffe, ogre
Très Grand	4,50 m de côté	Géant du feu, sylvanien
Gigantesque	6 m de côté ou +	Kraken, ver pourpre

Type

Le type d'un monstre définit sa nature fondamentale. Certains sorts, objets magiques, aptitudes de classe et autres effets dans le jeu interagissent de façon particulière avec les créatures d'un type donné. Par exemple, une *flèche tueuse de dragons* inflige des dégâts supplémentaires aux dragons, mais aussi aux autres créatures de type dragon, telles que les dragons-tortues et les vouivres.

Voici les divers types de monstre de ce jeu, aucune règle spécifique ne leur étant rattachée.

Les aberrations sont des êtres véritablement étranges et différents. Beaucoup possèdent des pouvoirs magiques innés nés des méandres de leur étrange esprit et non des énergies mystiques du monde. Les aboleths, les dévoreurs arcaniques sont par exemple des aberrations par excellence.

Les bêtes sont des créatures non-humanoïdes qui font naturellement partie de l'écologie fantastique. Certaines maîtrisent des pouvoirs magiques mais la plupart sont dénuées d'intelligence, ne connaissent aucun langage et ne vivent pas en société. La catégorie des bêtes comprend toutes sortes d'animaux ordinaires et de dinosaures, ainsi que les versions géantes d'animaux.

Les célestes sont des créatures natives des plans supérieurs. La plupart sont au service de divinités et leur servent de messagers ou d'agents dans le royaume des mortels ou dans les plans. Les célestes sont bons par nature et les cas exceptionnels de célestes qui s'éloignent de cet alignement sont rares et terrifiants. Parmi les célestes, on trouve les anges, les couatls et les pégases.

Les créatures artificielles sont fabriquées et non mises au monde. Certaines sont programmées par leur créateur pour suivre plusieurs instructions simples, tandis que d'autres reçoivent une conscience et sont capables de penser par elles-mêmes. Les golems sont des créatures artificielles emblématiques. De nombreuses

créatures originaires du plan extérieur sont des créatures artificielles façonnées à partir de la matière première du plan par la volonté de créatures plus puissantes.

Les créatures monstrueuses sont des monstres au sens le plus strict du terme : des créatures effrayantes qui sortent de l'ordinaire, qui ne sont pas vraiment naturelles et presque jamais bienveillantes. Certaines sont le fruit d'expérimentations magiques ayant mal tourné (comme les hibours) et d'autres le produit d'horribles malédictions (les minotaures et les yuan-tis, par exemple). Elles défient tout classement et forment une catégorie fourre-tout pour les créatures qui ne correspondent à aucun autre type.

Les dragons sont de grandes créatures reptiliennes aux origines anciennes, dotées d'immenses pouvoirs. Les véritables dragons, notamment les dragons métalliques bienveillants et les dragons chromatiques maléfiques, sont très intelligents et maîtrisent la magie de manière innée. Dans cette catégorie, on trouve également les créatures vaguement associées aux véritables dragons, telles que les vouivres et les pseudodragons, mais celles-ci sont moins puissantes, moins intelligentes et disposent de moins de magie.

Les élémentaires sont des créatures natives des plans élémentaires. Certaines créatures de ce type ne sont guère plus que des amas animés d'une matière élémentaire particulière, notamment les créatures simplement appelées élémentaires. D'autres ont des formes biologiques investies d'énergie élémentaire. Les diverses races de génies, dont les djinns et les éfrits, sont à l'origine des civilisations les plus importantes sur les plans élémentaires.

Les fées sont des créatures magiques étroitement liées aux forces de la nature. Elles vivent dans des bosquets plongés dans la pénombre et des forêts embrumées. Sur certains mondes, elles sont étroitement liées à la Féerie sauvage, aussi appelée plan Féerique. On en trouve d'autres sur les plans extérieurs. Les dryades, les pixies et les satyres sont des exemples de fées.

Les fiélons sont des créatures cruelles natives des plans inférieurs. Quelques-uns servent des divinités mais beaucoup travaillent dur sous le commandement d'archidiables et de princes démons. Les clercs et les mages maléfiques convoquent parfois des fiélons qui exécutent leurs ordres sur le plan Matériel. Si un céleste maléfique est rare, un fiélon bienveillant est presque inconcevable. Les démons, les diables,, les rakshasas sont des exemples de fiélons.

Les géants se dressent au-dessus des humains et de leurs semblables. Ils ressemblent aux humains mais peuvent avoir plusieurs têtes (ettins) ou des difformités (fomoriens). Les géants des collines, les géants des pierres, les géants du givre, les géants du feu, les géants des nuages et les géants des tempêtes forment les six variantes raciales de géants véritables, mais les créatures telles que les ogres et les trolls sont également considérées comme des géants.

Les humanoïdes forment les principales peuplades, civilisées ou sauvages, des mondes de *Héros & Dragons*. Ils rassemblent les humains et une très grande variété d'autres espèces. Ils sont bipèdes, possèdent une langue, une culture et peu de pouvoirs magiques, voire aucun (même si la plupart des humanoïdes peuvent apprendre à lancer des sorts). Les races d'humanoïdes les plus courantes, les humains, les nains, les elfes et les halfelins, sont les plus adaptées pour devenir des personnages-joueurs. Les races gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours), les orcs, les gnolls, les hommes-lézards et les kobolds sont presque aussi nombreux, mais bien plus sauvages et brutaux, et la plupart sont uniformément maléfiques.

Les morts-vivants sont des créatures autrefois vivantes qui ont été ramenées à l'effroyable état de non-vie par la magie nécromantique ou quelque malédiction impie. Parmi les morts-vivants, on trouve les cadavres animés, tels que les vampires et les zombis, et les esprits désincarnés, tels que les fantômes et les spectres.

Les plantes, dans le contexte du jeu, sont des créatures végétales et non des plantes ordinaires. La plupart sont mobiles et certaines carnivores. Le tertre errant et le sylvanien sont des plantes emblématiques. Les créatures fongiques telles que les spores gazeuses et les myconides font également partie de cette catégorie.

Les vases sont des créatures gélatineuses dont la forme est rarement fixe. La plupart vivent sous terre, dans des grottes et des donjons, et se nourrissent de déchets, de charognes ou des créatures assez malchanceuses pour les rencontrer. Les poudings noirs et les cubes gélatineux sont deux des vases les plus reconnaissables.

Sous-types

Un ou plusieurs sous-types apparaissent parfois, entre parenthèses, après le type d'un monstre. Par exemple, un orc est de type humanoïde (orc). Les sous-types indiqués entre parenthèses permettent une classification plus précise pour certaines créatures. Aucune règle spécifique ne leur est rattachée mais des éléments du jeu, comme les objets magiques, peuvent s'y référer. Par exemple, une lance particulièrement efficace pour combattre les démons sera tout aussi efficace contre tous les monstres de sous-type démon.

Alignement

L'alignement d'un monstre donne des indications sur son tempérament et son comportement lors d'un combat ou d'une situation de *roleplay*. Par exemple, il peut s'avérer difficile de raisonner un monstre Chaotique Mauvais. Ce monstre pourrait même attaquer les personnages à vue, là où un monstre Neutre serait prêt à négocier. Voir le *Manuel des règles* pour plus d'informations sur les différents alignements.

L'alignement dans le profil des monstres est une indication par défaut. N'hésitez pas à vous en écarter et à le changer pour l'adapter aux besoins de votre campagne. Rien ne vous empêche de créer un dragon vert avec un alignement bon ou un géant des tempêtes mauvais.

Certaines créatures peuvent avoir **n'importe quel alignement**, et vous pouvez ainsi choisir celui qui vous convient. Dans le cas de certains monstres, l'indication sur l'alignement donne une tendance ou une aversion envers la loi, le chaos, le bien ou le mal. Par exemple, l'alignement d'un berserker peut être Chaotique au choix (Chaotique Bon, Chaotique Neutre ou Chaotique Mauvais), comme il sied à sa nature sauvage.

Nombre de créatures dotées d'une intelligence réduite ne comprennent pas les concepts de loi, de chaos, de bien ou de mal. Elles ne prennent pas de décision d'un point de vue moral ou éthique mais agissent par instinct. Ces créatures sont **non-alignées**, ce qui signifie qu'elles n'ont aucun alignement.

Classe d'armure

Un monstre qui porte une armure ou manie un bouclier possède une classe d'armure (CA) qui prend en compte son armure, son bouclier et sa Dextérité. Sinon, la CA d'un monstre dépend de son modificateur de Dextérité et de son armure naturelle, le cas échéant. Si un monstre possède une armure naturelle, porte une armure ou manie un bouclier, ceci est indiqué entre parenthèses après sa valeur de CA.

Points de vie

Un monstre meurt ou est détruit quand ses points de vie tombent à 0. Voir le *Manuel des règles* pour plus d'informations sur les points de vie.

Les points de vie d'un monstre sont représentés à la fois par un dé et par une valeur moyenne. Par exemple, un monstre avec 2d8 points de vie possède une moyenne de 9 points de vie (2 × 4,5).

La taille d'un monstre détermine le dé utilisé pour calculer ses points de vie, comme indiqué dans la table des dés de vie en fonction de la taille.

Dés de vie en fonction de la taille

Taille du monstre	Dé de vie	Moyenne de PV par dé
Très Petit	d4	2,5
Petit	d6	3,5
Moyen	d8	4,5
Grand	d10	5,5
Très Grand	d12	6,5
Gigantesque	d20	10,5

Le modificateur de Constitution d'un monstre affecte également son nombre de points de vie. On le multiplie par le nombre de dés de vie et le résultat est ajouté aux points de vie du monstre. Par exemple, un monstre avec une Constitution de 12 (modificateur de +1) et 2d8 dés de vie possède 2d8+2 points de vie (moyenne de 11).

Vitesse

La vitesse d'un monstre indique la distance qu'il peut parcourir lors de son tour. Voir le *Manuel des règles* pour plus d'informations sur la vitesse de déplacement.

Toutes les créatures ont une vitesse au sol, simplement appelée vitesse. Les créatures incapables de se déplacer au sol ont une vitesse de 0 mètre.

Certaines créatures disposent d'un ou plusieurs modes de déplacement supplémentaires parmi les suivants.

Escalade

Un monstre avec une vitesse d'escalade peut utiliser la totalité ou une partie de son déplacement pour se déplacer sur des surfaces verticales. Le monstre n'a pas besoin de dépenser plus de déplacement pour escalader.

Fouissement

Un monstre avec une vitesse de fouissement peut se déplacer à travers le sable, la terre, la boue ou la glace. Un monstre ne peut pas se déplacer en fouissant dans la roche vive à moins qu'il ne possède un trait spécial indiquant le contraire.

Nage

Un monstre avec une vitesse de nage n'a pas besoin de dépenser plus de déplacement pour nager.

Vol

Un monstre avec une vitesse de vol peut utiliser la totalité ou une partie de son déplacement pour voler. Certains monstres peuvent rester en vol stationnaire, ce

qui complique les tentatives pour les déstabiliser en vol (comme expliqué dans les règles sur le vol du *Manuel des règles*). Un tel monstre arrête de voler en mode stationnaire au moment où il meurt.

Valeurs de caractéristique

Chaque monstre possède six valeurs de caractéristique (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) dont chacune est associée à un modificateur. Voir le *Manuel des règles* pour plus d'informations sur les valeurs de caractéristique et leurs fonctions en jeu.

Jets de sauvegarde

La ligne « *Jets de sauvegarde* » apparaît seulement chez les créatures particulièrement douées pour résister à certains types d'effets. Par exemple, une créature difficile à charmer ou à terroriser peut bénéficier d'un bonus aux jets de sauvegarde de Sagesse. La plupart des créatures ne possèdent aucun bonus spécial aux jets de sauvegarde et, dans ce cas, cette ligne est omise.

Un bonus aux jets de sauvegarde se calcule en ajoutant le modificateur de la caractéristique pertinente du monstre à son bonus de maîtrise, que l'on détermine grâce à son indice de dangerosité (comme indiqué dans la table Bonus de maîtrise en fonction de l'indice de dangerosité).

Bonus de maîtrise en fonction de l'indice de dangerosité

Indice de Dangerosité	Bonus de maîtrise	Indice de Dangerosité	Bonus de maîtrise
0	+2	**14**	+5
1/8	+2	**15**	+5
1/4	+2	**16**	+5
1/2	+2	**17**	+6
1	+2	**18**	+6
2	+2	**19**	+6
3	+2	**20**	+6
4	+2	**21**	+7
5	+3	**22**	+7
6	+3	**23**	+7
7	+3	**24**	+7
8	+3	**25**	+8
9	+4	**26**	+8
10	+4	**27**	+8
11	+4	**28**	+8
12	+4	**29**	+9
13	+5	**30**	+9

Compétences

La ligne « *Compétences* » est réservée aux monstres qui maîtrisent une ou plusieurs compétences. Par exemple, un monstre particulièrement perceptif ou discret peut avoir des bonus aux tests de Sagesse (Perception) et de Dextérité (Discrétion).

Un bonus de compétence se calcule en ajoutant le modificateur de la caractéristique pertinente du monstre à son bonus de maîtrise, que l'on détermine grâce à son indice de dangerosité (comme indiqué dans la table Bonus de maîtrise en fonction de l'indice de dangerosité). D'autres modificateurs peuvent également s'appliquer. Par exemple, un monstre peut bénéficier d'un bonus plus élevé que prévu (généralement le double de son bonus de maîtrise) pour prendre en compte son expertise accrue.

Vulnérabilités, résistances et immunités

Certaines créatures possèdent une vulnérabilité, une résistance ou une immunité contre certains types de dégâts. D'autres sont même résistantes ou immunisées contre les dégâts infligés par des attaques non-magiques (une attaque magique est une attaque effectuée avec un sort, un objet magique ou une autre source magique). De plus, certaines créatures sont immunisées contre certains états et états spéciaux.

Sens

La ligne « *Sens* » donne la valeur passive de Sagesse (Perception) d'un monstre, ainsi que l'ensemble des éventuels sens spéciaux dont il bénéficie. Les sens spéciaux sont décrits ci-dessous.

Perception des vibrations

Un monstre doté de perception des vibrations peut détecter et localiser l'origine de vibrations courant sur une distance précisée, à condition que lui et la source des vibrations soient en contact avec une même surface ou substance commune. La perception des vibrations ne peut pas servir à détecter la présence de créatures en vol ou intangibles. Nombre de créatures capables de se déplacer en creusant, telles que les ankhegs disposent de ce sens spécial.

Vision aveugle

Un monstre avec la vision aveugle peut percevoir son environnement sur une distance précisée, sans se fier à la vue.

Les créatures dénuées d'yeux, telles que les torves et les vases grises, disposent généralement de ce sens spécial. C'est également le cas des créatures qui bénéficient de

Maîtrises des armures, des armes et des outils

Partez du principe qu'une créature maîtrise le port de son armure, ainsi que le maniement de ses armes et de ses outils. Si vous modifiez ces paramètres, c'est vous qui décidez si la créature maîtrise l'utilisation de son nouvel équipement.

Par exemple, un géant des collines porte généralement une armure de peau et manie une massue. Vous pouvez remplacer cet équipement par une cotte de mailles et une hache à deux mains et partir du principe que le géant maîtrise l'utilisation de ces deux objets, de l'un ou l'autre, ou d'aucun des deux.

Voir le *Manuel des règles* pour les règles sur l'utilisation sans maîtrise des armes et armures.

l'écholocalisation ou de sens plus aiguisés, comme les chauves-souris et les dragons véritables.

Si un monstre est aveugle par nature, une note entre parenthèses est ajoutée à cet effet. Elle indique la portée maximale de sa perception.

Vision dans le noir

Un monstre avec la vision dans le noir peut voir dans l'obscurité sur une distance précisée. Il voit les environs faiblement éclairés comme s'ils étaient vivement éclairés jusqu'à la distance indiquée et voit dans l'obscurité totale comme si les lieux étaient faiblement éclairés. Le monstre ne perçoit pas les couleurs dans l'obscurité totale, seulement des nuances de gris. Nombre de créatures vivant sous terre possèdent ce sens spécial.

Vision parfaite

Un monstre avec la vision parfaite peut, jusqu'à une distance précisée, voir dans l'obscurité magique et normale, voir les créatures et les objets invisibles, détecter automatiquement les illusions visuelles et réussir ses jets de sauvegarde contre elles, et percevoir la véritable forme d'un métamorphe ou d'une créature transformée par magie.

De plus, le monstre peut voir dans le plan Éthéré sur la même distance.

Langues

Les langues qu'un monstre peut parler sont indiquées dans l'ordre alphabétique. Il arrive qu'un monstre comprenne une langue sans être capable de la parler et ceci est indiqué dans la ligne correspondante, le cas échéant. Un « — » indique qu'une créature ne parle et ne comprend aucune langue.

Télépathie

La télépathie est un pouvoir magique qui permet à un monstre de communiquer mentalement avec une autre créature jusqu'à une distance précisée. La créature contactée n'a pas besoin de connaître la ou les langues employées par le monstre pour communiquer avec elle de cette façon mais elle doit pouvoir comprendre au moins l'une d'elles. Une créature sans télépathie peut recevoir des messages télépathiques et y répondre mais elle ne peut pas engager une conversation télépathique ni y mettre fin.

Un monstre télépathe n'a pas besoin de voir la créature contactée et peut rompre le contact télépathique dès qu'il le souhaite. Le contact est interrompu dès que les deux créatures ne sont plus à portée l'une de l'autre ou si le monstre télépathe contacte une créature différente située à portée. Un monstre télépathe peut engager une conversation télépathique ou y mettre fin sans utiliser d'action, mais s'il est *neutralisé*, il ne peut initier aucun contact télépathique et tout contact en cours est rompu.

Une créature située à l'intérieur d'un *champ d'antimagie* ou dans tout autre endroit où la magie ne fonctionne pas ne peut pas envoyer ni recevoir de message télépathique.

Dangerosité

L'indice de dangerosité d'un monstre indique la menace qu'il représente. Un groupe de quatre aventuriers convenablement reposés et équipés devrait pouvoir vaincre, sans subir de perte, un monstre dont l'indice de dangerosité est égal au niveau du groupe. Par exemple, un groupe composé de quatre aventuriers de niveau 3 devrait considérer un affrontement contre un monstre avec un indice de dangerosité de 3 comme un défi digne de leurs talents, sans être mortel pour autant.

Les monstres beaucoup plus faibles que des personnages de niveau 1 ont un indice de dangerosité inférieur à 1. Les monstres avec un indice de dangerosité de 0 sont insignifiants s'ils ne sont pas nombreux ; ceux qui ne peuvent effectuer aucune attaque digne de ce nom ne rapportent aucun point d'expérience, tandis que ceux qui peuvent effectuer des attaques rapportent 10 PX chacun.

Certains monstres représentent un défi trop important, même pour un groupe classique de personnages de niveau 20. Ces monstres ont un indice de dangerosité de 21 ou plus et sont spécifiquement conçus pour mettre les talents des joueurs à l'épreuve.

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience (PX) que vaut un monstre dépend de son indice de dangerosité. Généralement, les récompenses en PX sont offertes lorsque le monstre est vaincu en combat, mais le MJ peut également offrir des récompenses en PX lorsque la menace que représente le monstre est neutralisée d'une autre manière.

Sauf indication contraire, un monstre convoqué par un sort ou un autre pouvoir magique vaut le montant de PX indiqué dans son profil.

Le *Cadre de campagne : Conseils au MJ & Alarian* explique comment créer des rencontres en fonction d'un budget en PX et comment ajuster la difficulté d'une rencontre.

Points d'expérience en fonction de l'indice de dangerosité

FP	PX	FP	PX
0	0 ou 10	**14**	11 500
1/8	25	**15**	13 000
1/4	50	**16**	15 000
1/2	100	**17**	18 000
1	200	**18**	20 000
2	450	**19**	22 000
3	700	**20**	25 000
4	1 100	**21**	33 000
5	1 800	**22**	41 000
6	2 300	**23**	50 000
7	2 900	**24**	62 000
8	3 900	**25**	75 000
9	5 000	**26**	90 000
10	5 900	**27**	105 000
11	7 200	**28**	120 000
12	8 400	**29**	135 000
13	10 000	**30**	155 000

Traits spéciaux

Les traits spéciaux (qui apparaissent après l'indice de dangerosité d'un monstre mais avant ses éventuelles actions ou réactions) sont des particularités qui peuvent s'avérer utiles lors d'une rencontre de combat et qui nécessitent quelques explications.

Incantation

Un monstre avec l'aptitude de classe « *incantation* » possède un niveau de lanceur de sorts et des emplacements de sort qu'il utilise pour lancer ses sorts de niveau 1 ou plus (comme expliqué dans le *Manuel des règles*). Le niveau de lanceur de sorts est également utilisé pour les éventuels tours de magie indiqués dans cette section.

Le monstre dispose d'une liste de sorts connus ou préparés issus d'une classe en particulier. La liste peut également comporter des sorts provenant d'une aptitude de cette classe, telle que l'aptitude « *domaine divin* » du clerc ou « *cercle druidique* » du druide. Le monstre est considéré comme un membre de cette classe lorsqu'il s'harmonise avec un objet magique ou utilise un objet magique nécessitant l'appartenance à cette classe ou l'accès à sa liste de sorts.

Un monstre peut lancer un sort de sa liste à un niveau plus élevé s'il dispose de l'emplacement de sort correspondant. Par exemple, un mage drow avec le sort *éclair* de niveau 3 peut le lancer comme un sort de niveau 5 en dépensant un de ses emplacements de sort de niveau 5.

Vous pouvez changer les sorts connus ou préparés d'un monstre en remplaçant chaque sort par un autre de même niveau et issu de la liste associée à la même classe. Si vous changez des sorts de cette façon, le monstre peut représenter une menace plus ou moins dangereuse que celle suggérée par son indice de dangerosité.

Incantation innée

Un monstre capable de lancer des sorts de manière innée possède le trait spécial « *incantation innée* ». Sauf indication contraire, un sort inné de niveau 1 ou plus est toujours lancé au niveau le plus bas possible et jamais à un niveau plus élevé. Si un monstre connaît un tour de magie pour lequel son niveau de lanceur de sorts importe mais qu'aucun niveau n'est précisé, prenez l'indice de dangerosité du monstre comme niveau.

Des règles ou des restrictions spéciales peuvent modifier l'utilisation d'un sort inné. Par exemple, un mage drow peut lancer de manière innée le sort de *lévitation*, mais ce sort impose une restriction « *soi-même* », ce qui signifie qu'il affecte le mage drow seulement.

Les sorts innés d'un monstre ne peuvent pas être remplacés par d'autres sorts. Si les sorts innés d'un monstre ne nécessitent aucun jet d'attaque, aucun bonus d'attaque n'est indiqué en complément.

Psionique

Un monstre capable de lancer des sorts en utilisant la seule force de son esprit possède le sous-type psionique ajouté à son trait spécial « *incantation* » ou « *incantation*

innée ». Aucune règle spéciale n'est spécifiquement associée à ce sous-type mais d'autres éléments du jeu peuvent s'y référer. Un monstre avec ce sous-type n'a généralement besoin d'aucune composante pour lancer ses sorts.

Actions

Quand un monstre effectue son action, il peut choisir parmi les options décrites dans la section « *Actions* » de son profil ou effectuer l'une des actions communes à toutes les créatures, telles que l'action « *se précipiter* » ou « *se cacher* », décrites dans le *Manuel des règles*.

Attaques au corps à corps et à distance

Les actions les plus courantes qu'un monstre effectuera lors d'un combat sont des attaques au corps à corps et à distance. Ces attaques se réalisent avec des sorts ou des armes, l'arme employée pouvant être un objet manufacturé ou une arme naturelle, telle qu'une griffe ou une queue acérée. Voir le *Manuel des règles* pour plus d'informations sur les différents types d'attaques.

Créature et cible. La cible d'une attaque au corps à corps ou à distance est généralement une créature ou une cible. À la différence d'une « *créature* », une « *cible* » peut être une créature ou un objet.

Touché. Les dégâts infligés ou autres effets survenant suite à une attaque qui parvient à toucher une cible sont décrits après la notation « *Touché* ». Vous avez le choix entre l'application des dégâts moyens ou leur détermination aléatoire ; ces deux valeurs sont donc indiquées.

Raté. Si une attaque produit un effet en cas d'attaque ratée, cette information est indiquée après la notation « *Raté* ».

Attaques multiples

Une créature capable d'effectuer plusieurs attaques lors de son tour peut réaliser l'action « *attaques multiples* ». Une créature ne peut pas utiliser l'action « *attaques multiples* » quand elle effectue une attaque d'opportunité car celle-ci consiste en une seule attaque au corps à corps.

Munitions

Un monstre porte sur lui les munitions nécessaires pour effectuer ses attaques à distance. Vous pouvez partir du principe qu'un monstre transporte 2d4 munitions adaptées à son attaque d'arme de jet et 2d10 munitions adaptées à son arme à projectiles, telle qu'un arc ou une arbalète.

Réactions

Si un monstre peut faire quelque chose de spécial en utilisant sa réaction, cette information est indiquée dans cette section. Cette section est omise si une créature ne dispose d'aucune réaction spéciale.

Règles d'empoignade pour les monstres

Beaucoup de monstres peuvent effectuer des attaques spéciales qui leur permettent d'empoigner rapidement leur proie. Quand un monstre réussit ce type d'attaque, il n'a pas besoin d'effectuer un test de caractéristique supplémentaire pour déterminer s'il réussit ou non l'empoignade, à moins que la description de l'attaque ne précise le contraire.

Une créature empoignée par le monstre peut utiliser son action pour tenter de s'échapper. Elle doit alors réussir un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) contre le DD d'évasion indiqué dans le profil du monstre. Si aucun DD d'évasion n'est indiqué, partez du principe qu'il est égal à 10 + le modificateur de Force (Athlétisme) du monstre.

Utilisations limitées

Le nombre d'utilisations de certains pouvoirs spéciaux est limité.

X/jour. La notation « *X/jour* » signifie qu'un pouvoir spécial peut s'utiliser X fois et qu'un monstre doit terminer une période de repos long pour récupérer les utilisations dépensées. Par exemple, « *1/jour* » signifie qu'un pouvoir spécial peut s'utiliser une seule fois et que le monstre pourra l'utiliser à nouveau après une période de repos long.

Recharge X-Y. La notation « *recharge X-Y* » signifie qu'un monstre peut utiliser une seule fois un pouvoir spécial et qu'il a une chance déterminée aléatoirement de pouvoir le réutiliser lors de chaque round de combat suivant. Au début de chaque tour du monstre, lancez un d6. Si le résultat obtenu correspond à l'un des nombres indiqués dans la notation « *recharge* », le monstre récupère l'utilisation du pouvoir spécial. Le monstre récupère également l'utilisation du pouvoir après une période de repos long ou court.

Par exemple, « *recharge 5-6* » signifie qu'un monstre peut utiliser une seule fois le pouvoir spécial. Ensuite, au début du tour du monstre, il récupère l'utilisation de ce pouvoir s'il obtient un résultat de 5 ou 6 en lançant un d6.

Recharge après un repos court ou long. Cette notation signifie qu'un monstre peut utiliser une seule fois un pouvoir spécial et qu'il pourra l'utiliser à nouveau après une période de repos long ou court.



Équipement

Mis à part son armure et ses armes, le reste de l'équipement d'un monstre est rarement précisé dans son profil. On part du principe qu'une créature qui porte habituellement des vêtements (les humanoïdes, par exemple) est vêtue de manière appropriée.

Vous pouvez doter les monstres d'objets et de babioles supplémentaires comme bon vous semble, en vous inspirant de l'équipement décrit au chapitre correspondant du *Manuel des règles*, décider quels objets sont récupérables une fois le monstre mort et si la totalité ou une partie de cet équipement est toujours utilisable. Une armure abîmée fabriquée pour un monstre spécifique est rarement utilisable par quelqu'un d'autre, par exemple.

Si un monstre lanceur de sorts a besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts, partez du principe qu'il possède les composantes dont il a besoin pour lancer les sorts indiqués dans son profil.

Créatures légendaires

Une créature légendaire peut faire des choses irréalisables par des créatures ordinaires. Elle peut effectuer des actions spéciales en dehors de son tour de jeu et déployer son influence magique à des kilomètres à la ronde.

Si une créature prend la forme d'une créature légendaire, par le biais d'un sort par exemple, cela ne lui permet pas pour autant d'effectuer les actions légendaires et les actions d'antre associées ni de déclencher les effets régionaux de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Une créature légendaire peut effectuer un certain nombre d'actions spéciales, appelées actions légendaires, quand ce n'est pas à elle de jouer. Elle ne peut réaliser qu'une seule option d'action légendaire à la fois, et ceci



Gigantesque

uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Une créature récupère ses actions légendaires utilisées au début de son tour. Elle peut renoncer à leur utilisation et elle ne peut pas les utiliser lorsqu'elle est *neutralisée* ou incapable, d'une façon ou d'une autre, d'effectuer des actions. Si elle est surprise lors d'un combat, elle ne peut pas les effectuer avant la fin de son premier tour de jeu.

L'antre d'une créature légendaire

Le profil d'une créature légendaire peut comporter une section qui décrit son antre et les effets spéciaux qu'elle peut déclencher lorsqu'elle s'y trouve, soit par un acte volontaire soit par sa simple présence. Toutes les créatures légendaires n'ont pas nécessairement un antre. Une telle section apparaît uniquement dans le profil d'une créature légendaire qui passe beaucoup de temps dans son antre et que les aventuriers risquent très probablement de rencontrer là-bas.

Actions d'antre

Si une créature légendaire peut effectuer des actions d'antre, elle peut les utiliser pour renforcer la magie ambiante dans son repaire. À 20 lors du décompte d'initiative (sachant qu'elle perd en cas d'égalité), elle peut effectuer une de ses actions d'antre. Elle ne peut pas le faire tant qu'elle est *neutralisée* ou incapable d'agir d'une façon ou d'une autre. Si elle est surprise lors d'un combat, elle ne peut pas l'effectuer avant la fin de son premier tour de jeu.

Effets régionaux

La simple présence d'une créature légendaire peut produire des effets étranges et extraordinaires sur son environnement, comme indiqué dans cette section. Les effets régionaux prennent fin brusquement ou se dissipent au fil du temps une fois la créature morte.





1 : LES MONSTRES

Il s'agit du cœur de cet ouvrage. Voici le bestiaire, la ménagerie fantastique et effrayante que vous allez opposer à vos joueurs.

Aboleth

La puissante lumière magique que projette le bâton de Merouel permet de distinguer, un peu plus bas, les premières colonnes d'une cité bâtie sur le fond océanique. L'ombre des Sahuagins hostiles rôde, mais l'endroit semble désert. Soudain, une ombre occulte jaillit de nulle part ! Le guerrier se retourne vers Merouel et constate avec horreur qu'un long tentacule vient de saisir le magicien qui fixe, comme hypnotisé, les trois yeux de la gigantesque créature qui lui fait face…



Description

Les aboleths sont des créatures amphibies ressemblant à de gigantesques poissons (6 à 8 mètres de long pour un poids moyen de 3 tonnes). Quelques détails physiques les en différencient cependant. Leur peau souple, aux teintes variant du bleu au gris en passant par le vert, n'a pas d'écailles. En plus des habituelles nageoires dorsales, ventrales et caudales, ces créatures sont également dotées de quatre longs tentacules, situés légèrement en retrait de la tête et prenant naissance sur le dos et sur le ventre. Leur tête de monstre préhistorique est dominée par trois yeux superposés qui ont la propriété de fasciner instantanément ceux qui les contemplent. Enfin, sur leurs flancs, des sortes d'ouïes, qui leur permettent de respirer aussi bien sous l'eau qu'à la surface, suintent le mucus qui recouvre leur corps.

Origines

Les aboleths existent depuis la nuit des temps. Ce sont des créatures si anciennes que l'on dit qu'elles apparurent sur le plan Matériel avant les dieux ; à tout le moins, les dieux vénérés actuellement. Issues du plan élémentaire de l'eau, les aboleths s'emparèrent des lacs, des mers et des océans du monde à une époque où les humanoïdes n'existaient pas encore. S'étant imposés aux formes de vie émergentes grâce à leurs pouvoirs télépathiques, ces créatures se considèrent toujours comme les maîtres d'un monde qu'ils dominèrent un temps. Ces créatures n'ont toutefois rien de démiurges tout puissants, et lorsque les dieux descendirent sur le plan matériel, ils les destituèrent de leurs empires. Les aboleths se réfugièrent dans leurs monumentales cités sous-marines. Aujourd'hui encore, ils nourrissent une haine farouche pour les êtres divins à qui ils doivent d'avoir été relégués au rang de créatures préhistoriques en voie de disparition. Ils restent cependant des adversaires formidables et des dieux au regard de leurs esclaves.

Écologie

Les aboleths sont des êtres amphibies. Ils préfèrent cependant établir leur tanière au fond des lacs ou dans les abysses, appréciant les ruines englouties ou les cités qu'ils font construire par les peuples qu'ils asservissent.

Ces créatures ont une espérance de vie particulièrement longue. Certains pensent même que ce sont des êtres divins immortels. En réalité, un aboleth meurt de vieillesse après plusieurs millénaires. En revanche, deux particularités leur confèrent l'illusion de l'immortalité : tout d'abord, les aboleths bénéficient d'une mémoire collective liée à leurs capacités télépathiques. Lorsqu'un aboleth naît, il hérite de la mémoire de ses

ancêtres. Cette mémoire remarquable est la raison pour laquelle leur haine contre les dieux est toujours vivace.

Leur autre spécificité est leur capacité de réincarnation : lorsqu'un aboleth meurt de mort non violente, son esprit retourne sur le plan élémentaire dont il est issu. Là, il va se réincarner dans un aboleth, conservant ses souvenirs, et pourra éventuellement, à terme, revenir sur le plan matériel. En revanche, les morts violentes ne permettent pas aux esprits de retrouver le chemin de leur plan d'origine et de se réincarner.

L'aboleth est un être hermaphrodite. Il pond des œufs, au rythme d'1d4 œufs par siècle environ. Une fois pondu, les œufs mettent dix ans pour éclore, raison pour laquelle les aboleths dissimulent leur progéniture autant que faire se peut. Lorsque les œufs éclosent, les enfants qui en émergent ont quasiment atteint la taille adulte. Pour autant, ils vivent tout de même auprès de leur géniteur pendant dix à vingt années, période pendant laquelle il obéit en tout à son parent.

En dehors de leurs rejetons, les aboleths fréquentent peu leurs semblables, préférant vivre entourés d'une « *cour* » formée d'esclaves, souvent des humanoïdes tels que les sahuagins ou des humains transformés par les mucosités de leur maître.

Rapport au monde

Les aboleths rêvent de redevenir les maîtres du monde. En attendant que leurs complots visant à renverser les dieux deviennent réalité, ils vivent isolés dans les profondeurs, dominant leurs petits empires sous-marins. Leurs contacts avec le reste du monde sont limités et discrets. Ainsi, ils envoient leurs esclaves à la surface ou dans les cités des profondeurs pour attirer des humanoïdes dont ils vont pouvoir prendre le contrôle.

Combat

L'aboleth dispose de deux armes puissantes : sa queue et ses quatre tentacules. Ces derniers lui permettent de frapper les adversaires qui l'entourent, leur transmettant au passage une maladie foudroyante qui rend rapidement leur peau translucide et gluante. Cependant, l'aboleth n'est pas une créature qui recherche le corps-à-corps. Son arme principale réside dans ses capacités mentales et télépathiques. La créature va donc chercher à s'approcher de ses victimes pour pouvoir capter leur regard et les asservir.

Synopsis

Dans une cité bâtie sur les rives d'un océan, des jeunes gens disparaissent. Un couple d'adolescents parti en promenade sur la plage, une bande d'enfants qui jouaient dans le port. Les autorités sont vite dépassées. L'enquête des PJ les mène vers la piste d'un culte d'un dieu marin méconnu et pas tourné vers le Bien. Les soupçons forts se confirment quand ils apprennent par un marin que dans un autre port, des événements similaires se sont déroulés, impliquant un temple du même Dieu. En fait, un aboleth est derrière tout ça. La créature a une dent personnelle contre la divinité et a lancé une grande campagne de dénigrement pour saper ses soutiens et donc son pouvoir. Les serviteurs de l'aboleth ont tout orchestré pour faire fermer le temple. Mais le crime parfait n'existe pas. Aux PJ d'être des enquêteurs rigoureux et de remonter la piste jusqu'à l'aboleth.

Scénario spécial aboleth

L'horreur de Val-Clos, excellent scénario de Pierre Balandier publié dans le *Recueil de scénarios* pour *Héros & Dragons*, met en scène une de ces horreurs des temps immémoriaux. N'hésitez pas à y jeter un œil !

Aboleth

Aberration de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d10+36)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +8, Sag +6
Compétences Histoire +12, Perception +10
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 20
Langues profond, télépathie 36 m
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Amphibie. L'aboleth peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Nuage muqueux. Sous l'eau, l'aboleth est entouré de mucosités aux propriétés transformatives. Les créatures qui touchent l'aboleth ou qui réussissent une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature est malade pendant 1d4 heures. Une créature victime de cette maladie peut respirer uniquement sous l'eau.

Télépathie inquisitrice. Si une créature communique par télépathie avec l'aboleth, celui-ci prend connaissance des plus grands désirs de la créature, à condition qu'elle soit dans son champ de vision.

Actions

Asservir (3/jour). L'aboleth cible une créature située à 9 mètres ou moins et dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être magiquement *charmée* par l'aboleth. Le charme disparaît quand l'aboleth meurt ou s'il se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible. La cible *charmée* est sous le contrôle de l'aboleth et ne peut entreprendre aucune réaction. L'aboleth et la cible peuvent communiquer par télépathie, quelle que soit la distance qui les sépare. Chaque fois que la cible *charmée* subit des dégâts, elle peut retenter le jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet prend fin. La cible peut retenter le jet de sauvegarde dès que l'aboleth s'éloigne de plus de 1,5 kilomètre d'elle, mais pas plus d'une fois toutes les 24 heures.

Attaques multiples. L'aboleth effectue trois attaques de tentacule.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6+5) dégâts contondants.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas tomber malade. La maladie ne produit aucun effet pendant 1 minute et peut être soignée par tout effet magique qui soigne les maladies. Au bout d'une minute, la peau de la créature malade devient translucide et visqueuse, la victime ne peut récupérer de points de vie que lorsqu'elle est sous l'eau et la maladie ne peut être soignée qu'avec une guérison ou un autre sort de niveau 6 ou plus qui soigne les maladies. Quand la créature n'est pas dans l'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide toutes les 10 minutes, à moins que sa peau ne soit humidifiée toutes les dix minutes.

Actions légendaires

L'aboleth peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en choisir qu'une seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. L'aboleth récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Balayage de la queue. L'aboleth effectue une attaque de queue.

Détecter. L'aboleth effectue un test de Sagesse (Perception).

Succion psychique (coûte 2 actions). Une créature *charmée* par l'aboleth subit 10 (3d6) dégâts psychiques et l'aboleth récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts subis par la créature.

Abothid

« Qu'est-ce que c'est que ce furoncle hideux qui te pousse sur le front ?
— Ne m'en parle pas. Depuis qu'on s'est baigné dans cette étrange crique, près de la grande colonne cyclopéenne il y a trois ou quatre jours, je me sens bizarre. J'ai un mal de crâne incroyable. Et puis je fais des rêves étranges et horribles, peuplés de monstres, de tentacules, d'appels millénaires…
— Tu auras pris froid. Rien de grave ! »

Description

L'abothid est une créature humanoïde issue d'une larve d'aboleth. Son apparence rappelle ainsi plusieurs éléments de l'anatomie du puissant géniteur : un troisième œil au milieu du front, ovale et rouge, dépourvu d'iris et de pupille, une bouche qui ne forme qu'un pli blanchâtre flanqué de deux barbillons. L'abothid conserve une silhouette humanoïde mais ses membres supérieurs sont deux redoutables tentacules munis de griffes préhensiles.

Écologie

Un abothid est au départ un têtard d'aboleth, sorti d'un amas d'œufs flottant dans l'eau. Ne mesurant que quelques millimètres, il arrive qu'un de ces têtards frétillants pénètrent dans le corps d'un humanoïde par un orifice (bouche, nez, oreille, etc.). En quelques heures, la larve migre jusqu'au cerveau de la victime avec lequel elle fusionne, prenant le contrôle du système nerveux en moins d'une semaine. Durant cette période l'hôte subit une véritable transformation physique. L'abothid est né.

Bien qu'ils ne possèdent pas autant de connaissances que leurs parents aboleths, les abothids ont conscience de leur origine très ancienne. Ce ne sont pas des créatures pieuses et elles n'entretiennent pas de rituel en rapport avec leurs défunts. Les abothids sont carnivores, mais le raffinement suprême consiste à déguster l'esprit d'un humanoïde asservi avant de le dévorer. Cette action permet à l'abothid d'accéder à de vagues fragments de souvenirs et d'émotions de la créature dévorée, sous forme de flash aléatoires.

Il existe quelques variantes d'abothids liées au type de créatures humanoïdes infectés par la larve, tel que les abothids amphibies ou aériens. Par ailleurs certains abothids se tournent vers l'étude de la magie et ceux-là deviennent très puissants en la matière. N'ayant pas l'espérance de vie de leurs parents aboleth, le but de beaucoup de ces abothids magiciens est de trouver le moyen d'allonger leur espérance de vie, souvent en se tournant vers des rituels de transformation en liche.

Combat

L'abothid tente d'asservir l'adversaire lui paraissant le plus puissant. Au contact, il frappe ses adversaires avec ses tentacules dans le but d'en agripper un pour le transpercer avec le dard de sa langue. Enfin, il n'hésite pas à se soigner en absorbant l'esprit d'une victime asservie.

Abothid

Aberration de taille M, loyal mauvais

CA 15 (armure naturelle)
Points de vie 104 (16d8+32)
Vitesse 9 m au sol

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +4, Cha +5
Compétences Intimidation +7, Intuition +6, Perception +6
Résistance aux dégâts acide et froid
Vulnérable aux dégâts feu
Immunité poison
Sens vision dans le noir (18 m) ; Perception passive 16
Langue Commun des profondeurs, profond, télépathie (18 m), langue raciale de la créature d'origine
Dangerosité 7 (2 900 XP)

Capacités

Nuage empoisonné. L'abothid est constamment entouré d'un nuage de gaz toxique pour les non-abothids. Toute créature située à 1,50 mètres ou moins doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD 14) sous peine de suffoquer et être *étourdie* pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. L'abothid effectue deux attaques de tentacules. S'il empoigne une créature, l'abothid peut également utiliser une fois le dard de sa langue.
Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d8+3) dégâts contondants (constriction). Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle est *empoignée* (évasion DD 14). L'abothid a deux tentacules dont chacun peut empoigner une cible.
Dard de langue. *Attaque d'arme au corps à corps* (basée sur la Dextérité) : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+2) dégâts perçant. Si la cible est une créature humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD 14) sous peine d'être infectée par une maladie : l'injection d'un minuscule œuf d'abothid.
Un humanoïde ne peut mener qu'un seul œuf d'abothid à son terme. L'éclosion de l'œuf se fait après 24 heures et donne naissance à une larve qui remonte jusqu'au cerveau en un nombre d'heures égal à 1d12 + valeur de Constitution de la cible infectée. Durant cette période, la victime est *empoisonnée* et ne peut plus regagner de points de vie. Une fois que la larve a atteint le cerveau, la cible infectée voit son maximum de points de vie se réduire de 10 (3d6) points par 24 heures. Si la larve réduit le maximum des points de vie de la cible à 0, cela signifie que sa transformation en abothid est achevée. Seul un sort de *souhait* peut inverser la transformation.
Asservissement (1/jour). L'abothid cible une créature dans son champ de vision située à 18 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 14) sous peine d'être *charmée* magiquement par l'abothid pour une durée de 1 heure. La cible *charmée* est sous le contrôle de l'abothid et ne peut entreprendre aucune action mis à part se défendre au mieux de ses capacités. L'abothid peut utiliser sa télépathie pour donner des ordres à la cible.
Chaque fois que la cible *charmée* subit des dégâts, elle peut retenter le jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet prend fin. L'effet peut prendre fin avant si l'abothid est détruit, s'il s'éloigne de plus de 1,5 kilomètre de la cible, s'il se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou, enfin, s'il effectue une action bonus pour mettre fin à cet effet.
Absorption psychique. L'abothid peut se nourrir du psychisme d'une cible asservie située à 18 mètres ou moins pour récupérer des points de vie. Il occasionne ainsi 10 (3d6) points de dégâts psychiques à sa cible et récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette aptitude utilise toutes les actions de l'abothid à ce tour.

Âme en peine

« Elle erre, seule, au cœur d'un cairn sans nom. Elle attend, patiemment, maîtresse désincarnée d'une armée de non-vie. Nulle raison ne l'habite, seul le désir de dévorer tous les vivants. Et elle reviendra se venger de notre affront. »
— Derniers mots de Jarind, l'oracle de Braselian, avant la destruction inexpliquée du village.

Nul ne saurait ignorer la terrible menace que constitue une âme en peine.

Description

Les âmes en peine se ressemblent, la plupart du temps. On les décrit comme des sortes d'émanations noires à la forme vaguement humanoïde. On pourrait aisément confondre la créature avec une ombre ou une fumée noirâtre, capable de se déplacer. On distingue parfois des bras devenus griffus et déformés, et souvent des yeux rougeoyants. Parfois, il est possible d'entrevoir les traits de leur visage, mais ils sont la plupart du temps trop flous pour être reconnaissables.

Écologie

Certaines âmes sont si terribles, si mauvaises et si retorses qu'au moment de leur mort, elles dégagent une énergie terrible qui les annihile. Elles ne rejoignent alors pas les divinités, diables ou démons auxquels elles étaient promises. Ne reste plus, prisonnier du plan où la mort a frappé, qu'un résidu de ces âmes. Ce concentré de malice est chargé de toute leur colère mais libéré des souvenirs de leur vie passée, ainsi que de leur personnalité.

Cependant, les âmes en peine conservent quelques obsessions, fascinations ou attachements de leur vie mortelle. Elles se retrouvent alors liées à un lieu, un objet ou une personne qu'elles désirent, convoitent, ou veulent détruire.

La plupart du temps, les âmes en peine sont soit solitaires, soit à la tête d'une armée de spectres prêts à obéir à leurs moindres caprices. Ces créatures sont en effets des conquérantes dans l'âme, poussées par le désir profond de détruire toute vie. Elles se nourrissent de l'essence vitale des mortels mais, contrairement aux nécrophages, ce n'est pas la faim qui les pousse mais bien le désir d'éradiquer la vie elle-même.

Parfois, une âme en peine entre au service d'un maître plus puissant. Elle occupe alors une fonction d'officier et dirige les troupes mortes-vivantes au combat au nom de son seigneur.

Combat

Les âmes en peine sont intelligentes. Elles utilisent leur capacité à traverser les objets solides afin de surprendre leurs cibles. Elles tentent ensuite de tuer la créature la plus faible d'un groupe, afin de pouvoir la transformer en spectre, se délectant du plaisir de voir sa victime combattre ses anciens compagnons.

Âme-en-peine

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13
Points de vie 67 (9d8+27)
Vitesse 0 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid et de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états spéciaux *à terre, charmé, empoigné, empoisonné, épuisé, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Déplacement intangible. L'âme-en-peine peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Sensibilité à la lumière du soleil. L'âme-en-peine subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil.

Actions

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 21 (4d8+3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine une période de repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.
Création de spectre. L'âme-en-peine cible un humanoïde mort depuis moins d'une minute d'une mort violente et situé à 3 mètres ou moins d'elle. L'esprit de la cible s'élève alors sous forme de spectre dans l'emplacement occupé par son cadavre ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche. Le spectre est contrôlé par l'âme-en-peine qui ne peut contrôler de la sorte plus de sept spectres en même temps.

Amphibe

Les deux pêcheurs avancent prudemment sur le ponton où ont été aperçus pour la dernière fois les trois enfants disparus. Ils sont sur leurs gardes et tiennent de grands harpons. Ils connaissent les lieux par cœur. À peine le premier se penche-t-il vers la surface de l'eau qu'une main palmée surgit de la surface et l'entraîne vers le fond avec une puissance surhumaine. Le second se retourne mais deux nouvelles mains l'agrippent au niveau des chevilles et le font lourdement chuter sur les planches…

Description

Les amphibes sont créés à partir de souches humanoïdes, généralement humaines, mais il est difficile d'y retrouver un semblant d'humanité, ce qui les rend encore plus repoussants. Les restes de leurs bras et jambes aux muscles sur-développés sont souvent devenus difformes et leurs pieds griffus. Leur dos voûté s'orne parfois d'une longue nageoire épineuse et se termine par une queue semblable à celle d'un aboleth. Leur peau écailleuse et blanche est visqueuse comme le ventre des poissons et parfois translucide. Les aboleths les dotent d'attributs qu'ils jugent nécessaires pour les servir et pour combattre et retirent tout ce qui n'est pas nécessaire : cheveux, cordes vocales, oreilles, etc. Pourvus de grands yeux globuleux fixes et inexpressifs et d'une large bouche dentée béante, ils n'émettent généralement aucun son.

Écologie

Les amphibes sont des créatures hybrides créées par les aboleth pour leur servir d'esclave et de bêtes de somme. Résultat d'un horrible croisement entre une créature humanoïde et un poisson, ils sont élevés pour leur force et leurs capacités de combat et constituent un adversaire particulièrement redoutable sous l'eau.

Les amphibes sont des créatures sans émotion ou presque, réagissant seulement à la faim et à la peur. L'amphibe préfère utiliser ses armes naturelles, mais les aboleths leur enseignent parfois l'usage des armes. L'amphibe est carnivore et affectionne la viande fraîche et crue des autres créatures.

Combat

Sous l'eau, l'amphibe attaque en mordant et en griffant son adversaire, notamment avec ses pattes arrières. Sur terre, ils griffent leurs ennemis et tentent de les terrasser et les agripper pour les entraîner dans le point d'eau le plus proche. Certains amphibes entraînés par des aboleth combattent avec des lances, des frondes ou des filets.

Amphibe

Aberration de taille M, loyal mauvais
Classe d'armure 12
Points de vie 71 (13d8+13)
Vitesse 9 m au sol ; nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13
Langue commun des profondeurs
Dangerosité 2 (450 PX)



VARIANTE : AMPHIBE ARMÉ

Les amphibes servant un aboleth sont parfois entraînés à se battre avec des armes à deux mains à allonge ou des armes de jets. Dans ce cas, ils ne bénéficient que d'une seule attaque.

Morsure. *attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants.
Lance. *attaque d'arme de jet ou au corps à corps.* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6 m/18 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants ou 7 (1d8+3) dégâts perforants si elle est utilisée à deux mains au corps à corps.
Filet. *attaque d'arme de jet.* +6 pour toucher, portée 1,5 m/4,5 m, une cible d'une catégorie de taille Grande ou inférieure. *Touché :* la cible est *entravée*. Elle peut effectuée son action pour faire un test de Force (DD 10) pour tenter de se libérer ou pour libérer une autre créature à portée. Une réussite du test met fin à l'effet du filet. En infligeant 5 points de dégâts tranchants au filet (CA 10), il est possible de libérer les victimes sans les blesser, mais cela détruit le filet.

Capacités

Amphibie. L'amphibe peut respirer l'air et l'eau.
Avantage aquatique. Sous l'eau, l'amphibe bénéficie d'un *avantage* à ses tests de Discrétion et de Perception, ainsi qu'à ses jets de sauvegarde de Dextérité visant à éviter un danger. S'il nage en ligne droite, il peut utiliser l'action de course.
Pattes arrières. L'amphibe gagne 2 attaques de griffes supplémentaires avec ses pattes arrières lorsqu'il attaque en nageant.

Actions

Attaques multiples. Un amphibe sans arme effectue 3 attaques : 1 en mordant et 2 avec ses griffes.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts tranchants.

ANGES

« Et ils vinrent sur la terre, exceptionnels jusque dans leur apparence. Ils protégèrent les dévots de leurs ailes et punirent leurs ennemis de leur juste lame. Car c'est ainsi qu'agissent les messagers de notre seigneur et très saint patron. »
Éréstiel Modrain, grand prêtre de la juste congrégation, lors d'un sermon donné à un novice.

Les anges sont nés de l'essence même du bien afin de servir et de protéger les intérêts des dieux bons. Ils sont des êtres étranges et magnifiques, dotés d'une clairvoyance rare et dédiés à leur tâche. Si la plupart des croyants pensent qu'ils sont la création des dieux, il n'en est rien. Ils sont l'expression la plus pure du bien et de la loyauté.

Naissance et allégeance

Les anges n'ont pas été engendrés par les dieux qu'ils servent, mais chacun d'eux, dès sa création, ressent une sollicitation. Cet appel est lié à la personnalité première des anges et à ce qui leur a donné naissance. Ils s'extirpent, prétendent les plus érudits, de la Cité d'Or et de Platine cachée au sein du plan Astral. Personne ne l'a jamais vue, ni n'a pu y aller, mais elle est reliée, dit-on, à tous les plans abritant les dieux qui font appel à eux. Ils sont alors totalement loyaux à leur maître, devenant ses messagers, ses soldats et ses généraux.

Légendes

Il existe une source qui alimente le Bien élémentaire. Certains pensent qu'il s'agit des actes bons qui se répercutent dans l'astral. D'autres pensent que la ferveur des croyants nourrit le bassin primaire qui donne naissance aux anges. Canalisée par ce qu'ils nomment la Cité d'Or et de Platine, cette énergie se transformerait en anges. Ces derniers seraient liés au dieu vénéré par les croyants ayant présidé à leur création. Selon cette théorie, plus un dieu serait vénéré, et plus son armée serait forte. Enfin, d'autres pensent que les anges sont la réincarnation de l'âme des plus fervents croyants emportés par la mort. Ces derniers feraient les plus puissants et les plus zélés des anges, mais aussi, dit-on, les plus sujets à la déchéance.

Les déchus

Il est rare de voir un ange déchu. Pourtant, même animé des meilleures intentions, il arrive qu'un ange, emporté par sa puissance, sa fierté ou son zèle, commette des actes de pure malice. Les ailes du déchu sont arrachées en punition pour ses actes, et il est renvoyé sur le plan primaire. Certains font amende honorable et regagnent leur place auprès de leur dieu après avoir mérité son pardon. D'autres se laissent aller à la colère et à la jalousie. Ceux-là se mettent parfois au service de certaines puissances infernales.

Déva

Description

Ceux qui disent avoir vu un ange ont, la plupart du temps, rencontré un Déva. Ces derniers sont les plus nombreux et les plus petits, aussi grands qu'un être humain. Messagers, oracles ou agents divins, ils parcourent les plans aux ordres de leur divinité tutélaire. Ces êtres d'une fascinante beauté et d'une étrange perfection ont des apparences variées. Mais tous possèdent un corps musclé et une peau semblant faite de bronze, ainsi qu'une paire d'ailes géantes aux plumes d'azurite. Ils gardent un œil sur ceux que leur divinité désire surveiller, et apportent leur aide sans jamais se faire remarquer, utilisant leur capacité à changer de forme afin de se mélanger à la population locale.

Combat

Un déva ne se bat que si cela est absolument nécessaire. Il préfère en général utiliser son pouvoir de métamorphose pour mieux fuir et éviter l'affrontement.

Déva

Céleste de taille M, Loyal Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8+64)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9
Compétences Perception +9, Perspicacité +9
Résistance aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé, terrorisé* et *épuisé*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Armes angéliques. Les attaques d'arme du déva sont magiques. Quand il réussit une attaque avec une arme, celle-ci inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).
Incantation innée. La caractéristique d'incantation du déva est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Le déva peut lancer les sorts suivants de manière innée avec des composantes verbales uniquement :

À volonté : *détection du mal* et *du bien*
1/jour chacun : *communion, relever les morts*

Résistance à la magie. Le déva obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le déva effectue deux attaques au corps à corps.
Changer de forme. Le déva peut se métamorphoser par magie en un humanoïde ou une bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien ou bien reprendre sa véritable forme. Il reprend également sa véritable apparence à sa mort. Sa nouvelle forme absorbe les objets précédemment portés ou transportés ou bien les porte elle aussi, comme il le souhaite.
Une fois métamorphosé, le déva conserve ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, ses modes de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses **sens** spéciaux sont remplacés par ceux de sa nouvelle forme. En outre, il obtient toutes les statistiques et capacités (à l'exception des aptitudes de classe, des actions légendaires et des actions d'antre) que possède la forme adoptée et que lui ne possédait pas.
Contact curatif (3/jour). Le déva touche une autre créature. La cible récupère 20 (4d8+2) points de vie par magie et guérit de la totalité des malédictions, maladies, poisons dont elle était victime, ainsi que des états spéciaux *aveuglé* et *sourd*.
Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Planétar

Description

Les planétars constituent le bras armé de leur divinité. Ils interviennent rarement à la vue de tous, mais occupent les champs de bataille divins, menant un combat incessant contre les forces diaboliques et démoniaques. Ces êtres athlétiques et hauts comme un homme et demi sont habillés d'uniformes majestueux et d'armures impressionnantes aux couleurs et aux formes de leur divinité. Leur peau est d'or, et leurs cheveux et leurs ailes sont d'améthyste.

Combat

Quand un planétar apparaît, c'est pour se battre. Puissant et intelligent, il n'hésite pas à employer des tactiques complexes. Sa nature ne l'empêche pas de prendre ses ennemis par surprise. Un planétar ne fuit que si sa mort ne sert pas les intérêts de son dieu, sinon, il est prêt à tous les sacrifices.

Planétar

Céleste de taille G, Loyal Bon
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10+112)
Vitesse 12 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Con +12, Sag +11, Cha +12
Compétences Perception +11
Résistance aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé, terrorisé, épuisé*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 21
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Capacités

Armes angéliques. Les attaques d'arme du planétar sont magiques. Quand il réussit une attaque avec une arme, celle-ci inflige 5d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).
Incantation innée. La caractéristique d'incantation du planétar est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20). Le planétar peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : détection du mal et du bien, invisibilité (soi-même uniquement)
3/jour chacun : *barrière de lames, colonne de feu, dissipation du mal et du bien, relever les morts*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat, fléau d'insectes*

Résistance à la magie. Le planétar obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Vigilance divine. Le planétar reconnaît un mensonge lorsqu'il entend quelqu'un le prononcer.

Actions

Attaques multiples. Le planétar effectue deux attaques au corps à corps.
Contact curatif (4/jour). Le planétar touche une autre créature. La cible récupère 30 (6d8+3) points de vie par magie et guérit de la totalité des malédictions, maladies, poisons dont elle était victime, ainsi que des états spéciaux *aveuglé* et *assourdi*.
Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (4d6+7) dégâts tranchants plus 22 (5d8) dégâts radiants.

Solar

Description

Peau de nacre, cheveux et ailes d'un blanc immaculé, les solars constituent l'élite des anges, des géants magnifiques qui peuvent atteindre quatre mètres de haut pour une envergure du double. Ils sont peu nombreux. On dit même qu'il n'en existe qu'un seul pour chaque divinité. On ne naît pas Solar. On le devient au mérite. Ces créatures deviennent les grands généraux, les émissaires et les éminences grises des dieux. Élevés à leur rang en récompense de leurs actions, de leur intelligence, de leur puissance et de leur fidélité, le changement d'apparence qu'ils subissent au moment de leur métamorphose reflète leurs mérites.

Combat

Un solar ne se bat qu'en cas d'extrême nécessité. En général, il préfère rester à distance, utilisant son épée volante afin d'attaquer ses adversaires, ainsi que son regard aveuglant. Il n'a recours à son explosion brûlante que lorsqu'il est entouré d'adversaires. Cependant, il ne refuse jamais un duel.

Solar

Céleste de taille G, Loyal Bon
Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 243 (18d10+144)
Vitesse 15 m, vol 45 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Jets de sauvegarde Int +14, Sag +14, Cha +17
Compétence Perception +14
Résistance aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé, terrorisé, empoisonné* et *épuisé*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 24
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 21 (33 000 PX)

Capacités

Armes angéliques. Les attaques d'arme du solar sont magiques. Quand il réussit une attaque avec une arme, celle-ci inflige 6d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).
Incantation innée. La caractéristique d'incantation du solar est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 25). Le solar peut lancer les sorts



suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection du mal et du bien, invisibilité* (soi-même uniquement)

3/jour chacun : *barrière de lames, dissipation du mal et du bien, résurrection*

1/jour chacun : *communion, contrôle du climat*

Résistance à la magie. Le solar obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vigilance divine. Le solar reconnaît un mensonge lorsqu'il entend quelqu'un le prononcer.

Actions

Attaques multiples. Le solar effectue deux attaques à l'épée à deux mains.

Arc long tueur. *Attaque d'arme à distance :* +13 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts perforants plus 27 (6d8) dégâts radiants. Si la cible est une créature avec 100 points de vie ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas mourir.

Contact curatif (4/jour). Le solar touche une autre créature. La cible récupère 40 (8d8+4) points de vie par magie et guérit de la totalité des malédictions, maladies, poisons dont elle était victime, ainsi que des états spéciaux *aveuglé* et *assourdi*.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +15 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6+8) dégâts tranchants plus 27 (6d8) dégâts radiants.

Épée volante. Le solar lâche son épée à deux mains pour qu'elle s'envole par magie vers un emplacement inoccupé situé à 1,50 mètre ou moins de lui. Si l'épée est dans son champ de vision, le solar peut mentalement lui ordonner, par une action bonus, de voler sur une distance maximale de 15 mètres et soit d'effectuer une attaque contre une cible, soit de revenir dans ses mains. Si l'épée en vol est la cible d'un quelconque effet, on considère que le solar la tient en main. L'épée en vol tombe inerte dès que le solar meurt.

Actions légendaires

Le solar peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut en choisir qu'un seule à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le solar récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Explosion brûlante (coûte 2 actions). Le solar produit de l'énergie magique de nature divine. Chaque créature de son choix située dans un rayon de 3 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23. Celles qui échouent subissent 14 (4d6) dégâts de feu plus 14 (4d6) dégâts radiants, les autres la moitié de ces dégâts seulement.

Regard aveuglant (coûte 3 actions). Le solar cible une créature située à 9 mètres ou moins de lui et dans son champ de vision. Si la cible peut le voir, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être *aveuglée* jusqu'à ce qu'un effet magique, tel que celui produit par un sort de *restauration inférieure*, dissipe l'aveuglement.

Téléportation. Le solar se téléporte par magie, avec tous ses objets portés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.

Ankheg

La créature surgit du sol en une fraction de seconde. L'une de ses énormes pinces saisit un paysan à la cheville. Le monstre émet un cliquetis sinistre alors qu'il tente d'attirer le pauvre homme sous terre.

Description

Les ankhegs sont des insectes fouisseurs géants dotés de formidables pinces qui leur servent à creuser la terre, et d'une carapace de chitine reconnue pour sa résistance et sa légèreté. Ajoutez à cela d'énormes mandibules avec lesquelles ils amènent la terre ou leurs victimes près d'une bouche qui sécrète un acide puissant, et vous obtenez une créature redoutée des cultivateurs comme des aventuriers.

Écologie

Les ankhegs vivent généralement en colonie, avec une reine pondeuse et des drones mâles qui récupèrent la nourriture et s'occupent des jeunes. Ils privilégient les terrains meubles, et en particulier les terres arables, qui leur permettent de se déplacer facilement pour surprendre leurs proies.



Combat

L'ankheg répugne à se battre en terrain dégagé. Il préfère les galeries souterraines, où il peut utiliser au mieux ses capacités. Lorsqu'il attaque, il essaie donc généralement d'agripper sa cible afin de l'amener dans une galerie où il pourra l'achever et la dévorer. S'il est en sérieuse difficulté, un ankheg est capable de projeter un souffle acide, pour se donner le temps de s'enfuir ou de renverser la situation en sa faveur.

Ankheg

Créature monstrueuse de taille G, non-alignée
Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 quand il est *à terre*
Points de vie 39 (6d10+6)
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou plus petite, elle est *empoignée* (DD 13 pour se libérer). Jusqu'à la fin de cette empoignade, l'ankheg peut mordre uniquement la créature *empoignée* et il obtient un *avantage* lors des jets d'attaque effectués contre elle.

Aspersion acide (Recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large, à condition qu'il n'empoigne aucune créature. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ; elles subissent 10 (3d6) dégâts d'acide en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Azer

Le son répété du métal sur le métal, la chaleur intense des puits de lave et du métal en fusion. L'atmosphère est irrespirable, et pourtant les trois êtres semblent y évoluer en toute sérénité. Ils ont la taille de grands guerriers nains, mais leurs barbes sont de feu, et la lueur qui jaillit de leurs yeux éclaire les profondeurs de la caverne. Alors que vous vous approchez, vous notez qu'ils n'utilisent aucun outil. Ils frappent le métal avec leurs poings, et semblent plier l'acier par la seule force de leur volonté.

Description

Esprits de feu et de flammes, les azer sont natifs du plan élémentaire du feu. Pour se donner une forme physique, ils forgent eux-mêmes leurs descendants dans un alliage de bronze extrêmement résistant. Ils adoptent le plus souvent un aspect qui n'est pas sans rappeler les nains du plan matériel, avec une barbe et des cheveux enflammés, et des yeux où brille une flamme intérieure qui reflète leurs émotions les plus vives : le rouge carmin de la colère, le jaune doré de la curiosité ou le blanc vif de la joie.

Écologie

Les azer vivent en larges communautés au sein d'anciennes forteresses à la limite des plans du feu et de la terre. Là, ils travaillent la pierre et le métal, creusant sans relâche à la recherche des filons les plus rares.

Un azer ne se reproduit pas, mais forge simplement sa descendance dans le bronze, en insufflant une part de son étincelle de vie dans le nouvel individu. Même s'il est immortel en théorie, il ne peut répéter cette opération qu'un nombre limité de fois. C'est le nombre de ses descendants qui détermine le statut social d'un individu dans la communauté, et les plus anciens azers sont extrêmement respectés.

Combat

Les azer sont des guerriers à la fois disciplinés et féroces, qui agissent avec intelligence et stratégie même lorsque la fureur du combat fait rage. Leurs soldats sont équipés de grands boucliers et de marteaux de guerre qu'ils ont eux-mêmes forgés, et qui semblent fusionner avec leur bras au moment de porter un coup.

Synopsis

Avec l'aide d'un mage maléfique, un seigneur peu scrupuleux a invoqué et capturé un azer. Il exige de l'esprit qu'il lui forge une arme et une armure avant de le libérer. Jusqu'ici, l'azer refuse et prétend que les matériaux qui lui sont fournis ne sont pas d'assez bonne qualité. Le seigneur embauche donc les PJ afin d'aller

chercher les matériaux en question. L'azer est présent dans le convoi de l'expédition, en cage, afin de contrôler la qualité de la marchandise, ainsi que le sorcier. Au cours du trajet, il demande leur aide aux PJ afin de le sortir de ce mauvais pas.

Azer

Élémentaire de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 17 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 39 (6d8+12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jet de sauvegarde Con +4
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens Perception passive 11
Langue ignée
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Armes surchauffées. Quand l'azer réussit une attaque avec une arme de corps à corps en métal, celle-ci inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (inclus dans l'attaque).
Corps surchauffé. Une créature qui touche l'azer ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 5 (1d10) dégâts de feu.
Illumination. L'azer diffuse une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon de 3 mètres supplémentaires.

Actions

Marteau de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts contondants ou 8 (1d10+3) dégâts contondants s'il est manié à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Babélien

La voleuse se fige soudainement. Elle entame même un mouvement de recul en découvrant l'abominable masse informe qui s'avance vers elle. Plusieurs dizaines d'yeux dépareillés la contemplent. Un brouhaha s'élève alors que d'innombrables bouches commencent à tenir des propos sans queue ni tête. Mais pire que tout, la façon dont le corps se modifie constamment en se déplaçant, comme une sorte de gelée, donne la nausée à l'humaine désemparée.

Description

Le babélien est une créature immonde, une abomination dont l'origine a été oubliée. Masse amorphe et pâteuse, son corps se forme et se déforme en permanence. Le monstre grandit également au fur et à mesure qu'il absorbe des créatures. Sa peau a l'apparence de la chair humaine, mais sa consistance est flasque. Mais s'il est écœurant, le babélien est surtout terrifiant à cause de ses nombreux yeux et bouches, qui apparaissent et disparaissent de façon aléatoire, formant parfois, de façon fugace, un visage. Lorsqu'on s'approche d'un babélien, une cacophonie de voix s'élève, adressant au nouveau venu des propos incohérents.

Écologie

Le babélien aime les lieux obscurs et souterrains, mais vit aussi bien sur terre qu'en milieu aquatique. Être solitaire, il n'est pas particulièrement malfaisant malgré son apparence ; il cherche simplement à se nourrir des fluides de ses proies, avec une préférence pour le sang des créatures intelligentes. Il ne se contente cependant pas de boire ces fluides, il absorbe intégralement le corps de ses victimes qui rejoignent la masse visqueuse et chaotique de son corps.

Combat

Lorsqu'une créature s'approche d'un babélien, il lui adresse un charabia dément qui a généralement pour effet de la perturber. Embourbée dans le terrain rendu pâteux par le corps du babélien, la cible est visée par des projectiles visqueux qui l'aveuglent en explosant. Le babélien peut essayer de la renverser et de l'absorber en la mordant avec ses nombreuses bouches aux dents redoutables.

Babélien

Aberration de taille M, neutre
Classe d'armure 9
Points de vie 67 (9d8+27)
Vitesse 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Immunité contre l'état spécial *à terre*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Charabia. Le babélien bredouille des propos incohérents tant qu'il n'est pas *neutralisé* et qu'une créature est dans son champ de vision. Les créatures qui commencent leur tour à 6 mètres ou moins du babélien et qui entendent son charabia doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. En cas d'échec du jet de sauvegarde, une créature ne peut plus effectuer de réaction jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant son tour. Sur un résultat de 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un résultat de 5 ou 6, elle n'effectue aucune action ou action bonus et utilise l'intégralité de sa vitesse pour se déplacer dans une direction déterminée au hasard. Sur un résultat de 7 ou 8, elle effectue une attaque au corps à corps contre une créature déterminée au hasard située à portée d'allonge ou ne fait rien si aucune attaque de sa part n'est possible.
Sol aberrant. Le sol dans un rayon de 3 mètres autour du babélien devient un terrain difficile à la consistance pâteuse. Les créatures qui commencent leur tour dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas voir leur vitesse réduite à 0 jusqu'au début de leur prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le babélien effectue une attaque de morsure et utilise, si possible, son Crachat aveuglant.
Crachat aveuglant (Recharge 5-6). Le babélien crache une grosse goutte de substance visqueuse et chimique sur un point situé dans son champ de vision à 4,50 mètres ou moins. À l'impact, la goutte produit une explosion de lumière aveuglante. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de l'explosion doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour ne pas être *aveuglées* jusqu'à la fin du prochain tour du babélien.
Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est tuée par ces dégâts, le babélien l'absorbe.

Basilic

« Je suis arrivé près de la grotte avec mon cousin. On a progressé jusqu'à l'entrée. Mais avant de mettre un pied dans la caverne, on a vu les statues. Une demi-douzaine. Certaines couvertes de mousses, certaines brisées par endroits, il y en avait même une qui faisait presque 3 mètres de haut. J'ai rengainé mon épée et on est parti en courant. »

Description

Le basilic est une sorte de gros lézard à huit pattes mesurant près de 4 m du museau au bout de sa longue queue (2 m à elle seule) et pesant environ 200 kg. Une crête épineuse couvre son dos et sa queue, et s'étend également, pour certains spécimens, au sommet du crâne, lui conférant un aspect redoutable. Une légère lueur verdâtre émane de ses yeux. Les écailles des basilics arborent des couleurs différentes selon le milieu naturel de la créature : dans le désert, elles sont plutôt brunes, le ventre étant beige, alors qu'en forêt, elles sont souvent d'une teinte vert clair.

Écologie

On trouve des basilics dans tous les milieux naturels et sous tous les climats. Leur antre est généralement un lieu fermé : terrier peu profond, grotte, souterrain, cave, ruine… Les abords immédiats de leur habitat abritent souvent ce qui pourrait passer pour des statues aux yeux d'un voyageur peu averti. Il s'agit en réalité d'êtres vivants transformés en pierre par le regard du basilic.

Le basilic est omnivore, son estomac générant des sucs gastriques tellement acides qu'ils peuvent dissoudre ses proies transformées en pierre. Cette digestion est cependant particulièrement lente et nécessite beaucoup d'énergie, raison pour laquelle le basilic dort beaucoup. Il s'agit d'une créature solitaire, mais il lui arrive de se joindre à un petit groupe de congénères pour se reproduire ou pour affronter un danger.

Combat

Malgré ses huit pattes, le basilic est une créature lente. Elle n'est donc pas encline à se battre et se repose essentiellement sur son regard pétrifiant pour tuer. Habituellement, il reste immobile en attendant qu'une proie (petit mammifère, oiseau ou reptile) se présente. Il compte alors sur l'effet de surprise pour transformer la créature en pierre. En cas d'échec, il est rare qu'il la poursuivre et, s'il est attaqué, il utilisera la morsure en ultime recours.

Basilic

Créature monstrueuse de taille M, non-alignée
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Regard pétrifiant. Si une créature commence son tour à 9 mètres ou moins du basilic et que les deux peuvent se voir, le basilic, s'il n'est pas *neutralisé*, peut forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas d'échec, la créature commence à se transformer en pierre par magie et devient *entravée*. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est *pétrifiée* tant qu'elle n'est pas libérée par un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire. Une créature qui n'est pas surprise peut détourner le regard au début de son tour pour ne pas avoir à faire le jet de sauvegarde. Si elle agit de la sorte, elle ne peut pas voir le basilic jusqu'au début de son prochain tour, moment où elle peut détourner le regard à nouveau. Elle doit effectuer le jet de sauvegarde immédiatement si elle regarde le basilic entre-temps.
Si le basilic voit son reflet sous une lumière vive à une distance maximale de 9 mètres, il le prend pour un ennemi et le cible de son regard.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.



Behir

« Le corps d'un serpent constricteur immense, la gueule d'un crocodile et une douzaines de pattes munies de griffes acérées. C'est ce que j'ai vu dans la mine. Et ça n'a littéralement fait qu'une bouchée du contremaître. On l'entendait encore crier depuis l'estomac de la bestiole ! »

Description

Le behir est une monstruosité qui rôde dans les cavernes ou les souterrains. Un chasseur avide qui aime surprendre ses proies et les avaler avant même qu'elles n'aient remarqué sa présence. Ses pattes griffues lui permettent de s'accrocher même aux parois les plus abruptes. Son corps de serpent lui permet de saisir et d'étouffer les proies les plus coriaces. Et sa gueule hérissée de crocs est aussi efficace pour gober que pour déchiqueter.

Écologie

La bête n'a qu'un seul but : se nourrir. Le behir est un glouton qui alterne les phases d'activité, en quête de nourriture, et de sommeil, le temps de digérer les dernières proies. Il chasse généralement dans un environnement souterrain mais en cas de disette il peut se résoudre à sortir de nuit à l'extérieur du réseau de cavernes qui lui sert de terrain de chasse.

Combat

Un behir attaque pour tuer. Et dans son cas, cela signifie avaler sa cible en entier et laisser faire son système digestif. Toutefois, c'est une créature qui privilégie souvent les proies isolées. Le monstre peut se retrouver plus démuni contre un groupe organisé. Dans ce cas, le behir vise en premier lieu les créatures qui lui semblent plus faibles, et n'hésite pas à utiliser son souffle électrique contre les adversaires plus coriaces.

Béhir

Créature monstrueuse de taille TG, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d12+64)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +7, Perception +6
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision dans le noir 27 m, Perception passive 16
Langue draconique
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le béhir effectue deux attaques : une avec sa morsure et une pour comprimer.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille G ou plus petite. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts contondants plus 17 (2d10+6) dégâts tranchants. La cible est *empoignée* (DD 16 pour se libérer) si le béhir n'est pas déjà en train de comprimer une créature et elle est *entravée* jusqu'au terme de cette empoignade.

Engloutir. Le béhir effectue une attaque de morsure contre une cible de taille M ou plus petite qu'elle empoigne. Si l'attaque est réussie, la cible est également engloutie et l'empoignade prend fin. Tant qu'elle est engloutie, la cible est *aveuglée* et *entravée*, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du béhir et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du béhir. Un béhir ne peut engloutir qu'une seule créature à la fois.
Si le béhir subit 30 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par la créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin de ce tour pour ne pas régurgiter la créature qui tombe alors *à terre* dans un emplacement situé à 3 mètres ou moins de lui. Si le béhir meurt, une créature engloutie n'est plus *entravée* et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 4,50 mètres de déplacement. Elle tombe *à terre* en sortant.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts perforants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le béhir souffle une ligne de foudre de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 ; elles subissent 66 (12d10) dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié seulement en cas de réussite.

Bulette

« Un jour, je l'ai vue. J'ai entendu le sol trembler sous mes pieds, et la chose a jailli droit devant moi, comme ça, sans crier gare. Si y'avait pas eu un de mes bœufs pour satisfaire son appétit, sûr que je n'aurais jamais pu m'enfuir. »

Description

On la connaît aussi sous le nom de requin des terres, et non sans raison. La taille et la corpulence de ces ovipares carnivores dépassent celle d'un rhinocéros. De plus, leur carapace est réputée si solide qu'elle est convoitée par bien des batteurs d'armure.

Écologie

Les bulettes sont des monstres errants, au premier sens du terme. Elles n'ont pas de repère et elles parcourent inlassablement le territoire qu'elles se sont appropriées, la plupart du temps dans des zones tempérées et vallonnées. Nul ne sait d'où elles viennent, mais leur territoire peut faire jusqu'à 50 kilomètres de large, et elles y dévorent tout ce qu'elles trouvent. Solitaires, il arrive cependant que l'on trouve un mâle et une femelle sur le même territoire. Personne n'a jamais vu de bulette qui ne soit pas adulte, et certains sages pensent que ces dernières créent en réalité un nid souterrain dans lequel les œufs sont pondus et les bébés mis au monde et élevés. Une fois adultes, ils prennent leur essor.

On reconnaît sans peine un territoire occupé par une bulette. En effet, malgré sa corpulence, la créature se déplace en creusant des galeries massives sous terre, déracinant sur son passage les arbres aux racines trop profondes et créant d'énormes avens sur le flanc de certaines collines.

Une bulette est carnivore et se nourrit de tous les êtres vivants qu'elle trouve. Elle ne touche cependant jamais à la chair elfe (même si elle n'hésite pas à les tuer avant de se rendre compte qu'il s'agit d'elfes) et montre un dégoût certain pour la chair naine. Les halfelins constituent, par contre, une friandise à ses yeux.

Origine

Certains pensent que cette créature fut créée par un mage, certainement elfe (d'où son dégoût de la chair elfique). D'autres pensent qu'il s'agissait d'une tentative de créer un hybride géant entre une tortue et un tatou. Parfois, les bulettes disparaissent pendant des décennies, voire des siècles. Mais elles finissent toujours par revenir. Certains érudits estiment qu'elles ne disparaissent que le temps de pondre leurs œufs et d'élever leurs petits. Mais nul n'a jamais trouvé l'un de leurs nids.

Combat

La bulette se déplace sous terre. Elle repère ses proies aux vibrations de leurs déplacement et creuse jusqu'à eux de manière à tenter de les surprendre (même si sa masse ne la rend pas discrète). Mise à mal, elle n'hésite pas à utiliser sa capacité prodigieuse à bondir afin d'écraser ses adversaires, mais elle ne combat que rarement jusqu'à la mort.

Bulette

Créature monstrueuse de taille G, non-alignée
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 94 (9d10+45)
Vitesse 12 m, fouissement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétence Perception +6
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Saut sans élan. La bulette saute sur une longueur maximale de 9 mètres et une hauteur maximale de 4,50 mètres, avec ou sans élan préalable.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 30 (4d12+4) dégâts perforants.

Saut meurtrier. Si la bulette saute sur une distance minimale de 4,50 mètres au cours de son déplacement, elle peut ensuite utiliser cette action pour retomber sur ses pattes dans un emplacement qui contient une ou plusieurs autres créatures. Chacune de ces créatures doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 16 (au choix de la cible), sans quoi elle se retrouve *à terre* et subit 14 (3d6+4) dégâts contondants plus 14 (3d6+4) dégâts tranchants. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature subit la moitié des dégâts seulement, elle n'est pas *à terre* et elle est repoussée sur 1,50 mètre hors de l'emplacement de la bulette vers un emplacement inoccupé de son choix. S'il n'y a aucun emplacement inoccupé à portée, la créature tombe *à terre* dans l'emplacement de la bulette à la place.

Centaure

« Récemment, j'ai décortiqué une de ces créatures. Leur anatomie basse est celle d'un cheval, jusqu'au moindre organe, et se relie parfaitement sur la partie haute, humaine. Alors me direz-vous, ils possèdent deux cœurs et deux systèmes digestifs ? »
— Traité d'anatomie comparée des équidés, par Zormilius.

Description

Un centaure possède un buste humanoïde sur un corps de cheval. Il est ainsi aussi massif qu'un cheval, mais semble bien plus agressif. Issu d'un monde tribal et vivant dans des conditions difficiles, le centaure mâle comme femelle est musculeux et marqué par les éléments.

Écologie

Les centaures vivent en majorité en tribus nomades de dix à cinquante individus. Très hiérarchisée, la tribu est sous la tutelle d'un chef de harde, seul habilité à parlementer avec les étrangers. Même s'ils ont la réputation d'être cruels et concupiscents, certains commercent avec les humanoïdes qu'ils croisent dans leur voyage, notamment avec les villes humaines. Ils pratiquent la chasse et l'artisanat avec brio et ont toujours d'excellentes viandes et pièces de maroquinerie à vendre. D'autres individus, souvent rejetés par leur clan à cause de difformités, trouvent refuge dans des communautés humanoïdes et deviennent des sages ou des forgerons.

Combat

Les centaures sont d'excellents archers, particulièrement habiles au galop, et donc très difficiles à déloger en raison de leur mobilité. Ils sont également très doués dans le combat rapproché avec une épée longue et un bouclier, même s'ils préfèrent la pique, une arme dévastatrice lors de leur charge. Hargneux au combat, ils aiment renverser leurs adversaires afin de les piétiner tout en les maintenant *à terre* avec la pique.



Légendes

Certains prétendent qu'il existe des centaures au corps de taureau, réputés pour leur cruauté, ou au corps d'âne, que l'on dit être des génies malfaisants. Les marins disent avoir déjà croisé des centaures au corps d'hippocampe en pleine mer…

Centaure

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Bon
Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10+12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Survie +3
Sens Perception passive 13
Langues elfe, sylvestre
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Charge. Si le centaure se déplace de 9 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de pique lors du même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.
Attaques multiples. Le centaure effectue deux attaques, l'une avec sa pique et l'autre avec ses sabots, ou bien deux attaques avec son arc long.
Pique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10+4) dégâts perforants.
Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Cerbère

La couronne se trouve à peine à dix mètres de la cachette de Nedil. Mais il y a le gros chien. Le très gros chien, à trois têtes, qui semble assoupi au pied de la colonne où trône la babiole d'or et de diamants. Sur l'échine de la créature endormie, d'étranges petits serpents ondulent doucement au rythme de sa respiration. Un cerbère. Ce devait être un travail facile, songe Nédil. D'un bond formidable, il s'élance vers la fenêtre par laquelle il s'était laissé tomber dans le patio. Juste derrière lui un triple aboiement et le bruit de la chaîne qui claque à tout rompre lui confirme qu'il a fait le bon choix…

Description

Un cerbère est un chien géant pourvu de trois têtes de molosse et de terrifiantes mâchoires. Du sang reptilien coule dans ses veines : sa queue, épaisse et écailleuse, rappelle celle d'un dragon, tandis qu'un nœud serpentin ondule sur son échine. Toutefois, à y regarder de plus près, il ne s'agit pas de serpents, mais d'étranges pédoncules qui s'agitent à la façon d'une crinière dotée d'une vie propre.

Écologie

Le cerbère vit dans des lieux sauvages et reculés, les forêts les plus profondes et les montagnes les plus inaccessibles. Il se situe tout en haut de la chaîne alimentaire et veille sur un vaste territoire. Les pédoncules qui s'agitent sur son échine constituent en réalité un organe sensoriel qui lui permet de détecter la présence de proies à sang chaud à plusieurs centaines de mètres, ce qui fait de lui un redoutable prédateur. En outre, cet organe lui permet de détecter les créatures invisibles ou encore de ne pas se laisser duper par les illusions. Le cerbère se comporte comme un chien particulièrement puissant et agressif, il est donc possible, bien que très dangereux, de le soumettre par la force brute et de le dresser à monter la garde. Mais rien de plus. Lui apprendre à craindre et à ne pas dévorer celui qui l'a vaincu est déjà un exploit. Il est cependant très recherché, car ses capacités naturelles de détection en font un gardien presque infaillible.

Combat

Le cerbère reste immobile et silencieux, laissant croire à sa proie qu'il est endormi et qu'il ne l'a pas vue tandis que ses pédoncules sensoriels lui permettent de parfaitement situer la position de sa cible. Lorsqu'elle est suffisamment proche, il se jette sur elle d'un bond et la saisit entre ses puissantes mâchoires. Il n'est pas rare qu'un cerbère dont

plusieurs têtes ont réussi à saisir la même cible déchire la malheureuse victime et lui arrache un membre, chaque tête puissante tirant dans un sens opposé. Comme si tout cela ne suffisait pas à rendre le cerbère particulièrement létal, sa salive est empoisonnée par le venin des serpents dont il est parent.

Cerbère

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d10+36)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5, Perception +10
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *assourdi, aveuglé* et *empoisonné*
Sens vision parfaite 12 m, Perception passive 20
Langues —
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Détection des proies. Le cerbère peut détecter la direction de la créature à sang chaud de taille moyenne (ou petite, faute de mieux) la plus proche de lui dans un rayon d'un kilomètre. Pour cela il doit faire un test de Sagesse (Perception) opposé à la Dextérité (Discrétion) de sa cible. Si la cible est située à plus de 300 mètres de distance, il subit un *désavantage* à son test.

Actions

Attaques multiples. Le cerbère effectue trois attaques de morsure, une pour chaque tête.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être *empoisonnée* par la salive.
Déchirer. Si le cerbère réussi plusieurs attaques de morsure sur la même cible, chaque tête tire violemment dans une direction opposée en tentant de déchirer le corps de la victime. La cible subit 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires par attaque réussie après la première dans le même tour.

Champignons

Le guerrier sent son pied s'enfoncer dans une masse spongieuse. Il s'en écarte avec une grimace de dégoût, s'approchant d'un gros champignon. Aussitôt, un cri perçant se met à lui vriller les tympans.

Dans les grottes, cavernes et autres lieux du monde souterrain, l'absence de lumière du soleil empêche la photosynthèse et le développement de la vie végétale chlorophyllienne. Dans ces royaumes des ténèbres, la vie se développe à partir d'un autre type de végétal : les champignons. Il en existe des milliers de différents, aux formes, aux couleurs et aux consistances variées, depuis le tapis de moisissures phosphorescentes aux forêts de champignons à chapeaux géants. Beaucoup sont toxiques et figurent dans la pharmacopée des drows ; d'autres, beaucoup moins nombreux, sont comestibles et peuvent constituer des mets délicieux. Selon les variétés, les champignons se développent au pied de rochers humides ou sur la paroi verticale des gouffres, se reproduisant grâce aux spores qu'ils émettent et qui se déplacent grâce aux courants d'air ou aux créatures avec qui ils entrent en contact. Ainsi, certains champignons sont isolés, dispersés ici ou là, alors que d'autres forment des champignonnières denses et impressionnantes.

Criard

Description

Le criard est un champignon géant de la taille d'un humain, constitué d'un pied blanc épais surmonté d'un chapeau conique aux couleurs violacées. Cette apparence est proche de celle des moisissures violettes avec lesquelles le criard peut être confondu.

Écologie

Le criard vit dans des endroits sombres et souterrains, si possible quelque peu humides. On le trouve souvent à proximité de moisissures violettes, dont il partage les conditions de vie.Il peut servir involontairement de guet à des créatures qui s'installeraient à proximité. De même, certains prédateurs savent que lorsqu'ils entendent le hurlement du criard, une proie est à proximité.

Combat

Le criard est une créature immobile qui ne dispose d'aucun moyen de combattre. Le hurlement est son seuil moyen de défense.

Criard

Plante de taille M, non-alignée
Classe d'armure 5
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunité contre les états spéciaux *assourdi, aveuglé* et *terrorisé*
Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Faux-semblant. Aussi longtemps que le criard reste immobile, il est impossible de le différencier d'un champignon ordinaire.

Réactions

Hurlement. Quand une lumière vive ou une créature s'approche à 9 mètres ou moins du criard, celui-ci émet un hurlement audible jusqu'à 90 mètres. Le criard continue de hurler jusqu'à ce que la source de gêne se déplace hors de portée et pendant ses 1d4 prochains tours.

Moisissure violette

Plante de taille M, non-alignée
Classe d'armure 5
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunité contre les états spéciaux *assourdi, aveuglé* et *terrorisé*
Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Faux-semblant. Aussi longtemps que la moisissure violette reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un champignon ordinaire.

Actions

Attaques multiples. La moisissure violette effectue 1d4 attaques de Contact putréfiant.
Contact putréfiant. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Moisissure violette

Description

Comme le criard, à qui elle ressemble, la moisissure violette est un champignon de la taille d'un humain et caractérisée par une teinte violette ou, plus rarement, grisâtre avec des taches mauves ou violettes. Elle s'en différencie cependant par deux caractéristiques : elle est dotée de quatre tentacules végétaux d'environ deux mètres de long qui jaillissent de la face inférieure de son chapeau, et repose sur une masse de filaments souples mais fermes qui lui permettent de se déplacer lentement.

Écologie

Une créature tuée par une moisissure violette se décompose très rapidement, donnant vie à une nouvelle moisissure en 1d12 jours.

Combat

Lorsqu'une proie se présente à portée de tentacule, la moisissure violette l'attaque à l'aide de ses tentacules. Son simple toucher décompose les chairs de sa proie.

Chimère

« Je vous assure, Maître, ce n'était ni un dragon ni un lion ! Mais la créature crachait des flammes et je n'ai pu fuir qu'en abandonnant Éclair à ses griffes acérées. Ses hennissements effrayés me glacent encore le sang. Je vous en conjure, ne me renvoyez pas là-bas. »

Description

La chimère est une créature hybride, possédant la partie postérieure d'une chèvre et l'avant du corps d'un lion à trois têtes : une de lion, une de bouc et une de dragon. Le bruit des sabots est souvent la première chose que l'on entend… avant de sentir le souffle mortel que la tête de dragon crache sur les intrus. Des ailes de dragon ou de chauve-souris lui permettent de surprendre ses proies depuis les airs.

Écologie

La chimère est foncièrement territoriale et ne quitte qu'exceptionnellement sa zone de chasse. Elle vit dans des terres inhospitalières, rocailleuses, mais elle apprécie aussi les forêts anciennes aux proies abondantes. Son antre est généralement une caverne profonde avec des entrées en hauteur d'où elle surveille son territoire. Appâtée par la promesse d'un trésor, elle peut accepter de protéger une forteresse, mais elle n'éprouve aucune loyauté envers les propriétaires pour autant et n'hésite pas à s'approprier les lieux si elle en a l'occasion. Il lui arrive aussi de s'allier à des congénères pour conquérir le territoire de créatures ennemies.

Combat

Elle attaque rarement de front, préférant les embuscades ou une attaque depuis les airs en crachant des flammes, avant de se replier. Elle est tout aussi redoutable en corps à corps avec ses cornes de bélier ou ses dents et ses griffes de lion. Elle ne connaît pas la peur, pas même celle de mourir, et ne fuit jamais.



Synopsis

Les paysans disent que la chimère est une incarnation des cauchemars d'enfants difformes et elle est considérée comme un présage de tempêtes. Évidemment, la naissance un soir d'orage de la fille du meunier avec un bec de lièvre n'est pas passée inaperçue. Le village est unanime pour la brûler avant qu'elle n'attire la chimère résidant dans les collines voisines. Les PJ croiseront-ils la route du meunier s'enfuyant avec le couffin dans la nuit glaciale ? Tuer la chimère est la meilleure solution pour que tous vivent en paix.

Chimère

Créature monstrueuse de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10+48)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Perception +8
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18
Langues comprend le draconique mais ne peut pas parler
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Actions

Attaques multiples. La chimère effectue trois attaques : une avec sa morsure, une avec ses cornes et une avec ses griffes. Quand son souffle de feu est disponible, elle peut l'utiliser à la place de sa morsure ou de ses cornes.

Cornes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12+4) dégâts contondants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Souffle de feu (Recharge 5-6). La tête de dragon souffle un cône de feu de 4,50 mètres. Les créatures dans le cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ; elles subissent 31 (7d8) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Chuul

La jeune fille titube dans l'eau boueuse du marais. Elle se prend les pieds dans une branche et perd l'équilibre, s'étalant de tout son long. Paniquée, elle se retourne pour faire face à son poursuivant. Elle réalise alors qu'elle n'est pas à l'origine de l'énorme « splash » qu'elle a entendu en tombant. L'homme-lézard qu'elle avait sur les talons est maintenant suspendu dans les airs, prisonnier d'une énorme pince de crabe…

Description

Le chuul est une étrange et horrible créature massive haute de presque 2,50 mètres de haut qui possède des traits communs avec les crustacés. Elle possède notamment une épaisse carapace chitineuse de couleur jaune orangée, parfois verdâtre, de petits yeux noirs situés en surplomb d'une gueule formée de mandibules et deux énormes pinces semblables à celle d'un crabe géant. La comparaison s'arrête là car le chuul possède une masse grouillante de tentacules qui entourent sa gueule. Ses quatre épaisses pattes insectoïdes lui permettent de se déplacer assez aisément et avec célérité.

Écologie

La plupart des chuuls vivent dans des marais, des mangroves ou encore dans des étangs, mais certaines espèces se sont adaptées aux lacs et cours d'eau souterrains. Leur carapace est alors plus pâle, souvent d'un vert blanchâtre, ils sont capables de voir dans l'obscurité mais ne supportent pas la lumière du jour.

Ils sont amphibies mais préfèrent évoluer sous l'eau où ils aiment se tapir en attendant l'arrivée d'une proie. Les chuuls se déplacent en marchant mais il leur arrive de nager. Définitivement carnivores, ces monstres sont particulièrement friands d'hommes-lézards.

Combat

La tactique de prédilection du chuul est l'embuscade. Il surgit brusquement hors de l'eau où il se cache pour saisir sa proie et la porter à ses tentacules afin de la paralyser et de la dévorer. Particulièrement vif, il n'hésite pas à s'attaquer à plusieurs proies d'un coup, attaquant avec ses deux pinces à la fois, tentant de paralyser rapidement ses victimes ou de les handicaper en broyant leur colonne vertébrale. Il délaisse ensuite les créatures qu'il a ainsi immobilisées pour se concentrer sur celles valides.

Chuul

Aberration de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10+33)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Compétence Perception +4
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues comprend le profond mais ne peut pas parler
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Amphibie. Le chuul peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Perception de la magie. Le chuul perçoit la magie à volonté sur un rayon de 36 mètres autour de lui. Ce trait spécial fonctionne, par ailleurs, comme le sort de *détection de la magie* mais n'est pas lui-même magique.

Actions

Attaques multiples. Le chuul effectue trois attaques de pince. S'il empoigne une créature, il peut également utiliser une fois ses tentacules.
Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants. La cible est *empoignée* (évasion DD 14) si c'est une créature de taille G ou plus petite et que le chuul n'empoigne pas déjà deux autres créatures.
Tentacules. Une créature *empoignée* par le chuul doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 1 minute. La cible est *paralysée* tant que ce poison fait effet. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet en cas de réussite.

Cockatrice

« Bien étrange endroit que cette plaine, pour un musée lapidaire, tu ne trouves pas ? — Chut, nous ne sommes pas seuls… »

Description

Faisant à peine plus d'un mètre pour une douzaine de kilos, la cockatrice inspire la crainte par son apparence hybride entre le coq et le lézard, et ses grandes ailes de chauve-souris. Mais elle est surtout un adversaire redoutable grâce à sa morsure qui transforme la chair en pierre.

Écologie

La cockatrice est une créature solitaire. Elle ne rejoint ses semblables que pour l'accouplement, après lequel elle s'aménage un nid dans les hautes herbes ou sur un monticule rocheux. Mieux vaut les éviter lorsqu'elles se regroupent pour défendre des nids.

Combat

La cockatrice a hérité de l'agressivité du coq et, sitôt effrayée ou surprise, elle se jette sur ses adversaires en voletant dans tous les sens et en donnant des coups de becs, d'ailes et d'ergots.

Cockatrice

Créature monstrueuse de taille P, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 27 (6d6+6)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être *pétrifiée* par magie. En cas de jet de sauvegarde raté, le corps de la créature commence à se transformer en pierre et elle est *entravée*. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est *pétrifiée* pendant 24 heures.

Couatl

Caché sur les hauteurs, Texatil observe la cérémonie qui est sur le point de débuter. Désespéré, il soupire en invoquant : « Ô Serpent à plumes, viens-moi en aide. Que dois-je faire ? » En bas, le grand prêtre maléfique s'avance vers la victime attachée sur l'autel, dague d'obsidienne à la main. Soudain, Texatil perçoit un chuintement alors qu'une silhouette serpentine aux ailes multicolores se présente à lui. « Tu m'as appelé, me voici ! »

Description

Les couatls sont des Extérieurs. Certains peuples les appellent « *Serpents à plumes* » et les considèrent comme des divinités. D'autres estiment qu'ils sont apparentés aux dragons. Leur corps, semblable à celui d'un magnifique serpent de plus de trois mètres de long aux couleurs chatoyantes, est muni de vastes ailes aux plumes multicolores dont l'envergure peut atteindre cinq mètres.

Écologie

Le couatl est un Extérieur qui éprouve le besoin de se nourrir. Dans ce domaine, il se comporte comme la plupart des ophidiens et mange des oiseaux ou des mammifères. Il leur arrive même de dévorer des humanoïdes maléfiques. Les couatls vivent généralement dans des zones tropicales, appréciant en particulier l'environnement des forêts humides.

Psychologie

Créature fondamentalement bonne, le couatl vit pour lutter contre le Mal et le Chaos. Souvent, il sert les dieux d'alignement Loyal Bon, même si cela n'a rien d'automatique, et intervient en leur nom. Un couatl ne tire aucune fierté à être confondu avec une créature divine connue sous le nom de « *Serpent à plume* » mais il accepte d'agir en son nom pour guider sur la voie du Bien ceux qui l'invoquent.

Rapport au monde

Le couatl est une créature majestueuse d'une infinie bonté. Très intelligent, il aide les peuples à lutter contre le mal, les guidant dans leurs choix. Il arrive même qu'il intervienne personnellement, utilisant ses capacités de lanceur de sort avant d'agir physiquement avec une grande efficacité.

Combat

Les couatls ne sont pas des créatures agressives. Il est rare qu'ils attaquent en premier. En revanche, lorsque cet Extérieur lutte contre des créatures maléfiques, pour empêcher un acte criminel, il n'hésite pas à déployer toute sa puissance. Le couatl aime fondre sur sa proie pour essayer de l'entraver en l'entourant de ses anneaux avant de mordre.

Couatl

Céleste de taille M, Loyal Bon
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8+39)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +7, Cha +6
Résistance aux dégâts radiants
Immunité contre les dégâts psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 15
Langues toutes, télépathie 36 m
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme du couatl sont magiques.
Esprit protégé. Le couatl est immunisé contre la scrutation et tous les effets susceptibles de percevoir ses émotions, de lire ses pensées ou de savoir où il se trouve.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation du couatl est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Le couatl peut lancer les sorts suivants de manière innée avec des composantes verbales seulement :

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, détection du mal et du bien*
3/jour chacun : *bénédiction, bouclier, création de nourriture et d'eau, protection contre le poison, restauration inférieure, sanctuaire, soins des blessures*
1/jour chacun : *restauration supérieure, rêve, scrutation*

Actions

Changer de forme. Le couatl peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de **dangerosité** est inférieur ou égal au sien ou bien reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets portés

ou transportés sont absorbés ou revêtus par cette nouvelle forme (au choix du couatl).
Une fois métamorphosé, le couatl conserve ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, ses modes de déplacement, sa Force, sa Dextérité et autres actions sont remplacés par ceux de sa nouvelle forme. En outre, il obtient toutes les statistiques et capacités (à l'exception des aptitudes de classe, des actions légendaires et des actions d'antre) que possède la nouvelle forme et que lui ne possède pas. Si la forme adoptée peut effectuer des attaques de morsure, le couatl peut utiliser sa propre morsure sous cette forme.
Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature de taille M ou plus petite. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants et la cible est *empoignée* (DD 15 pour se libérer). Jusqu'au terme de l'empoignade, la cible est *entravée* et le couatl ne peut pas comprimer une autre cible.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 8 (1d6+5) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 24 heures. Elle est *inconsciente* tant que le poison fait effet. Une autre créature peut effectuer une action pour secouer la cible afin qu'elle reprenne connaissance.

Demi-dragon

« Poussez madame ! Poussez, je vois la tê… » La maïeuticienne se tait d'un coup. La femme allongée qui l'avait appelée pour l'accouchement hurle. Un cri qui glace le sang de tous ceux qui l'ont entendu dans le château. La sage-femme sait que la mère ne survivra pas. Elle attrape la tête recouverte d'écailles rougeâtres. Deux petites cornes dépassent déjà du crâne du bébé monstrueux au corps anormalement chaud…

Description

Un dragon qui décide d'adopter la forme d'un humanoïde peut s'accoupler avec un membre d'une race différente. Rarement, cette union peut engendrer la naissance d'un individu unique qui tient de ses deux parents. Sauf que le parent dragon transmet ses gênes et son patrimoine en tant que grand ver, son apparence, son souffle, son caractère (voir les Dragons, page 77 de ce livre).

Sangdragons

Les sangdragons constituent un ancien peuple esclave des dragons chromatiques, émancipé et héritiers d'une civilisation autrefois puissante. Ils ont probablement été au départ des demi-dragons, croisement d'humains et de dragons. Ils sont une race jouable décrite dans le *Manuel des règles*, page 67.

Combat

Les demi-dragons peuvent être des créatures très différentes les unes des autres. Mais toutes possèdent un souffle hérité de leur glorieux ancêtre, une arme formidable pour débuter un affrontement.

Archétype de demi-dragon

Une bête, un humanoïde, un géant ou une créature monstrueuse peut devenir un demi-dragon. La créature conserve ses statistiques, à l'exception des indications suivantes.

Indice de dangerosité. Pour éviter de recalculer l'indice de dangerosité de la créature, appliquez l'archétype uniquement à une créature qui satisfait la condition optionnelle indiquée dans la table des souffles page suivante. Sinon, recalculez l'indice après application de l'archétype en utilisant les indications livrées page 362.

Sens. Le demi-dragon acquiert la vision aveugle sur un rayon de 3 mètres et la vision dans le noir sur un rayon de 18 mètres.

Résistances. Le demi-dragon bénéficie d'une résistance à un type de dégâts défini par sa couleur.

Couleur	Résistance aux dégâts
Noir ou cuivre	Acide
Bleu ou bronze	Foudre
Airain, or ou rouge	Feu
Vert	Poison
Argent ou blanc	Froid

Langues. Le demi-dragon parle le draconique en plus des autres langues qu'il connaît déjà.

Nouvelle action : souffle. La moitié draconique de la créature confère au demi-dragon une attaque de souffle. La taille du demi-dragon détermine la façon dont fonctionne cette action.

Taille	Souffle	Condition optionnelle
Grande ou plus petite	Comme un dragonnet	Dangerosité 2 ou plus
Très Grande	Comme un jeune dragon	Dangerosité 7 ou plus
Gigantesque	Comme un dragon adulte	Dangerosité 8 ou plus



Exemple de demi-dragon

Dans l'exemple ci-dessous, l'archétype de demi-dragon a été appliqué à un vétéran humain pour créer un vétéran demi-dragon rouge. Le harnois remplace le clibanion.

Vétéran demi-dragon rouge

Humanoïde (humain) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 65 (10d8+20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Résistance aux dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, draconique
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Actions

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques avec son épée longue. S'il a une épée courte en main, il peut également effectuer une attaque avec cette arme.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le vétéran souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ; elles subissent 24 (7d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Démons

« Ils viennent des tréfonds des plans. Ils sont le chaos, la mort et la destruction. Nous ne devons pas les laisser entrer dans notre monde, père. Lâchez cette lame. Laissez-le partir. Abandonnez votre rituel. Ne me forcez pas à vous arrêter. »

Des profondeurs du plan inférieur des Abysses, une horde monstrueuse nourrit un esprit de conquête insatiable. Ceux que l'on nomme les démons sont les enfants de leur plan, créés à partir de la matière brute du chaos et du mal. Créatures de violence, de désirs et de destruction, elles n'attendent qu'une chose : pouvoir conquérir tout le multivers.

Enfants du chaos

Il existe, aux tréfonds des Abysses, une conscience. On dit qu'elle est l'esprit, l'âme damnée de ce sombre plan. Une conscience dévorante, affamée, prisonnière de son propre corps. Mais elle ne désire qu'une chose : se répandre sur les plans d'existence et les asservir pour mieux les dévorer.

Nés des profondeurs abyssales, les démons sont l'engeance de cette conscience, une véritable extension d'elle-même lui permettant d'atteindre l'extérieur. Reflets de sa personnalité chaotique, ils affichent autant de personnalités différentes que d'individus.

La loi du plus fort

Les diables s'organisent autour d'une hiérarchie stricte mais les démons ne sont pas aussi disciplinés. Il ne règne, dans les Abysses, que la loi du plus fort. Si un démon n'est pas assez puissant pour conserver sa position, alors il ne la mérite pas et sera remplacé. Il n'y a pas de pitié, pas d'état d'âme. Les démons se battent entre eux autant qu'avec les créatures de l'extérieur. C'est certainement pour cela qu'il leur est si compliqué de conquérir les plans et les mondes qu'ils convoitent. Leur nature querelleuse est leur plus grande faiblesse.

Armée d'invasion

Les démons sont prisonniers de leur propre plan. La plupart d'entre eux sont incapables d'en sortir par leurs propres moyens et ils écument les immensités infinies des Abysses à la recherche de portails donnant sur d'autres mondes. Une fois un portail découvert, ils l'empruntent, espérant découvrir comment le maintenir ouvert et l'utiliser à leur *avantage*. Pour cela, certains démons prennent possession de mortels afin de passer inaperçus. Les quasits, capables se métamorphoser, font notamment de parfaits éclaireurs.

Classification démoniaque

Il n'existe pas à proprement parler de hiérarchie, mais les démonologistes ont depuis longtemps réussi à définir plusieurs catégories. Loin d'être parfaite, leur classification permet cependant de mieux comprendre et catégoriser les démons. Les démons inférieurs sont les plus faibles, et les démons du premier cercle parmi les plus puissants.

Les démons du cercle inférieur sont tous les démons incorporels. Ce sont eux qui traversent les portails afin de posséder les mortels et de tenter d'amener leurs mondes à la destruction.

Les démons du quatrième cercle sont les démons de petite puissance, jouant souvent le rôle de serviteurs, de larbins ou de chair à canon. Parmi eux se trouvent le quasit ou le dretch.

Les démons du troisième cercle sont ceux qui peuvent martyriser les plus petits, tout en étant à la merci des plus puissants. Le vrock et l'hezou en font partie.

Les démons du second cercle sont ceux qui prétendent à devenir des généraux, mais qui n'en ont pas la puissance, comme le nalfeshnie.

Les démons du premier cercle sont les plus puissants des démons, comme le balor ou la marilith.

Enfin, les princes démons sont si puissants que certains les confondent avec des dieux. Ils sont une multitude, et personne ne les connaît tous. Ce sont cependant des êtres redoutables, régnant sur des pans entiers des Abysses, et capables de soumettre même les démons les plus endurcis.

Un mal éternel

Un démon ne peut être totalement détruit, à moins d'être victime d'armes divines particulièrement puissantes, ou de terribles rituels magiques. Quand un démon meurt, son enveloppe corporelle fond et se dissout en une masse noirâtre et goudronneuse. Mais son esprit est renvoyé directement dans les Abysses, où son corps reprend forme des siècles durant avant de tenter de reprendre sa place. Il perd toutefois sa puissance à travers ce processus.

Ainsi, parmi les plus puissants démons, certains utilisent un objet de pouvoir (une amulette forgée dans des temps immémoriaux, un morceau de matière issue des plans élémentaires, un livre maudit… parfois même un

être vivant ou la lignée d'une famille maudite) afin de l'imprégner d'une partie de leur essence vitale. Ils l'appellent une ancre. Si un démon possédant une ancre venait à être vaincu, il reprendrait immédiatement forme là où se trouve son ancre, la détruisant au passage.

Certains champion du Bien s'imaginent pouvoir, un jour, mettre fin à l'existence des démons, comme si ces derniers constituaient une force limitée. Mais ils sont l'expression d'un plan tout entier, se renouvelant éternellement, vomis par les Abysses depuis leurs profondeurs infinies.

La puissance corruptrice

Des mortels convoitent la puissance démoniaque. Ils s'organisent en cultes, vénérant des seigneurs démons et leurs serviteurs. Ces êtres convoitent la puissance démoniaque et certains ouvrent leurs âmes à la possession. Ce faisant, ils se damnent pour l'éternité.

Une fois possédés volontairement, leur âme est envoyée dans les Abysses où elle est torturée puis dévorée par les démons qui se repaissent de sa souffrance.

Invocations démoniaques

Les mages les plus avertis se doutent du sort qui les attend en cas de possession et préfèrent prendre leurs précautions. Ils mettent ainsi en place des rituels complexes, ils lient le démon qu'ils invoquent à un objet : un pendentif, une bague, une arme, une lampe…

Tant que l'objet est intact, le démon est forcé d'exécuter, bon gré mal gré, les ordres de son invocateur et maître. Mais si l'objet venait à être brisé, alors il se libérerait de son emprise et rien (ou presque) ne pourrait l'arrêter.

Les princes démons

La plupart des gens entendant parler des seigneurs démons les confondent avec des dieux. Et c'est bien normal : ils sont vénérés par les cultes démonistes et certains de leurs prêtres possèdent même des pouvoirs divins.

On imaginerait facilement que les seigneurs démons sont des démons ayant accumulé une immense puissance. Si cela est généralement vrai, il arrive régulièrement que les princes démons soient des êtres en réalité d'une toute autre nature. Les Abysses accueillent tous ceux suffisamment puissants pour conquérir et soumettre l'un de ses territoires. Au fil du temps, ces êtres puissants sont alors corrompus et absorbés par les Abysses qui les transforment alors en princes démons.

Le terme prince est un terme générique, donné par les érudits ayant étudié la hiérarchie abyssale. Mais il peut s'agir d'être masculins, féminins ou même asexués. La liste des princes démons qui suit n'est évidemment pas exhaustive. Voici neuf d'entre eux. Sentez-vous libres de les utiliser ou de les ignorer afin d'utiliser d'autres créatures ou princes de votre création.

Abaddon est connu sur de nombreux mondes. Ange exterminateur pour certains, maître des démons pour d'autres, il est l'un des démons les plus connus. Souvent décrit comme un géant musculeux aux ailes de dragon immenses et à la peau d'obsidienne, il préside à la destruction et à la mort.

Abaddon est né démon et s'est hissé par la force et la ruse jusqu'à sa place de prince démon. Désormais, il aime à provoquer des conflits afin de se repaître des âmes des morts, renforçant encore et toujours son pouvoir, et lui permettant de conserver son trône.

Paimon n'a pas toujours été un démon. Il fut mortel autrefois. Un seigneur de guerre qui se hissa au sommet de son monde par la puissance de ses armées et la cruauté de ses méthodes. Son nom mortel a été depuis longtemps oublié. Mais alors qu'il avait asservi son monde natal, il se tourna vers les Abysses. Il créa une armée de démons et accéda à l'immortalité avant de déferler sur l'un des territoires abyssaux et de le conquérir. Les Abysses le récompensèrent et l'adoubèrent prince démon.

On le représente comme un guerrier en armure de métal rouge, dont l'intérieur luit, comme s'il était constitué de magma. Son regard, dit-on, peut faire brûler n'importe quel mortel instantanément.

Les possédés

Quand les démons découvrent un portail naturel (dont le point d'arrivée est aléatoire), ils envoient toujours un inférieur ou deux, afin de le traverser. Ces derniers, sortes d'effluves noirâtres difficilement perceptibles, s'incarnent dans le premier être mortel qui passe à leur portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD15 ou être immédiatement possédé. S'il le réussit, l'inférieur est de nouveau projeté à travers le portail et retourne dans les Abysses.

Un mortel possédé n'agit plus que selon la volonté du démon. Il conserve ses statistiques mais obtient une Force de 19 et un Charisme de 18 immédiatement. Un sort de *Bannissement* (contre un jet de sauvegarde de Charisme du possédé) ou de *souhait* peuvent mettre fin à la possession et renvoyer immédiatement le démon dans son plan, libérant le possédé. Tuer le possédé constitue une autre solution, mais l'opération ne fait que libérer le démon dans la nature.

Les possédés cherchent toujours à ouvrir de nouveaux portails, plus stables. Ils sont souvent à l'origine de cultes démonistes.

Nul ne sait d'où vient **Raum**, pas même les Abysses elles-mêmes. Cet être géant, haut comme six hommes, ressemblent à un humanoïde aux plumes noires et tranchantes et à la tête de corbeau. Ses envoyés adaptent leur apparence à Raum : leurs ailes deviennent celle d'un corbeau, leur tête celle d'un corvidé, leurs griffes des serres.

Raum agit rarement ouvertement. Il complote, possède, et mène les cités et les mortels à leur ruine. Rien ne l'amuse plus, depuis son trône d'épines, que de voir des civilisations et des héros chuter, pour le seul plaisir de les contempler dans leur déchéance.

Assis sur un trône d'or, **Flaurtos** passe son temps à contempler les mille miroirs de sa salle du trône. Il y contemple le passé, le présent et l'avenir, se nourrissant des espoirs déçus des mortels. Humanoïde géant à tête de sphynx, il peut prendre mille apparences, dont celle du « *sage gardien* », une entité aux mille yeux capable de prédire l'avenir. Il se présente parfois ainsi aux prêtres et aux mages, corrompant leurs sortilèges et leurs prières divinatoires, et glissant au milieu des vérités qu'ils attendent des mensonges insidieux qui les mèneront, eux et les leurs, à leur perte.

Tantôt homme, tantôt femme, toujours à tête de vipère, **Botis** instille le doute dans les cœurs. Démon, il vainquit ses ennemis, non pas à la force de l'épée, mais par la force de son esprit, les montant les uns contre les autres. Celui que l'on nomme le prince de la discorde règne depuis son trône d'acier, accompagné de ses deux lieutenants : deux démons ayant l'apparence d'immenses serpents ailés, et dont le corps est tout entier fait d'or.

Botis est aussi le détenteur des secrets magiques. C'est lui que les mages corrompus appellent afin de découvrir des secrets qui les rendront plus puissants, tout en les asservissant à jamais.

On nomme **Ardat-li** la « *mère des monstres* ». Certains prétendent que c'est elle qui engendra les créatures les plus abominables qui parcourent le monde. Elle se présente comme une femme aux cheveux noirs si longs qu'ils traînent au sol derrière elle. Quand elle le désire, ses cheveux lui servent de fouets ou de tentacules constricteurs et tranchants. Ses pieds sont des pattes de loup et ses doigts peuvent se transformer en serpents. Son ventre s'ouvre pour enfanter les monstres les plus abominables. Mais elle récompense ses plus fidèles serviteurs en leur accordant d'étranges attributs, comme autant de mutations mortelles et difformes.

Tivileus est une abomination aux mille bouches. Ni masculin, ni féminin, il est un amas de connaissances dévoyées et de secrets interdits. Ses démons s'insinuent dans les institutions mortelles afin d'y répandre les erreurs et le mensonge. Ce sont les agents de Tivileus qui parsèment les textes érudits d'erreurs, qui glissent des interprétations erronées lors de leur traduction, et qui déforment les informations transmises à l'oral de mortel à mortel.

Valefor était certainement le plus grand de tous les voleurs. Mortel, il dérobait même les couronnes des rois. Son plus grand exploit reste sans conteste d'avoir réussi, par la ruse, à ravir le trône de l'un des territoires Abyssaux. Ce faisant, il accéda à l'immortalité et fut proclamé prince démon. Valefor ne nourrit aucun intérêt pour la force brute. Il préfère la ruse et le meurtre.

Dimme est connue comme une femme aux pattes de lion et aux griffes acérées. Elle passe son temps à dormir sur sa couche d'ossements, projetant son esprit dans les rêves des mortels et leur provoquant de terribles cauchemars. C'est ainsi qu'elle chasse, cherchant sa proie parmi les esprits les plus forts avant d'en consommer, petit à petit, l'âme, jusqu'à ce que la proie sombre dans la folie. Elle se repaît de la peur et de la démence.

Dimme est cependant une guerrière puissante et quand elle se réveille, elle endosse son armure d'ébène et part en guerre contre ses ennemis, à la tête de ses mille légions démentes.

Balor

Grands généraux parmi les démons, les Balors sont les plus terribles et les plus redoutés d'entre tous.

Description

Immense créature ailée, aussi grande qu'un géant, à la tête bestiale et cornue, au corps musculeux et à la peau épaisse et rougeâtre, le balor est impressionnant. Ses yeux semblent faits de flammes et sa gueule s'ouvre afin de laisser entrevoir une fournaise. Il manie une épée massive et un immense fouet enflammé, et se pare de deux ailes impressionnantes lui permettant de s'envoler à une vitesse étonnante au vu de son poids.

Écologie

Les balors sont les plus redoutables des démons. Ils dirigent des armées démoniaques et n'ont pour seuls maîtres que les princes démons. Cruels, ils écrasent par la force tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin, sans jamais montrer la moindre pitié.

Combat

Un balor ne craint pas le combat. Il s'embarrasse rarement d'employer la ruse et préfère affronter directement ses ennemis. Cependant, il s'attaque toujours soit au plus faible, soit au plus dangereux de ses ennemis, afin d'éclaircir les rangs de ses adversaires le plus rapidement possible. Il utilise souvent sa téléportation en plein combat afin de surprendre ses adversaire et de gagner un avantage décisif.

Balor

Fiélon (démon) de taille TG, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 262 (21d12+126)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Jets de sauvegarde For +14, Con +12, Sag +9, Cha +12
Résistance aux dégâts de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 13
Langue abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 19 (22 000 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme du balor sont magiques.
Aura de feu. Au début de chacun des tours du balor, les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui subissent 10 (3d6) dégâts de feu et les objets inflammables dans l'aura qui ne sont équipés ou transportés par personne prennent feu.
Les créatures qui touchent le balor



ou qui réussissent une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subissent 10 (3d6) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Le balor obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Spasmes d'agonie. Le balor explose quand il meurt, et toutes les créatures situées à 9 mètres ou moins de lui doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ; elles subissent 70 (20d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. L'explosion met le feu aux objets inflammables dans la zone qui ne sont équipés ou transportés par personne. Elle détruit également les armes du balor.

Actions

Attaques multiples. Le balor effectue deux attaques : une avec son épée longue et une avec son fouet.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 21 (3d8+8) dégâts tranchants plus 13 (3d8) dégâts de foudre. Si le balor obtient un coup critique, il lance trois fois au lieu de deux le dé de dégâts.

Fouet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 pour ne pas être tiré vers le balor sur une distance maximale de 7,50 mètres.

Téléportation. Le balor se téléporte par magie, avec tous ses objets équipés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.

Dretch

Ridicule et grotesque, le dretch est un démon d'une grande faiblesse, mais pas inoffensif pour autant.

Description

Ces petites créatures ne sont pas plus grosses qu'un chien. Leur corps glabre à la couleur vaseuse, allié à un visage porcin et une mâchoire prognathe en font des êtres tout à fait risibles et ridicules. Leurs pattes arrière ainsi que leurs mains sont griffues. Un dretch se déplace la plupart du temps à quatre pattes, mais il peut se redresser.

Écologie

Les dretchs sont au bas de l'échelle démoniaque. Idiots, ils sont incapables d'entreprendre des tâches complexes et sont souvent utilisés par les autres démons afin de réaliser la basse besogne. Cependant, ils n'en sont pas moins malins et vicieux, en particulier lorsqu'il s'agit de faire du mal aux autres.

Combat

Un dretch se bat rarement seul. Il préfère s'entourer d'autres démons comme lui afin de submerger ses ennemis. Le dretch n'hésite pas à utiliser son nuage fétide afin de mettre à mal ses adversaires avant de les prendre par surprise. Les dretchs créent des embuscades élaborées.

Dretch

Fiélon (démon) de taille P, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 18 (4d6+4)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Résistance aux dégâts de feu, de foudre et de froid
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langue abyssal, télépathie 18 m (fonctionne uniquement avec les créatures qui comprennent l'abyssal)
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dretch effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (2d4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Nuage fétide (1/jour). Un gaz vert répugnant de 3 mètres de rayon s'étend autour du dretch. Le gaz contourne les angles et la visibilité dans la zone est légèrement obstruée. Il dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'un vent violent le disperse. Les créatures qui commencent leur tour dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être *empoisonnées* jusqu'au début de leur prochain tour. Les créatures *empoisonnées* de cette façon peuvent effectuer une action ou une action bonus lors de leur tour, mais pas les deux, et elles ne peuvent pas effectuer de réaction.

Glabrezu

Les démons sont souvent des êtres provoquant le ravage et la destruction à l'aide de leur puissance physique. Les glabrezus sont d'un tout autre genre.

Description

Immense créature écailleuse, imposante, le glabrezu a une apparence effrayante et bestiale. Il possède quatre bras dont deux se terminent par des mains griffues, et deux par d'énormes pinces tranchantes. Sa gueule est garnie de crocs et son corps est recouvert de pointes osseuses.

Écologie

En dépit des apparences, les glabrezus sont plus intelligents et vicieux que l'on ne pourrait le penser. Ce sont notamment des jeteurs de sorts particulièrement doués, pouvant à la fois se battre et lancer leurs sortilèges. Les Glabrezu aiment passer des marchés. Plutôt que de combattre leurs invocateurs, ils préfèrent jouer avec ces derniers la carte de la tentation, leur promettant richesse et pouvoir. Ils s'amusent ensuite à les voir se débattre avant d'en arriver à leur ruine. Un glabrezu ne vieillit pas, et il prend son temps. Il contemple sa victime dans son inexorable chute avant de s'emparer de toutes ses richesses, puis de son âme. Il utilise ensuite ces richesses, ainsi que celles accumulées aux dépends de ses victimes passées, afin de tenter sa prochaine victime.

Combat

S'il se confronte à de multiples adversaires, il utilise ses sorts afin d'en immobiliser certains, ou de les plonger dans les ténèbres, tout en attaquant au contact avec ses pinces acérées. Mais il n'hésite pas à fuir le combat s'il est trop en difficulté, afin de mieux revenir ensuite.

Glabrezu

Fiélon (démon) de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 157 (15d10+75)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +9, Con +9, Sag +7, Cha +7
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 13
Langues abyssal, télépathie 36 m

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Capacités

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du glabrezu est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Le glabrezu peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, dissipation de la magie, ténèbres*
1/jour chacun : *confusion, mot de pouvoir étourdissant, vol*

Résistance à la magie. Le glabrezu obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le glabrezu effectue quatre attaques : deux avec ses pinces et deux avec ses poings. Sinon, il effectue deux attaques avec ses pinces et lance un sort.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10+5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle est *empoignée* (évasion DD 15). Le glabrezu a deux pinces dont chacune peut empoigner qu'une seule créature.

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts contondants.

Hezrou

Bestial, cruel, l'hezrou est la force de frappe des armées démoniaques, et constitue le gros des troupes.

Description

L'hezrou possède une forme étrange. Ce bipède ressemble à un mélange entre un monstre et un crapaud humanoïde au corps recouvert de pointes osseuses noirâtres. Sa peau peut être de n'importe quelle couleur, mais elle tire souvent vers le sombre. Sa gueule est remplie de plusieurs rangées de dents petites mais acérées, comme un requin, et ses mains se terminent par d'énormes et redoutables griffes.

Écologie

L'herzou n'est pas spécialement intelligent. Vicieux et cruel, c'est un combattant violent qui ne vit que pour servir et tuer tout ce qui n'est pas démoniaque. Sa puanteur, mélange de souffre et de décomposition humide, rend les combats contre lui difficiles et éprouvants. C'est un avantage, mais aussi un terrible inconvénient : on le sent

arriver de loin. Ainsi, il est rare de voir une embuscade réussie par ces créatures.

Combat

L'herzou est un combattant frénétique. Il se lance au combat toutes griffes dehors et n'aspire qu'à détruire ses adversaires et à les réduire en charpie.

Hezrou

Fiélon (démon) de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d10+65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (-3)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +8, Sag +4
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Puanteur. Les créatures qui commencent leur tour à 3 mètres ou moins de l'hezrou doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être *empoisonnées* jusqu'au début de leur prochain tour. Les créatures qui ont réussi leur jet de sauvegarde sont immunisées contre la puanteur de l'hezrou pendant 24 heures.
Résistance à la magie. L'hezrou obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

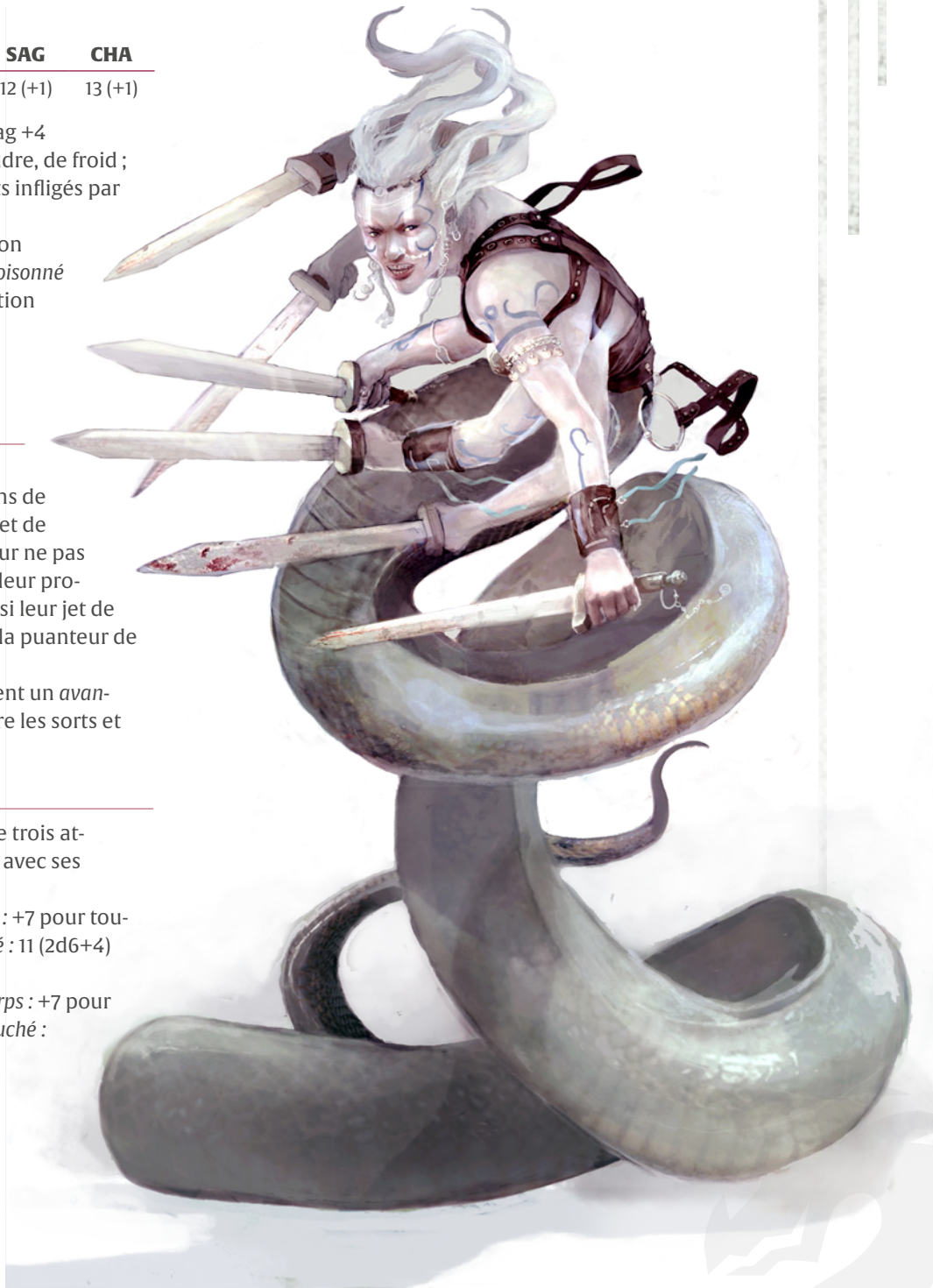
Attaques multiples. L'hezrou effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants.

Marilith

Ceux qui craignent les balors craignent tout autant, si ce n'est plus, les terribles mariliths.

Description

Les mariliths possèdent un immense corps de serpent, ainsi qu'un torse de femme (souvent vêtu d'une armure) et six bras pouvant chacun tenir une lame au tranchant sans pareil. Une marilith est aussi grande qu'un ogre, voire plus quand elle se dresse totalement sur sa queue de serpent.



Écologie

Les mariliths sont des démons d'une immense intelligence. Ils sont souvent capitaines ou généraux des armées démoniaques. Ces créatures possèdent une capacité innée à rassembler et à commander. Leur charisme hors du commun ainsi que leur étrange beauté alliée à une intelligence développée en font des adversaires à craindre. Elles sont capables de mettre sur pied des tactiques élaborées, tout comme elles peuvent se déchaîner au combat, devenant de véritables pourvoyeuses de mort. Sous-estimer une marilith, c'est courir à sa perte.

Combat

Les mariliths utilisent leur capacité à se téléporter afin de maximiser leur placement en combat, tout en déstabilisant leurs adversaires. Une fois au corps à corps, elles déchaînent leur fureur, comptant sur leurs nombreuses réactions et leur capacité à parer les coups adverses afin de mieux contrôler leur environnement.

Marilith

Fiélon (démon) de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 189 (18d10+90)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +9, Con +10, Sag +8, Cha +10
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 13
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme de la marilith sont magiques.
Réactif. La marilith peut effectuer une réaction à chaque tour lors d'un combat.
Résistance à la magie. La marilith obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La marilith effectue sept attaques : six avec ses épées longues et une avec sa queue.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts contondants. La cible est *empoignée* (évasion DD 19) si elle est de taille M ou plus petite. Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est *entravée*, la marilith peut automatiquement réussir son attaque de queue contre elle mais ne peut plus utiliser cette attaque contre d'autres cibles.
Téléportation. La marilith se téléporte par magie, avec tous ses objets équipés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.

Réactions

Parade. La marilith ajoute 5 à sa CA lorsqu'elle est la cible d'une attaque au corps à corps réussie. Elle doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Nalfeshnie

Grotesques et ridicules, les nalfeshnies sont pourtant craints par tous ceux ayant, un jour, croisé leur route.

Description

Un Nalfesnie est grand comme un ogre. Cet humanoïde au corps massif et ventripotent possède des pattes de sanglier à la place des jambes. Sa tête est également celle d'un sanglier, affublée de multiples défenses de toutes tailles. Leur corps gras et disgracieux est paré de deux petites ailes de plumes noires. De si petites ailes sur une créature aussi massives semblent ridicules. Il est difficile de croire que le démon est capable de véritablement voler.

Écologie

Les nalfeshnies se considèrent comme une sorte d'élite aristocratique démoniaque. Difficile de dire s'ils compensent le ridicule de leur apparence par une prétention d'apparat ou s'ils y croient réellement, mais ces créatures se considèrent comme excessivement raffinées. Elles aiment cuisiner puis dévorer, lors de banquets pantagruéliques, les prisonniers mortels des multiples mondes qu'ils ont visités, eux et leurs légions. Dans ces moments, ils proposent une parodie de banquet dont ils se délectent, usant de couverts rouillés et d'assiettes sales.

Combat

Les nalfeshnies combattent rarement seuls. Ils ont souvent sous leurs ordres des démons inférieurs qu'ils utilisent comme rempart. Ils choisissent ensuite leur cible soigneusement, sélectionnant la plus faible, la plus fragile, et se ruent sur elle avec une étonnante vélocité en dépit de la taille ridicule de leurs ailes.

Nalfeshnie

Fiélon (démon) de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d10+96)
Vitesse 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +11, Int +9, Sag +6, Cha +7
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre des dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Le nalfeshnie obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le nalfeshnie utilise, si possible, son halo d'épouvante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6+5) dégâts tranchants.
Halo d'épouvante (recharge 5-6). Le nalfeshnie émet une lumière multicolore scintillante. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins du nalfeshnie et qui peuvent voir cette lumière doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Une créature est immunisée contre le halo d'épouvante du nalfeshnie pendant 24 heures si elle réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet dont elle est victime prend fin.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 32 (5d10+5) dégâts perforants.
Téléportation. Le nalfeshnie se téléporte par magie, avec tous ses objets équipés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.

Quasit

Ils infestent les plans inférieurs, et plus particulièrement les Abysses. Ce sont certainement les démons les plus nombreux.

Description

Ces petits êtres de quelques dizaines de centimètres de haut ressemblent à de petits humanoïdes au visage déformé. Leur peau est verdâtre, leurs grands yeux noirs et sans pupille apparente, et leurs mains et leurs pieds sont garnis de griffes empoisonnées.

Écologie

Les quasits sont faibles. Si faibles qu'ils préfèrent se cacher dans les ombres et se mettre au service de plus puissants qu'eux. Les quasits font de parfaits messagers. Leur capacité à changer de forme les rend discrets et en fait aussi des espions de qualité. Les quasits évitent le combat et ne cherchent qu'à satisfaire leurs maîtres.

Certains jeteurs de sorts les adoptent en tant que familiers. Un quasit déteste cette position. Être soumis à un mortel leur paraît insupportable. Mais ils profitent alors de leur position pour gagner la confiance du jeteur de sort et corrompre son âme petit à petit, afin de le pousser à servir les desseins de leur maître démoniaque.

Combat

Les quasits évitent les confrontations. Quand ils n'ont plus le choix, ils tentent d'empoisonner leur adversaire grâce à leurs griffes, tout en se protégeant grâce à leur invisibilité.

Quasit

Fiélon (démon, métamorphe) de taille TP, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétence Discrétion +5

Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues abyssal, commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une des bêtes suivantes : chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), mille-pattes (12 m, escalade 12 m) ou crapaud (12 m, nage 12 m), ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de la vitesse indiquée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le quasit reprend sa forme véritable s'il meurt.
Résistance à la magie. Le quasit obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Frayeur (1/jour). Une créature choisie par le quasit et située à 6 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 pour ne pas être *terrorisée* pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle subit un *désavantage* si le quasit est dans son champ de vision) et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Griffes (Morsure sous forme de bête). *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas subir 5 (2d4) dégâts de poison et être *empoisonnée* pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Invisibilité. Le quasit devient *invisible* par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa Frayeur, ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Ses objets équipés ou transportés deviennent également *invisibles*.

Vrock

Batailleurs et désordonnés, la nature intérieure des vrocks correspond totalement à leur apparence physique.

Description

Les vrocks ressemblent à d'immenses humanoïdes à tête de vautour. Ils sont dotés d'immenses ailes de plumes, et leur corps est recouvert de plumes sombres et solides. Ils sont rarement habillés, ou de manière simple, mais portent des babioles clinquantes et des bijoux élaborés.

Écologie

Les vrocks sont de véritables charognards. Peu puissants, ils se désintéressent de la politique démoniaque. Seules comptent leurs intérêts et leurs désirs.

Les vrocks n'aiment que deux choses : se repaître de chair humaine, et les richesses et objets qui brillent. Ils feraient tout pour en acquérir toujours plus, consumés par leur désir et leur faim insatiable. Ils sont prêts à s'entre-tuer afin d'obtenir ce qu'ils désirent et d'accumuler des trésors de plus en plus importants.

Combat

Un vrock possède deux armes afin de neutraliser ses adversaires : ses spores et son cri. Malheureusement pour lui, ces ressources sont limitées. Il commence souvent par utiliser ses spores afin d'affaiblir ses adversaires puis il passe à l'attaque. Il réserve son cri pour les moments les plus critiques, quand il lui est nécessaire de fuir.

Vrock

Fiélon (démon) de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 104 (11d10+44)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +4, Cha +2
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Le vrock obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le vrock effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants.
Piaillement étourdissant (1/jour). Le vrock pousse un piaillement terrifiant. Les créatures situées à 6 mètres ou moins de lui, qui peuvent l'entendre et qui ne sont pas des démons, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être *étourdies* jusqu'à la fin du prochain tour du vrock.
Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 14 (2d10+3) dégâts tranchants.
Spores (recharge 6). Un nuage de spores toxiques de 4,50 mètres de rayon s'étend autour du vrock. Les spores contournent les angles. Les créatures dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être *empoisonnées*. Une cible subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours tant qu'elle est *empoisonnée* de cette façon. Une cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Déverser le contenu d'une fiole d'eau bénite sur la cible met également fin à cet effet.

Destrier noir

« Cette nuit-là, j'ai entendu son hennissement. Cela ressemblait plus au rugissement des flammes qu'à la complainte d'un destrier. Il était là, le pelage noir de jais et la crinière de feu, se dirigeant vers le temple interdit. »

Description

Les destriers noirs sont d'immenses chevaux. Ils apparaissent dans un nuage de fumée, leur crinière et leurs sabots crachant de terribles flammes.

Écologie

Le destrier noir est une monture fiélone issue d'un plan maléfique. Ce cauchemar est le produit de la torture d'un pégase auquel un fiélon a arraché les ailes lors d'un rituel impie. Ils constitue la monture de prédilection de bien des fiélons, démons et diables, mais aussi d'êtres surnaturels et maléfiques capables de les invoquer.

Un destrier noir n'a pas besoin de se nourrir ni de respirer. Il apparaît quand on le convoque et disparaît une fois sa tâche accomplie, ne montrant aucune fidélité particulière envers son invocateur, à moins que ce dernier ne lui ait offert une offrande digne de ce nom (généralement en chair qu'il peut dévorer pour son propre plaisir).

Combat

Un destrier noir n'a pas peur de la mort. Il se bat sans relâche, aux ordres de son maître, sachant parfaitement que s'il est tué, il sera simplement renvoyé sur le plan duquel il a été extirpé lors de son invocation.

Destrier noir

Fiélon de taille G, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10+24)
Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Immunité contre les dégâts de feu
Sens Perception passive 11
Langues comprend l'abyssal, le commun et l'infernal mais ne peut pas parler
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Conférer une résistance au feu. Le destrier noir peut conférer une résistance aux dégâts de feu à quiconque le chevauche.

Illumination. Le destrier noir diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une faible lumière sur un rayon de 3 mètres supplémentaires.

Actions

Chevauchée éthérée. Le destrier noir et jusqu'à trois créatures consentantes situées à 1,50 mètre ou moins de lui entrent dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel ou vice versa.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Dévoreur arcanique

Épuisés, gravement blessés pour certains mais d'humeur joyeuse, chacun se remémore le combat et les formidables trésors découverts dans l'antre du dragon, en chemin vers la sortie. Soudain, tous s'arrêtent comme un seul homme. « Vous l'avez entendu ? » « Qui a dit ça ? » Le bras meurtri et douloureux, la guerrière dégaine son épée dont la lame de givre émet un éclat bleuté. L'adrénaline du combat a quitté son corps et elle peine à tenir la garde. La voix à l'intérieur de leurs têtes reprend, sifflante et précise. Ils se regardent, paniqués. « Nous pouvons leur répéter. – entendent-ils tous clairement – Vos objets magiques… Posez-les au sol… et nous vous laisserons la vie. Sinon, nous les prendrons sur vos cadavres… Hmmm, l'épée… Elle semble succulente… »

Description

Le dévoreur arcanique possède un gros corps brun chitineux presque sphérique d'un peu plus d'un mètre de diamètre. Il flotte et se déplace dans l'air comme le ferait un poisson dans l'eau. De gros bulbes palpitant de couleurs iridescentes parsèment son corps. Il possède une petite tête vaguement insectoïde dépourvue d'yeux, située dans la partie inférieure et munie de petites antennes. Quatre doigts griffus émergent de part et d'autre de la base de son corps et lui servent à s'agripper ou à tenir un objet. Enfin, deux longs tentacules extensibles dont les extrémités ressemblent à une feuille recouverte de poils colorés s'agitent comme s'ils palpaient l'air.

Écologie

Le dévoreur arcanique est un solitaire qui erre dans les environnements souterrains à la recherche de magie. Il ne possède pas d'œil mais ressent toutefois les vibrations de l'air et les auras magiques, ce qui lui permet d'appréhender son environnement et de détecter la présence des créatures et des objets qui l'entourent. Il arrive parfois que cet individualiste s'entoure de créatures qui agissent pour lui comme informateurs, messagers ou espions. Il a en effet besoin de connaître l'évolution du monde extérieur, les agissements et menaces possibles liés aux créatures les plus puissantes dans son environnement proche, notamment pour obtenir des précisions sur les sources de magie qu'il convoite et ressent. Il fait généralement appel à des créatures humanoïdes peuplant son environnement souterrain, n'hésitant pas pour cela à supprimer le leader d'une tribu ou d'un peuple pour s'imposer comme un tyran terrifiant.

Psychologie

Le dévoreur arcanique entretient toujours un sentiment de supériorité qui, combiné à une forte solitude, le pousse à la paranoïa. Il ne dispose pas de bouche, et de ce fait, il communique uniquement par télépathie. Ses échanges sont généralement brefs mais permettent de révéler la bizarrerie et la complexité de son esprit d'aberration, notamment sa façon de parler de lui à la première personne du pluriel. Cela serait dû au lien psychique permanent qui lie les « *aberrations arcaniques* » entre elles, même lointaines.

Rapport au monde

Le dévoreur arcanique se nourrit de magie brute et peut sentir les auras magiques les plus puissantes à plusieurs kilomètres. Il est alors inévitablement attiré par elles. Errant souvent dans les ruines abandonnées et les cavernes à la recherche d'auras, il est prêt à prendre des risques importants lorsqu'il est affamé et à creuser de longs tunnels pour atteindre son objectif dans l'antre de dragons, le repaire de puissants sorciers ou même dans les académies de magie au cœur des villes. Le dévoreur arcanique déteste les parasites arcaniques (voir page 244) qui lui volent sa « *nourriture* » magique et qui tentent de se fixer sur lui. Toutefois, il arrive qu'il se repaisse de la magie absorbée par ces parasites lorsqu'il ne trouve aucune autre source de magie.

Combat

Au début du combat, le dévoreur arcanique reste assez proche de ses adversaires pour tirer partie de sa zone d'absorption de la magie tout en flottant hors de portée des attaques de corps à corps. Cela lui permet de dissiper les protections magiques et autres sorts actifs et d'affaiblir les lanceurs de sorts. Il utilise dans le même temps ses tentacules pour réprimer les protections et armes magiques des combattants qui s'approchent. Ce n'est qu'après s'être repu de la magie la plus forte et que la menace et l'adversité se fait toujours sentir que le dévoreur arcanique lance ses rayons prismatiques.

Synopsis

L'académie de magie de Haute-Bannière est en crise. Depuis quelques temps, certains élèves magiciens sont subitement devenus incapable d'effectuer le moindre tour. Malgré le travail et parfois les punitions, rien n'y fait. Par ailleurs, toutes les potions et baguettes de la réserve sont devenus inopérantes, mais certains autres objets sont toujours fonctionnels… Après leur remplacement, ces objets magiques, pourtant enfermés et sous protection magique, furent à nouveau inertes dans les trois jours qui ont suivi. Un contrôle par l'archi-mage n'a révélé aucune zone d'anti-magie ni aucun résidu magique d'une telle zone. Une enquête plus approfondie s'avère nécessaire ! Les PJ entrent en jeu.

Il est possible de constater que tous les élèves touchés par cette affliction dorment dans le même dortoir au sous-sol. Les autres ne sont pas affectés. La réserve d'objets magiques se trouve au même niveau à quelques mètres.

Un dévoreur arcanique s'est taillé un chemin jusqu'aux souterrains abandonnés des niveaux inférieurs de l'académie. De là, il s'est rendu jusqu'aux caves situées plus haut, juste sous le dortoir des jeunes apprentis magiciens, absorbant leur magie durant la nuit. Enfin, les sorts d'alarme et autres protections de la réserve ayant été absorbés, le dévoreur arcanique a glissé ses tentacules au travers des barreaux du fenestron de la porte pour absorber la magie des objets magiques servant aux études et entreposés ici. Seuls les objets magiques permanents retrouvent leurs propriétés au matin… Le dévoreur arcanique totalement rassasié se dissimule dans un gros fût de la cave qu'il a placé sur le sol à l'emplacement de l'ouverture qu'il a percé vers les niveaux inférieurs.

Dévoreur arcanique

Aberration de taille G, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15
Points de vie 212 (25d10+75)
Vitesse 1,50 m au sol ; 9 mètres en vol

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Compétences Perception +4
Immunité aux états spéciaux *aveuglé, à terre*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà) ; Perception passive 14
Langues profond, commun des profondeurs, télépathie (36 m)
Dangerosité 13 (10 000 XP)

Capacités

Absorption de la magie par contact. Les armes magiques qui touchent Le dévoreur arcanique lui infligent normalement des dégâts, mais leurs propriétés magiques se retrouvent temporairement réprimés pendant 1d4 rounds. L'objet n'est alors plus considéré comme magique jusqu'à la fin de la durée.

Faille défensive. Lorsque le dévoreur arcanique utilise son attaque ou son incantation innée, elle réprime ses pouvoirs de *zone d'absorption de la magie* et de *résistance à la magie* jusqu'au début de son tour suivant.

Perception de la magie. Le dévoreur arcanique détecte automatiquement la magie dans un rayon

de 36 mètres. Cela lui permet de localiser instantanément les auras magiques et de connaître leur intensité, mais pas les écoles de magie. Ce pouvoir lui permet également de détecter les créatures usant de sorts ou de pouvoirs magiques.

Incantation innée. Le dévoreur arcanique peut lancer le sort suivant de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *excavation*

Résistance à la magie. Le dévoreur arcanique bénéficie d'un *avantage* aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Tentacules extensibles. Le dévoreur arcanique dispose de deux tentacules extensibles. Chaque tentacule a une CA de 20 et 10 PV. La perte d'un tentacule n'affecte pas le dévoreur arcanique (les dégâts ne s'appliquent pas à son total de points de vie). Le tentacule repousse instantanément et est remplacé lors de son prochain tour. L'extrémité des tentacules est recouverte de petits poils adhésifs qui lui permettent d'agripper les objets touchés.

Zone d'absorption de la magie. Le dévoreur arcanique *« aspire »* la magie dans un rayon de 9 mètres autour de lui. En premier lieu, il absorbe les sorts actifs dans la zone. Tous les sorts actifs de niveau 3 ou moins prennent instantanément fin. Pour les sorts actifs de niveau 4 ou plus, le dévoreur arcanique effectue un jet de Charisme contre un DD 10 + niveau du sort. Si le jet est réussi, le sort prend fin.

Si aucun sort n'est actif dans la zone, chaque créature pouvant lancer des sorts (ou pouvoirs magique) situé dans la zone doit réussir un jet de sa caractéristique pour lancer ses sorts (ou pouvoirs magiques) contre un DD 16. En cas d'échec, la cible perd un emplacement de sort du plus haut niveau disponible. S'il s'agit de pouvoirs magiques, un échec signifie que la cible ne pourra plus utiliser son pouvoir le plus puissant avant un repos court. Si ce pouvoir magique est utilisable à volonté, il ne fonctionnera pas plus d'une minute. L'aberration ne choisit pas le sort ou le pouvoir absorbé, ce choix se fait aléatoirement.

Actions

Attaques multiples. Le dévoreur arcanique effectue deux attaques avec ses tentacules.

Tentacule absorbeur de magie. *Attaque au corps à corps :* +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* un objet magique de la cible est agrippé (évasion DD 17). Si l'objet affecté reste agrippé un tour complet, le dévoreur arcanique absorbe sa magie. Il affecte en premier lieu les boucliers et pièces d'armures, puis les objets tenus en main, enfin les vêtements et objets sur le corps. Les objets magiques aux propriétés permanentes sont réprimées pendant 1 minute. L'objet n'est alors plus considéré comme magique jusqu'à la fin de la durée. Les objets magiques utilisant des charges perdent 1 charge par tour de façon permanente, et les parchemins et potions perdent un sort ou effet magique par tour de façon permanente.

Rayons prismatiques (recharge 5-6). Le dévoreur arcanique attaque parfois en libérant une partie de l'énergie magique qu'elle a absorbé sous formes de *rayons prismatiques*.

Chaque créature se trouvant dans un cône de 18 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 16). Pour chaque cible, lancez 1d8 pour déterminer la couleur du rayon qui l'affecte.

1. Rouge. La cible subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

2. Orange. La cible subit 10d6 dégâts d'acide en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

3. Jaune. La cible subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

4. Vert. La cible subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

5. Bleu. La cible subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

6. Indigo. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible est *entravée*. Elle doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde, elle est changée en pierre de manière permanente et soumise à l'état spécial «*pétrifié*». Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; gardez une trace de vos échecs et de vos réussites à chaque tour jusqu'à ce que vous en ayez 3 dans une catégorie.

7. Violet. En cas d'échec, la cible est *aveuglée*. Elle doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si ce nouveau jet de sauvegarde est réussi, l'aveuglement prend fin. Si elle échoue ce nouveau jet de sauvegarde, la créature est transportée dans un autre plan d'existence que le MJ choisit et n'est plus *aveuglée* (typiquement, une créature qui ne se situe pas sur son plan d'origine y est renvoyée, tandis que les autres créatures sont généralement transportées dans le plan Astral ou le plan Éthéré).

8. Spécial. La cible est frappée par deux rayons. Relancez deux fois le dé et rejouez tous les 8.

Diables

Certains pensent qu'il est possible de passer des pactes avec les diables, et que ces derniers les respecteront. Ils n'ont pas tort. Mais ce qu'ils ignorent, volontairement ou non, c'est que les diables ne signent jamais de pacte qui ne soit pas à leur total avantage. Et le prix à payer est toujours lourd.

On les appelle diables, seigneurs de la tyrannie, maîtres des contrats… Les diables sont des êtres de pure malice. Certes, ils incarnent avant tout l'ordre et la loi, leur nature est ainsi faite, mais ils n'en sont pas moins assoiffés de pouvoir et de puissance. Aucun diable n'oserait imaginer ne pas respecter un marché ou un contrat.

Les diables sont l'expression même des alignements Mauvais et Loyal. Ils conquièrent, réduisent en esclavage et oppressent. Ils méprisent la faiblesse et prennent un plaisir pervers à exercer leur autorité sur les plus faibles. Les diables sont surtout les plus fins connaisseurs des tréfonds de l'âme humaine.

Récolter les âmes

Dans les plans diaboliques et démoniaques, les âmes humaines sont à la fois, dit-on, une monnaie d'échange, une ressource et une nourriture… Il est de notoriété publique que les diables passent volontiers des pactes avec les mortels afin de leur octroyer aide et puissance. Ces pactes, dûment rédigés par les diables eux-mêmes, ont toujours pour prix l'âme du mortel impliqué dans l'échange. Mais il n'est destiné à payer qu'au terme de plusieurs années, voire parfois de décennies, et même souvent au moment de sa mort. Les diables sont patients : ils ont l'éternité devant eux et les humains ont la vue courte. Parfois, cependant, un contrat permet à un diable de réclamer une âme immédiatement. Ces contrats sont les plus juteux, mais aussi souvent les plus dangereux pour le diable, forcés de prendre de véritables risques pour leur propre intégrité afin de réaliser le désir du contractant (un désir souvent presque irréalisable).

Les mortels sont également tenus par les termes de leur contrat. Ils ne peuvent le briser, sous peine de voir immédiatement leur âme réclamé par leur « *partenaire* », sans qu'il n'ait à y redire. Un contrat est un contrat.

Loyauté absolue

Les diables ne sont pas dénués d'ambition ni de personnalité. Ils se détestent et se battent afin d'asseoir leur domination sur les autres. Mais ce sont des êtres purement loyaux. Ils respectent donc strictement leur hiérarchie et acceptent, bon gré mal gré, les ordres de leurs supérieurs. Cela ne les empêche cependant pas de comploter contre leurs maîtres afin, si ce n'est de se hisser à leur place, de gagner une place plus enviable chez un autre maître.

Plus un diable est puissant et plus son désir de puissance et d'indépendance est grand. Ainsi, impossible de rencontrer une créature plus ambitieuse qu'un archidiable, l'un des maîtres des enfers. Mais même eux sont désignés par celui que l'on nomme « *maître des chaînes* », « *sombre lumière* » ou encore « *Luxhafar* ». Nul ne le connaît, nul ne l'a jamais vu ni ne sait s'il existe réellement. Mais tous s'accordent pour le désigner comme le « *maître des enfers* ». Et l'on dit que les archidiables, ses subalternes directs et généraux, fomentent tous afin de prendre un jour sa place.

Les terrasses infernales

Les enfers sont composés d'un nombre changeant de terrasses. Ce nombre est en réalité variable, selon les cultures : sept, neuf, treize, parfois plus, parfois même une infinité… Le seul point commun entre ces conceptions propres à chaque contrée reste la présence de terrasses infernales. Les diables s'amusent d'ailleurs à entre-

« Tu ne connaîtras point mon nom »

Chaque diable possède un nom d'usage, mais aussi un nom véritable. Ce dernier, souvent issu de la vie mortelle de l'entité, n'est connu que des intéressés et il s'agit d'un secret jalousement gardé. Et à raison : toute personne qui découvrirait le nom véritable d'un diable obtiendrait alors sur lui un pouvoir réel.

Connaître le nom véritable d'un diable permet de mener un rituel afin de l'invoquer et de le soumettre. Le diable n'a d'autre choix que d'obéir à son nouveau maître et d'exécuter ses quatre volontés. Cependant, les diables détestent être forcés de la sorte et ils cherchent alors à corrompre l'âme de leur invocateur afin que celle-ci leur revienne une fois la mort venue. De plus, ils n'obéissent jamais au-delà des ordres exacts de leur maître, espérant ainsi profiter du moindre faux-pas pour briser l'emprise de ce dernier sur eux.

Connaître le nom véritable d'un diable permet aussi de l'affaiblir. Si un mortel devait le prononcer avant une attaque, ou avant de lancer un sort ciblant le diable, il obtiendrait l'avantage sur son test d'attaque, ou le diable souffrirait d'un désavantage sur son jet de sauvegarde.

tenir le mystère et la confusion, riant des mortels tentant désespérément d'en comprendre la réalité.

En réalité, leur nombre n'est pas fixe. Il change selon la configuration politique des enfers. Cette configuration est stable, mais soumise à des transformations au fil des prises de pouvoir. Chaque terrasse est, dit-on, structurée autour d'un grand principe issu de celui qui la dirige, et qui y règne en maître absolu. Il s'agit souvent d'un archidiable : un marquis ou un duc infernal. La réalité physique d'une terrasse est d'ailleurs directement influencée par son maître et sa personnalité.

On trouve cependant deux types de terrasses : les grandes terrasses (dirigées par les archiducs infernaux) et les terrasses mineures (dirigées par leurs subalternes, et constituant souvent un domaine appartenant à une grande terrasse).

La hiérarchie infernale

Les enfers sont un plan inférieur représentant la Loi, dont la structure hiérarchique et politique est parfaitement organisée.

Au bas de l'échelle se trouvent les lémures. Ces âmes torturées constituent le gros des forces diaboliques, à la fois petites mains et chair à canon. Il ne fait pas bon être un lémure, esclave des enfers.

Au-dessus des lémures se trouvent les chevaliers des enfers. Ce sont les petits officiers, les combattants un peu plus chevronnés. Leur pouvoir n'est pas sans limite, mais ils sont plus puissants et plus influents que les lémures. Parmi eux, on trouve les diables barbelés, les diables barbus, les diables des chaînes, les diables osseux ou les diablotins. Ce sont certainement les diables les plus nombreux après les lémures.

Les premiers véritables dirigeants des enfers sont les barons infernaux : diantrefosses, diables de glace, erinyes et diables cornus. Ils dirigent des troupes de chevaliers infernaux et règnent sur des milliers de lémures. Aux ordres des leurs supérieurs, certains peuvent parfois être aux commandes d'une terrasse entière, même si cela est rare.

Au-dessus de chevaliers trônent les archidiables : marquis, ducs et, tout en haut, les treize archiducs. Ces derniers sont les véritables dirigeants des enfers, si on laisse de côté celui dont on ne parle pas, l'entité noire qui les dirigerait tous.

Changer de grade

Rien n'est figé dans les enfers : personne n'est destiné à rester à sa place jusqu'à la fin des temps. Il est possible de grimper ou chuter dans la hiérarchie. La plupart des lémures aspirent à cette mobilité, même si peu d'entre eux (si ce n'est aucun) seront capables, un jour, d'atteindre le très convoité statut d'archiduc des enfers.

Seuls les archidiables peuvent promouvoir un lémure ou un chevalier, et seuls les archiducs peuvent promouvoir un baron. Quant à atteindre le statut d'archiduc, la processus d'élection est très mystérieux et opaque, même aux yeux des diables. Marquis et ducs fomentent et conspirent, et ils attendent patiemment que l'un des archiducs soit détruit (souvent par un rituel complexe ou par le bras armé d'un dieu) avant de prétendre à sa place. Ils tentent d'accumuler les actions d'éclat, de faire grossir leur troupeau d'âmes et les rangs de leurs armées infernales. Sans pitié, ils exigent des résultats de la part des leurs diables de subalternes. Mais nul ne sait réellement ce qui permet à un duc ou un marquis d'accéder au rang d'archiduc, ni ce qui motive leur maître à tous dans ses choix.

Diable barbelé

On les nomme les gardiens, les avares ou les gardes des coffres. Les diables barbelés sont des créatures de désir et d'avarice. Ils tirent leur nom de leur apparence étrange.

Description

Ces humanoïdes de grande taille possèdent un corps glabre parcouru de piques et de protubérances, osseuses ou métalliques. Leurs pieds et leurs mains sont griffues, leurs crocs acérés et leur apparence particulièrement effrayante. Leur peau varie généralement du vert de gris au brun, en passant par le rouge ou l'orangé. Mesurant en général un peu plus de deux mètres, leurs yeux sans pupille sont rougeâtres avec, parfois, quelques touches de jaune. Ils possèdent aussi une longue queue garnie de piques leur permettant d'attaquer leurs ennemis.

Écologie

Les diables barbelés ont la tâche de garder les lieux les plus sensibles. Leur perception hors du commun leur permet d'être toujours sur leurs gardes. Ils sont rarement pris au dépourvu et sont de redoutables adversaires pour les plus imprudents.

Combat

Ces diables n'attaquent pas de front sans réfléchir. Ils préfèrent, s'ils le peuvent, élaborer des tactiques de diversion. Ils peuvent aussi décider de parlementer avec leur adversaire avant de tenter de le prendre au dépourvu. Cependant, s'ils doivent réagir rapidement et à distance, ils privilégient leur capacité à projeter des flammes, visant avant tout les plus faibles de leurs adversaires, ou les jeteurs de sorts.

Diable barbelé

Fiélon (diable) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d8+52)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +6, Con +7, Sag +5, Cha +5
Compétences Perception +8, Perspicacité +5, Supercherie +5
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langue infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Peau barbelée. Au début de chacun de ses tours, le diable barbelé inflige 5 (1d10) dégâts perforants aux créatures qui l'empoignent.
Résistance à la magie. Le diable obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques au corps à corps : une avec sa queue et deux avec ses griffes. Sinon, il peut utiliser deux fois Projeter une flamme.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Projeter une flamme. *Attaque de sort à distance :* +5 pour toucher, portée 45 m, une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de feu. La cible prend également feu si c'est un objet inflammable ni équipé ni transporté.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants.

Diable barbu

Les diables barbus sont l'incarnation de la violence et de la mort. Peu puissants comparés à certains de leurs congénères, ils compensent par leur terrible et insatiable sauvagerie. Les érudits les nomment souvent « barberzhus », et les démonistes « ravageurs infernaux ». Mais on les connaît sous bien d'autres noms.

Description

Les diables barbus sont légèrement plus grands que des êtres humains. Massifs et musculeux, ils sont dotés de mains et de pieds griffus. Leur peau peut prendre bien des teintes, souvent sombre et parfois tachetée. Leurs cheveux sont noirs et épais et leur visage semble presque humain, si ce n'est pour leur dentition acérée et leurs oreilles pointues.

Ils tiennent leur nom des multiples protubérances souples et parcourues de piques osseuses et de lames métalliques qui ornent leur menton. Ces dernières, d'une longueur variable, sont de redoutables armes dont ils n'hésitent pas à se servir en combat.

Écologie

Les diables barbus sont les principaux soldats des enfers. Ils ne vivent que pour combattre et tuer, et sont envoyé partout où une bataille doit être menée.

Combat

Les diables barbus ne font pas dans la finesse. Ils élaborent rarement des embuscades complexes (à moins d'être menés par un de leurs supérieurs) et se lancent dans le combat sans hésiter. Ils utilisent, selon la situation, leurs protubérances acérées afin de taillader et d'empoisonner leurs adversaires ou restent à distance et profitent de l'allonge conférée par leurs redoutables coutilles.

Diable barbu

Fiélon (diable) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4, Sag +2
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langue infernal, télépathie 36 m

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Inébranlable. Le diable ne peut pas être *terrorisé* tant qu'une créature alliée est présente à 9 mètres ou moins dans son champ de vision.
Résistance à la magie. Le diable obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une avec sa barbe, l'autre avec sa coutille.
Barbe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 1 minute. La cible *empoisonnée* de la sorte ne peut plus se soigner ou récupérer ses points de vie perdus. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts tranchants. Si la cible n'est pas un mort-vivant ou une créature artificielle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas perdre 5 (1d10) points de vie au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure infernale. Chaque fois que le diable réussit cette attaque sur la cible blessée, les dégâts infligés par la blessure augmentent de 5 (1d10). N'importe quelle créature peut consacrer une action à endiguer l'hémorragie en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 12. La blessure se referme également si la cible bénéficie d'un soin magique.

Diable cornu

Les diables cornus sont parmi les plus puissants de leurs pairs. Ces barons infernaux dirigent depuis leurs trônes d'os des troupes infernales et gèrent leurs domaines d'une main distante mais ferme.

Description

Le diable cornu est celui qui ressemble le plus à l'image d'Épinal du diable : corps écailleux, visage bestial, immenses ailes de chauve-souris, cornes massives sur la tête… Ces créatures de la taille d'un ogre sont en tout point effrayantes. Les diables cornus possèdent aussi une longue queue extrêmement mobile et ils s'en servent comme d'une arme.

Écologie

Les diables cornus se portent mieux quand ils laissent à d'autres le soin d'agir à leur place. Ils ont gagné leur trône et, même s'ils ne sont pas dénués d'ambition, ils préfèrent diriger leurs subalternes de loin plutôt que de s'impliquer directement. Cependant, si on les provoque directement, ils deviennent des adversaires pugnaces et redoutables.

Combat

Les diables cornus préfèrent utiliser leur capacité à voler afin de harceler leurs adversaires au sol. Ils profiteront de leurs envolées afin de les clouer au sol en projetant des flammes sur leurs ennemis.

Diable cornu

Fiélon (diable) de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10+85)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +10, Dex +7, Sag +7, Cha +7
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langue infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Le diable obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques au corps à corps : deux avec sa fourche et une avec sa queue. Il peut Projeter une flamme à la place d'une attaque au corps à corps.
Fourche. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts perforants.
Projeter une flamme. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 45 m, une cible. *Touché :* 14 (4d6) dégâts de feu. La cible prend également feu

si c'est un objet inflammable qui n'est équipé ou transporté par personne.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8+6) dégâts perforants. Si la cible n'est pas un mort-vivant ou une créature artificielle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas perdre 10 (3d6) points de vie au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure infernale. Chaque fois que le diable réussit cette attaque sur la cible blessée, les dégâts infligés par la blessure augmentent de 10 (3d6). N'importe quelle créature peut consacrer une action à endiguer l'hémorragie en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 12. La blessure se referme également si la cible bénéficie d'un soin magique.

Diable gelé

Généraux infernaux, les diables gelés ne manquent ni de puissance, ni d'ambition. Ils dirigent d'une main de fer les troupes infernales et ne montrent aucune pitié envers les faibles, ni envers leurs ennemis.

Description

Ces êtres bipèdes et immenses ressemblent à d'énormes insectes de la taille d'un ogre. Leur corps oscille entre bleu et blanc, donnant le sentiment d'avoir affaire à un monstre des glaces plutôt qu'à un diable. Leurs pattes griffues, leur queue et leurs mandibules servent à attaquer.

Écologie

Les diables gelés sont des commandants. Ils mènent à la bataille d'immenses troupes. Ils font partie de ceux que l'on nomme les barons infernaux. Puissants, impitoyables, ils sont également d'horribles envieux. Inférieurs en puissance aux terribles diantrefosses, ils feraient tout pour les surpasser et devenir marquis, ducs ou même archiducs.

Combat

Les diables gelés sont intelligents et vicieux. Ils envoient avant toute chose tous leurs subalternes à la mort.

Diable gelé

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 180 (19d10+76)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Sag +7, Cha +9
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu, de froid et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langue infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 14 (11 500 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Le diable obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : une avec sa morsure, une avec ses griffes et une avec sa queue.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d4+5) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de froid.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 12 (2d6+5) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de froid.
Mur de glace (Recharge 6). Le diable crée par magie un mur de glace opaque sur une surface solide située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Le mur fait 30 centimètres d'épaisseur et jusqu'à 9 mètres de long et 3 mètres de haut, ou prend la forme d'un dôme hémisphérique d'un diamètre maximal de 6 mètres.
Au moment où le mur apparaît, les créatures présentes dans l'emplacement qu'il occupe sont expulsées de la zone par la trajectoire la plus courte. Chaque créature choisit le côté du mur vers lequel elle est expulsée, à moins qu'elle ne soit *neutralisée*. Les créatures effectuent ensuite chacune un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ; elles subissent 35 (10d6) dégâts de froid en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Le mur reste en place pendant 1 minute. Il disparaît prématurément si le diable est *neutralisé* ou meurt. Il est possible d'endommager le mur ou d'y percer une brèche ; chaque section de 3 mètres de côté a une CA de 5, 30 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts de feu et une immunité contre les dégâts

nécrotiques, psychiques, d'acide, de froid et de poison. Si une section est détruite, elle est remplacée par une zone d'air froid dans l'emplacement auparavant occupé par la section de mur. Chaque fois qu'une créature traverse, volontairement ou non, la zone d'air froid lors d'un tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ; elle subit 17 (5d6) dégâts de froid en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. L'air froid se disperse quand le reste du mur disparaît.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts de froid.

Diable des chaînes

De tous les chevaliers infernaux, les diables des chaînes sont certainement les plus vicieux et les plus pervers, guidés par le plaisir de la souffrance physique et mentale d'autrui.

Description

Créature sans réel visage, les diables des chaînes ressemblent à des humains torturés couverts de chaînes tranchantes comme des rasoirs.

Écologie

Les diables des chaînes sont avant tout de terribles tortionnaires. Ils torturent les âmes des mortels, voire les mortels eux-mêmes, prenant plaisir à se faire passer pour un être aimé avant d'enfoncer leurs chaînes acérées dans la chair de leurs victimes. La torture qu'ils exercent est tout autant psychologique que physique, et ils s'en régalent.

Combat

Un diable des chaînes n'attaque jamais de front. Il préférera utiliser sa capacité de masque bouleversant afin de distraire ses ennemis avant d'utiliser sa capacité à *animer des chaînes*. Il se lancera ensuite à l'attaque de manière à profiter du chaos ambiant pour éliminer le maximum d'adversaires.

Diable des chaînes

Fiélon (diable) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d8+40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +4, Cha +5
Résistances aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langue infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Le diable obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques avec ses chaînes.

Animer des chaînes (Recharge après un repos court ou long). Le diable provoque le surgissement de barbelures extrêmement coupantes sur un maximum de quatre chaînes situées dans son champ de vision à 18 mètres ou moins, à condition que personne ne les porte ou transporte.
Chaque chaîne animée est un objet doté d'une CA de 20, de 20 points de vie, d'une résistance aux dégâts perforants et d'une immunité contre les dégâts de foudre et psychiques. Quand le diable utilise Attaques multiples lors de son tour, il peut utiliser chaque chaîne animée pour effectuer une attaque de chaîne supplémentaire. Une chaîne animée peut empoigner une créature par ses propres moyens mais ne peut pas effectuer d'attaques lorsqu'elle empoigne. Une chaîne animée redevient inerte si ses points de vie tombent à 0, ou si le diable est *neutralisé* ou meurt.

Chaîne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants. La cible est *empoignée* (évasion DD 14) si le diable n'est pas déjà en train d'empoigner une autre créature. Tant que dure l'empoignade, la cible est *entravée* et subit 7 (2d6) dégâts perforants au début de chacun de ses tours.

Réactions

Masque bouleversant. Quand une créature située dans le champ de vision du diable commence son tour à 9 mètres ou moins de lui, le diable peut créer une illusion qui le fait ressembler à un être aimé mais disparu ou à un implacable ennemi de la créature. Si celle-ci peut voir le diable, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être *terrorisée* jusqu'à la fin de son tour.

Diable osseux

Les diables osseux ne sont que colère et jalousie. Ces êtres étranges à l'apparence presque mort-vivante, inspirent la peur et le dégoût à ceux qui les voient.

Description

Humanoïdes ou insectoïdes géants, les diables osseux semblent n'avoir que la peau sur les os. Leur corps émacié à la peau translucide possède une paire d'ailes décharnées. Leur visage massif et étrange est doté une bouche aux dents acérées. Ils possèdent, de plus, une queue de scorpion capable de frapper leurs ennemis.

Écologie

Les diables osseux aiment commander aux plus faibles. Ils prennent plaisir à les mener à la baguette et à les forcer à accomplir leurs volontés. Ils dirigent les diables inférieurs de façon tyrannique et les forcent à accomplir les tâches qui leur sont dévolues. Contremaîtres infernaux, ils prennent plaisir à rabaisser les autres et à les faire descendre dans l'échelle hiérarchique.

Combat

Un diable osseux n'attaque pas de front. Il préfère tromper ses victimes et utiliser sa capacité à voler afin de mieux surprendre, et frapper alors de son dard empoisonné.



Diable osseux

Fiélon (diable) de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10+60)
Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +6, Cha +7
Compétences Perspicacité +6, Supercherie +7
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langue infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Le diable obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diable.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : deux avec ses griffes et une avec son dard.
Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants.

Diablotin

Petites créatures ressemblant à des lutins diaboliques, on les trouve partout dans les plans inférieurs.

Description

Petits êtres à la peau rouge et aux ailes de chauve-souris, les diablotins sont dotés d'une queue de scorpion venimeuse, leur principale arme. Ils mesurent au maximum une trentaine de centimètres de haut.

Écologie

Les diablotins sont les moins redoutables des diables, si l'on exclue les lémures. Ils servent la plupart du temps de messagers, parcourant les enfers, les plans inférieurs et même le plan primaire. Cependant, sur le plan primaire, ils utilisent souvent leur capacité à changer de forme afin de se faire passer pour de simples animaux.

Les diablotins sont parfois invoqués par les jeteurs de sorts qui les prennent alors comme familier. Les diablotins aimant servir, ils ne rechignent pas se mettre au service d'un maître mortel pour quelques temps. D'autant qu'ils voient là l'opportunité de corrompre l'âme de leur patron, ce qui est d'autant plus savoureux.

Combat

Un diablotin combat rarement de front. Il préfère se transformer pour semer et perdre ses adversaires.

Diablotin

Fiélon (diable, métamorphe) de taille TP, Loyal Mauvais
Classe d'armure 13
Points de vie 10 (3d4+3)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perspicacité +3, Persuasion +4, Supercherie +4
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues commun, infernal
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une des bêtes suivantes : rat (vitesse 6 m), corbeau (6 m, vol 18 m) ou

araignée (6 m, escalade 6 m), ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de la vitesse indiquée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le diablotin reprend sa forme véritable s'il meurt.

Résistance à la magie. Le diablotin obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diablotin.

Actions

Dard (Morsure sous forme de bête). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ; elle subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté, ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Invisibilité. Le diablotin devient *invisible* par magie. Il redevient visible s'il attaque ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Ses objets équipés ou transportés deviennent également *invisibles*.

Diantrefosse

Au sommet de l'échelle de la puissance infernale se trouvent les Diantrefosses. Des êtres redoutables et redoutés, qui sèment la terreur, même dans le cœur corrompu de leurs congénères.

Description

Bêtes massives à la peau rougeoyante, ces monstres de la taille d'un géant sont terrifiants. Dotés d'ailes monstrueuses, équipés d'une masse noire et immense, ils possèdent également une queue pouvant servir de fouet acéré. Leurs corps sont massifs, leurs pas lourds et leurs voix caverneuses. Leur peau, elle, est faite de plaques solides et difficilement pénétrables.

Écologie

Les diantrefosses sont les généraux des enfers. Plus puissants que tous leurs cousins, ils ne répondent qu'aux archidiables. Ce sont des dirigeants. Ils intriguent pour le pouvoir et éliminent tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Leur puissance brute ainsi que leur statut social au sein des enfers leur confèrent un sentiment exacerbé de supériorité. Seuls les archidiables trouvent grâce à leurs yeux… Ce qui ne les empêche pas de tout faire pour pouvoir, un jour, se hisser à leur place. Car un diantrefosse ne se contente jamais de ce qu'il a.

Combat

Le diantrefosse n'attaque pas à distance. Mais il n'hésite pas à user de sa magie afin de porter un premier coup décisif, avant de charger en volant vers ses cibles. Un diantrefosse est intelligent et est capable de tendre de redoutables embuscades. Il prendra la peine de se renseigner sur ses adversaires avant de leur faire face, afin d'en découvrir les faiblesses.

Diantrefosse

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 300 (24d10+168)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +10
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 14
Langue infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 20 (25 000 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme du diantrefosse sont magiques.

Aura de terreur. Toutes les créatures hostiles envers le diantrefosse qui commencent leur tour à 6 mètres ou moins de lui doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, sauf si le diantrefosse est *neutralisé*. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont *terrorisées* jusqu'au début de leur prochain tour. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisées contre l'aura de terreur du diantrefosse pendant 24 heures.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du diantrefosse est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21). Le diantrefosse peut lancer les sorts suivants de manière innée sans composante matérielle :

À volonté : *boule de feu, détection de la magie*
3/jour chacun : *immobilisation de monstre, mur de feu*

Résistance à la magie. Le diantrefosse obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diantrefosse effectue quatre attaques : une avec sa morsure, une avec sa griffe, une avec sa masse d'armes et une avec sa queue.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts tranchants.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts contondants plus 21 (6d6) dégâts de feu.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d6+8) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 pour ne pas être *empoisonnée*. Tant que le poison fait effet, la cible ne peut pas récupérer de points de vie et elle subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La cible *empoisonnée* peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 24 (3d10+8) dégâts contondants.



Érinye

Les érinyes sont les plus étranges de tous les diables. Ils fascinent mortels et diables, pour des raisons différentes. Mais ils n'en sont pas moins terriblement dangereux. Sans doute plus encore que les autres diables, en raison de leur apparence humaine.

Description

Les érinyes ressemblent à des êtres humains (hommes et femmes) aux larges ailes de corbeau. Il émane d'eux une beauté, une aura et un charisme fascinants. Quand ils sortent de leur terrasse, on les trouve armés de pied en cap et vêtus d'armures massives et magnifiques.

Écologie

Certains pensent que les érinyes furent, il y a très longtemps, des anges désormais déchus, corrompus par les diables voire, peut-être, par le maître des enfers lui-même. Soldats d'élite ou commandants, ils n'hésitent pas à se mettre en danger si cela peut servir leurs intérêts. Mais ils font toujours en sorte de minimiser au maximum les risques.

Combat

Les érinyes ne se lancent au corps à corps que lorsqu'ils n'ont pas le choix. Le reste du temps, ils préfèrent se maintenir à distance, souvent en vol, et utiliser leur arc afin de s'occuper de loin des cibles les plus faibles et les plus dangereuses.

Érinye

Fiélon (diable) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 153 (18d8+72)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +8, Sag +6, Cha +8
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 12
Langue infernal, télépathie 36 m
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Capacités

Armes infernales. Les attaques d'arme de l'érinye sont magiques et infligent 13 (3d8) dégâts de poison supplémentaires en cas d'attaque réussie (déjà comptabilisés dans ses attaques).
Résistance à la magie. L'érinye obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants plus 13 (3d8) dégâts de poison et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être *empoisonnée*. Le poison fait effet jusqu'à son élimination par un sort de restauration inférieure ou une magie similaire.
Attaques multiples. L'érinye effectue trois attaques.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10+4) dégâts tranchants si l'épée est maniée à deux mains, plus 13 (3d8) dégâts de poison.

Réactions

Parade. L'érynie ajoute 4 à sa CA lorsqu'elle est la cible d'une attaque au corps à corps réussie. Elle doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Lémure

Âmes corrompues des mortels, les lémures ne sont rien de plus que des diables informes et grotesques. Beaucoup d'entre eux resteront à ce stade mais il arrive parfois que certains individus évoluent, revêtent finalement leur véritable apparence et accèdent à une puissance tout autre.

Description

Les lémures sont des tas de chair informes, rappelant vaguement une forme humanoïde qui aurait littéralement fondu. Ils possèdent bouche, yeux, oreilles, nez, bras, et parfois même des jambes, le tout particulièrement déformé et sans aucune logique anatomique. Ces âmes fraîchement récoltées viennent tout juste d'émerger des mares de chair parsemant les terrasses. Ils ne sont pas capables de parler et sont tout à fait pitoyables.

Écologie

Les lémures sont au bas de l'échelle diabolique. AU mieux ignorés par les uns, martyrisés par les autres, les lémures sont les diables les plus nombreux de tous les enfers, mais aussi les plus impuissants.

Lorsqu'une âme humaine corrompue meurt, elle est projetée dans les mares de chair des enfers. Là, elle revêt

une nouvelle forme et s'extrait péniblement de ce magma répugnant. Cette naissance en tant que diable n'est qu'une étape. La plupart des lémures resteront dans cet état, se traînant sur le sol des terrasses et servant d'esclave aux diables plus puissants. Cependant, certains esprits encore forts et volontaires, animés d'une ambition indécrottable, parviennent à modifier leur apparence et à évoluer en un diable à la hauteur de la puissance et de la malice dont ils firent preuve de leur vivant. Ceux-là deviennent des diables à part entière et peuvent commencer à évoluer dans la hiérarchie infernale.

Combat

Un lémure ne combat pas vraiment. Mais quand il aperçoit des vivants, il ne peut s'empêcher de tenter de les tuer et de capturer leur âme, espérant ainsi gagner les faveurs de ses maîtres et espérer une évolution corporelle. Malheureusement pour eux, ils sont incapables, lents et pitoyables.

Lémure

Fiélon (diable) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 7
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

Résistance aux dégâts de froid
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre les états spéciaux *charmé, terrorisé* et *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues comprend l'infernal mais ne peut pas parler
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Reconstitution infernale. Un lémure qui meurt dans les Neuf Enfers revient à la vie en 1d10 jours avec tous ses points de vie, à moins qu'il ne soit tué par une créature d'alignement bon qui bénéficiait d'un sort de *bénédiction* au moment de sa mort ou si de l'eau bénite a été aspergée sur son cadavre.
Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du lémure.

Actions

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Diaspaad

« J'avais déjà croisé la route d'un golem d'argile et ça n'avait pas été une partie de plaisir. Mais ça… Cette chose n'était pas de notre monde ! Si on n'avait pas fuit, et je ne sais toujours pas comment on s'en est sorti, je ne serai pas là à raconter mon histoire. J'en fais encore des cauchemars et c'était il y a plus de dix ans ! »

Description

Au premier regard, le diaspaad pourrait faire penser à un golem d'argile inachevé de près de 2,50 m de haut : silhouette informe vaguement humanoïde, une tête présentant un visage dénué d'expression, pas de cou et un buste large doté de membres puissants aux finitions grossières. Pourtant, le diaspaad est constitué de cellules vivantes et sa peau aux nuances de gris variant selon l'individu ressemble davantage à une membrane souple qu'à de la chair.

Écologie

Directement issue du chaos inhospitalier des Limbes, les diaspaads sont adaptés à cet environnement changeant et tumultueux. Créatures imprévisibles au comportement désordonné, on ne connaît que peu de chose sur leur mode de vie. Ce qui a été retenu de leurs agissements est qu'ils ne se déplacent jamais en ligne droite mais effectuent des mouvements circulaires et courbes secoués parfois de brusques accélérations. Leur corps réagit instinctivement aux agressions extérieures en développant une résistance immédiate. La créature babille sans arrêt des mots ou des bribes de phrases qu'elle entend comme le ferait un perroquet. Telle une bulle, son corps se divise lorsqu'on le tranche, générant à la longue de multiples et insupportables petites créatures qui jacassent et s'agitent en tout sens de façon frénétique.

Combat

Le diaspaad attaque au contact en frappant de ses bras puissants. Il se déplace de façon désordonnée vers une cible et peut changer d'adversaire d'un tour à l'autre sans tactique particulière.

Diaspaad

Aberration de taille G, Chaotique Neutre
CA 14
Points de vie 199 (19d12+76)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Résistance aux dégâts voir description
Sens vision dans le noir (18 m)

Langue diaspaad, répète des mots sans comprendre
Dangerosité 10 (5 900 XP)

Capacités

Division. Quand un diaspaad de taille P ou plus grand subit au moins 25 points de dégâts tranchants, il se divise en deux nouveaux diaspaad d'une catégorie de taille inférieure. Ces deux nouveaux diaspaads ont la moitié des points de vie du diaspaad dont ils sont issus. Ils subissent un *désavantage* sur leurs tests de Force et leurs jets de sauvegarde de Force. Leurs dégâts sont réduits de 1 point et d'une catégorie de dé par taille inférieure à la taille G.
Scissiparité. Une fois par jour, s'il le souhaite, un diaspaad peut générer un autre diaspaad identique (de même taille) en se divisant en deux parties dont chacune reconstitue un individu. Le processus prend une minute durant laquelle le diaspaad est immobile et ne peut rien faire d'autre.
Résistance adaptative aux dégâts. Lorsque le diaspaad subit un type de dégâts physique, il développe une résistance à ce type de dégâts pour le reste du combat. Les différents types de dégâts affectés sont : acide, contondant, feu, foudre, froid, perçant, poison, tonnerre, tranchant. Ces résistances peuvent se cumuler.
Régénération. S'il lui reste au moins 1 points de vie, le diaspaad regagne 10 points de vie au début de son tour à moins qu'il n'ait subit des dégâts auxquels il n'était pas résistant au tour précédent.
Fusion corporelle. Deux diaspaads de taille M ou inférieure peuvent fusionner pour reformer un diaspaad de la catégorie de taille supérieur (taille G maximum). Le processus prend une minute durant lequel les deux diaspaads sont accolés et immobiles et ne peuvent rien faire d'autre. Si personne ne les interrompt, leurs corps fusionnent et reforment le diaspaad « parent » au maximum de ses points de vie en 1d3 tours.

Actions

Attaques multiples. Le diaspaad effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10+5) dégâts contondants.
Hâte (Recharge 5-6). Jusqu'à la fin de son prochain tour, le diaspaad bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA, il obtient l'*avantage* lors des jets de sauvegarde de Dextérité et il peut utiliser son attaque de coup par une action bonus.

Dinosaure

Le rugissement est terrible ! Derrière des fougères gigantesques, une tête reptilienne émerge à 4 mètres au du sol à quelques dizaines de mètres devant eux. « Un dragon, souffle ! », hurle le halfelin qui se jette à couvert derrière un tronc immense. La créature s'avance vers le groupe. Elle est aussi imposante et terrifiante qu'un dragon. Ses crocs n'ont rien à envier à ceux d'un grand ver, mais elle n'a d'aile et ne souffle pas. Elle charge le paladin qui dégaine. Le sol tremble sous ses pieds.
Les dinosaures constituent une famille de créatures très anciennes, essentiellement terrestres même si certaines sont capables de voler ou de nager, qui ont principalement vécu longtemps avant la faune qui peuple désormais le monde. Ils ont quasiment disparu. Ces créatures n'ont survécu que dans certaines régions isolées et souvent difficiles d'accès, telles que des jungles au fond de vallées perdues, des îles tropicales, des mangroves ou encore de plateaux inaccessibles bordés de hautes falaises.
Les premiers dinosaures rencontrés par des aventuriers étaient de grandes créatures féroces, munies d'une gueule menaçante aux nombreuses dents pointues et d'une queue puissante, ce qui leur valut leur nom qui signifie « terribles lézards ». Certains érudits songèrent même un temps à les lier aux dragons. En vérité, il existe de nombreux dinosaures, petits et grands, végétariens ou carnivores, placides ou agressifs.

Plésiosaure

Description

Le plésiosaure est un grand prédateur marin (3 à 5 mètres) qui se propulse à l'aide de deux paires de grandes nageoires. Il est caractérisé par un long cou flexible qui se termine par une petite tête dotée d'une rangée de dents coniques lui permettant de déchiqueter ses proies.

Combat

Se nourrissant essentiellement de poissons, il est plutôt agressif et attaque n'importe quelle créature d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il surgit des profondeurs, se dirigeant à l'aide de son cou, tentant de frapper sa cible à un point vital. Il peut aussi attaquer les créatures volant à moins de 2 mètres de la surface.

Plésiosaure

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10+24)

Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Retenir son souffle. Le plésiosaure peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6+4) dégâts perforants.

Tricératops

Description

Quadrupède à l'épaisse et rugueuse peau grise ou verdâtre, le tricératops est un herbivore très imposant : il mesure 3 mètres au garrot, 8 à 9 mètres de long et pèse 8 tonnes ! Il est facile à identifier, grâce à son large crâne surplombé d'une collerette à l'arrière et d'une paire de longues cornes. Son long museau surmonté d'une petite corne se termine par un bec puissant.

Combat

L'aventurier raisonnable devrait éviter de le déranger : bien qu'herbivore, le tricératops est craintif et charge immédiatement tout ce qu'il perçoit comme une menace, comptant sur sa redoutable vitesse de pointe pour encorner ou piétiner à mort l'objet de son courroux.

Tricératops

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 95 (10d12+30)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Charge écrasante. Si le tricératops se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est *à terre*, le tricératops peut effectuer contre elle une attaque de piétinement par une action bonus.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 24 (4d8+6) dégâts perforants.
Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature *à terre*. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts contondants.

Tyrannosaure

Description

Le tyrannosaure est une créature bipède pesant 6 tonnes et mesurant près de 5 mètres de haut pour plus de 12 mètres de long du museau au bout de la queue. Sa gueule impressionnante garnie de crocs, son regard terrifiant et ses griffes redoutables sont à l'origine de son nom.

Combat

Puissant et extrêmement agressif, le tyrannosaure est au sommet de la chaîne alimentaire. Il est capable d'atteindre une vitesse impressionnante malgré son poids lorsqu'il pourchasse une proie. Souvent affamé, il s'attaque à tout ce qu'il pense pouvoir avaler et n'abandonne pas facilement la traque, même s'il perd de vue sa cible. La femelle se montrera particulièrement acharnée à l'encontre d'un aventurier qui s'emparerait d'un de ses œufs, ou pire, le détruirait !

Synopsis

La fille du seigneur local a été enlevée par des membres d'un culte fou qui entend la sacrifier « *dans le ventre de la montagne de feu* ». Charge aux PJ de la ramener. Pour rattraper leur retard, un guide les incite à couper à travers la forêt des esprits que les kidnappeurs ont contournée par superstition. Ensuite, une faille permet de se glisser dans le cratère du volcan et d'accéder à un grand lac qu'il faut traverser. Selon le guide, un monstre occupe les lieux (il s'agit d'un couple de plésiosaures). Au-delà, la jungle qu'abrite l'immense cratère est habitée de plusieurs espèces de dinosaures auxquels les PJ vont être confrontés avant d'atteindre un petit sommet au centre du cratère qu'ils devront gravir pour rejoindre les fuyards.

Tyrannosaure

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d12+52)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa queue. Il ne peut pas effectuer ces deux attaques contre la même cible.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 33 (4d12+7) dégâts perforants. La cible est *empoignée* (évasion DD 17) si elle est de taille M ou plus petite. Elle est *entravée* tant qu'elle est *empoignée* et le tyrannosaure ne peut pas mordre une autre créature.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 20 (3d8+7) dégâts contondants.



Doppleganger

L'homme pousse un bref cri au moment où l'assassin le saisit à la gorge. Sombrant dans l'inconscience, il voit l'apparence de son assaillant s'altérer. Alors que la flamme de sa vie s'éteint, il se retrouve face à son jumeau, qui lui sourit d'un air sardonique.

Description

Les doppleganger sont des êtres mystérieux et discrets, des métamorphes qui dissimulent leur existence et se fondent parmi la foule. Peu nombreux sont ceux qui ont eu le privilège de contempler leur apparence réelle. Celle d'un humanoïde informe, dont la principale caractéristique est une paire d'yeux globuleux totalement blancs, au fond desquels brûle une lueur maléfique.

Légende

L'origine des doppleganger reste floue. Les histoires parlent d'un siège pendant lequel les assaillants auraient voulu tromper les défenseurs en usant de magie. Grâce à l'aide d'un puissant mage, ils prirent l'apparence de leurs ennemis, pénétrèrent dans le château et en massacrèrent tous les occupants. Leur bienfaiteur changea l'enchantement en malédiction. Depuis, tous les descendants mâles de ces meurtriers découvrent leur vraie nature lorsque vient l'adolescence. Quelques-uns parmi ces parias cherchent encore le moyen de briser la malédiction, mais beaucoup sont devenus des créatures sans foi ni loi.

Combat

Un doppleganger préfère la ruse à la force brute, et ne s'engage dans un combat que s'il a une bonne chance de l'emporter. Solitaires, plusieurs de ces créatures s'unissent parfois dans un but commun. Ils constituent alors de redoutables adversaires, qui usent de leur don de métamorphose et de lecture des pensées afin d'exécuter des plans machiavéliques. En dernier recours, ou s'il sent venir la mort, un doppleganger prend l'apparence de son assaillant dans l'espoir de semer le trouble chez celui-ci ou chez ses alliés. Cette créature constitue l'assassin ultime.

Doppleganger

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Perspicacité +3, Supercherie +6
Immunité contre l'état spécial *charmé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Attaque surprise. Si le doppleganger surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, l'attaque lui inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires.
Embuscade. Au premier round de combat, le doppleganger obtient un *avantage* lors des jets d'attaques effectués contre les créatures qu'il a surprises.
Métamorphe. Le doppleganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille M ou P qu'il a déjà vu ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le doppleganger reprend sa forme véritable s'il meurt.

Actions

Attaques multiples. Le doppleganger effectue deux attaques au corps à corps.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts contondants.
Lire les pensées. Le doppleganger lit par magie les pensées superficielles d'une créature située à 18 mètres ou moins de lui. L'effet traverse les obstacles, mais 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal ou une fine couche de plomb suffisent à le bloquer. Tant que la créature est à portée, le doppleganger peut continuer à lire ses pensées si sa concentration n'est pas interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Pendant qu'il lit les pensées de la cible, il obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perspicacité) et de Charisme (Intimidation, Persuasion et Supercherie) effectués contre elle.

Dragons

Les dragons comptent parmi les plus anciennes et les plus puissantes créatures qui foulent cette terre. Physiquement imposants, particulièrement intelligents et rusés, manipulant intuitivement une magie redoutable, ils disposent d'un arsenal impressionnant, à même de venir à bout des plus courageux héros.

Leurs origines se perdent dans la nuit des temps. À l'aube du monde, les légendes font état d'une race unique de reptiles capables de tenir tête aux Titans eux-mêmes. Les plus vieux et les plus sages dragons ne contestent pas l'existence de grands ancêtres communs à tous les vers d'aujourd'hui. Immortels, capables de voyager parmi les étoiles et les plans, d'une curiosité insatiable, ces êtres quasi-divins auraient été capables de créer la vie. Les sangdragons, les kobolds et peut-être même les hommes-serpents seraient d'ailleurs les fruits des expériences de ces lointains aïeuls.

Malédictions divines

Alors que le cosmos voit s'affronter les Dieux et les Titans pour le contrôle de l'univers, les premiers dragons refusent de prendre parti. Ils encourent alors la colère divine, qui s'abat sur eux dès les Titans vaincus. Leur immortalité leur est retirée et, à partir de ce moment, leur destin devient irrémédiablement lié au plan matériel.

Loin d'être abattus, les dragons retirent de leur mortalité nouvelle une source d'espoir et de renouveau. Les luttes d'influence entre les plus puissants individus cessent. L'espèce commence à nouveau à se reproduire. Les dragons découvrent aussi deux pouvoirs qui changent définitivement leurs habitudes. Tout d'abord, le moyen de lier leur existence à une région en particulier. Ce phénomène permet à la créature de créer un antre tout à fait singulier. Ensuite, les dragons ont développé la capacité de changer de forme pour se cacher parmi les autres races.

Fascinés par les jeunes races, les dragons font alors subir aux dieux un second affront, en offrant la magie aux mortels. Ils cherchent notamment à libérer de nombreux esclaves du joug des géants, leurs ennemis de toujours. Mais ce faisant, ils contrarient les plans divins, et une seconde malédiction s'abat sur eux. Les dieux altèrent cette fois leur nature profonde, instillant en eux un besoin irrépressible de posséder et d'accumuler des richesses matérielles. Cette intervention créé les deux principales familles draconiques : d'un côté les chromatiques, touchés par les divinités mauvaises, de l'autre les métalliques, touchés par les divinités bonnes.

Une éternité de solitude

Les dragons sont par nature des créatures solitaires. Même dans des temps reculés, les regroupements de plusieurs individus étaient extrêmement rares et nécessitaient toujours un dragon plus ancien, plus sage, plus rusé ou tout simplement plus puissant que les autres afin de maintenir un semblant d'ordre et de cohésion. Un dragon passe généralement la plus grande partie de sa vie (qui peut être extrêmement longue) seul.

Depuis son éclosion jusqu'à sa mort, un dragon traverse quatre grandes phases. Sa vie adulte tourne autour de deux objectifs distincts : la recherche et l'établissement de son antre, et l'accumulation de richesses et de trésors. Au cours de ses pérégrinations, s'il s'agit d'un mâle, il est possible qu'il tombe sur l'antre d'une femelle adulte. Les circonstances (et une cour assidue) peuvent alors mener les deux dragons à fonder temporairement une famille et se reproduire. C'est toujours la femelle qui a le dernier mot sur l'accouplement. Pendant la gestation et les premières années après l'éclosion, le rôle du mâle est de fournir de la nourriture pour la mère et les dragonnets. Une fois les œufs éclos (généralement 1d4 +1 œufs par couvée), le mâle perd toutefois rapidement patience et il ne lui faut que quelques années avant de reprendre sa route à la recherche d'une région propice à l'établissement de son antre individuel.

La mère reste plus longtemps avec ses petits, et veille à leur éducation. Les jeunes dragons sont particulièrement curieux et audacieux. Aventureux et inconscients des dangers encourus, ce sont souvent eux qui attirent l'attention des villageois ou des chasseurs de dragons. Pendant quelques années, les individus d'une même couvée chassent, jouent et apprennent ensemble. Et même plus tard dans leur vie, ce lien ne disparaît jamais totalement. Certains frères et sœurs semblent d'ailleurs développer un lien télépathique. Toutefois, querelleurs et individualistes, les jeunes dragons finissent toujours par quitter l'antre maternel afin de débuter une longue période de vagabondage en solitaire.

Une fois installé dans son antre, un jeune dragon commence à accumuler des richesses (pièces de monnaie, métaux précieux, gemmes, etc.), des objets magiques ainsi que des œuvres d'art de tous horizons. Il commence généralement par piller les régions alentours mais, bien vite, il accroît son rayon d'action et n'hésite pas à faire de longs trajets lorsque le jeu en vaut la chandelle… avant, toujours, de revenir à son antre. Il procède ainsi plusieurs siècles durant, jusqu'à ce que l'âge et la sagesse fassent de lui un grand ver, qui préfère passer les décennies qui lui restent reclus dans son antre en étude des mystères.

Le tableau suivant indique les différentes catégories d'âge d'un dragon, ainsi que la taille approximative des individus selon leur âge. Veuillez noter que cette in-

Option : Dragons lanceurs de sorts

Si vous utilisez cette variante, en plus de leurs capacités habituelles, les dragons maîtrisent de manière innée quelques sortilèges. La caractéristique d'incantation utilisée par un dragon est son Charisme, son score d'attaque avec les sorts est égal à son bonus de maîtrise + son modificateur de Charisme. Enfin, le DD des jets de sauvegarde pour résister aux sorts est égal à 8 + son bonus de maîtrise + son modificateur de Charisme.

La table suivante indique deux chiffres, selon le type de dragon et la catégorie d'âge.

Le premier chiffre indique le niveau maximal de sorts qu'il est capable de lancer. Le dragon est considéré comme disposant d'un emplacement de sort de chaque niveau (jusqu'à son maximum) et il est capable d'utiliser des emplacements de niveau supérieur pour lancer un sort, selon les règles habituelles.

Le second chiffre est le nombre maximum de sorts connus.

Les dragons chromatiques sélectionnent leurs sorts parmi les listes d'ensorceleur, de magicien et de sorcier, les métalliques parmi les listes d'ensorceleur, de magicien et de clerc. Les dragons n'utilisent pas de composante matérielle ou de focaliseur (et ne prient pas une divinité pour avoir accès aux sorts de clerc). La description individuelle de chaque type de dragon indique quelques sorts privilégiés par chacun.

Par exemple, un dragon blanc adulte connaît 2 sorts, au maximum de niveau 4. Il dispose donc de quatre emplacements de sorts, un pour chaque niveau entre 1 et 4. Un choix possible de sorts connus serait nappe de brouillard et tempête de grêle, deux sorts privilégiés des dragons blancs. Nappe de brouillard pourrait être lancé avec les quatre emplacements, mais tempête de grêle ne pourrait être lancé qu'avec l'emplacement de niveau 4.

Sorts par catégorie d'âge

Niveau maximum / Nombre de sorts connus	Catégorie d'âge			
Type de dragon	Dragonnet	Jeune	Adulte	Dracosire
Chromatiques (ensorceleur, magicien, sorcier)				
Blanc	-/-	2/1	4/2	5/3
Bleu	1/1	3/3	5/5	7/7
Noir	-/-	2/1	4/2	7/4
Rouge	1/1	3/3	5/5	8/8
Vert	-/-	2/1	5/3	7/4
Métalliques (ensorceleur, magicien, clerc)				
Airain	-/-	2/2	4/3	5/4
Argent	½	3/4	5/6	7/8
Bronze	-/-	2/2	5/4	7/5
Cuivre	-/-	2/2	4/3	7/5
Or	1/3	3/5	5/7	8/10

formation est une moyenne (cela varie notamment en fonction du type de dragon) et que la longueur inclut la longueur du cou (environ 20 % de la longueur totale) et de la queue (environ 30 %) de la créature.

L'importance de l'antre

L'antre d'un dragon est à la fois sa dernière ligne de défense et l'expression de sa personnalité. Chaque type de dragon a une affinité pour certains éléments, qu'il s'agisse d'un type de terrain ou de paysage, d'un élément ou d'un climat particulier. Toutefois, le plus remarquable est qu'en établissant un antre, le dragon lie son existence avec celui-ci. Une puissante magie baigne alors les environs. Le paysage et la végétation en sont durablement affectés, modelés par la volonté du nouvel occupant. Les créatures sauvages sentent instinctivement cette pré-

Catégories d'âge

Catégorie	Taille	Âge	Longueur	Envergure
Dragonnet	Moyenne	0 à 5 ans	Jusqu'à 10 mètres	5 à 7 mètres
Jeune	Grande	6 à 100 ans	10 à 20 mètres	10 à 20 mètres
Adulte	Très Grande	101 à 800 ans	25 à 35 mètres	15 à 25 mètres
Dracosire	Gigantesque	Plus de 800 ans	30 à 40 mètres	20 à 30 mètres

sence et, selon la nature du dragon, peuvent très bien déserter l'endroit ou au contraire y proliférer.

Généralement, un dragon ne crée qu'un seul antre au cours de sa vie. Une fois établi, c'est là qu'il dissimule son butin. Il l'entoure alors de diverses défenses, qui peuvent être naturelles ou magiques, ou même dépendre d'alliés ou de serviteurs acquis à sa cause. Si son antre est attaqué, un dragon le défend sauvagement. Et s'il doit l'abandonner pour une raison ou une autre, il conserve très longtemps le souvenir des créatures qui l'ont ainsi contraint à quitter son territoire.

Pour ses actions d'antre, un dragon dispose de plusieurs effets parmi lesquels il peut choisir lorsque le décompte d'initiative atteint 20 (après d'éventuelles égalités). Un même effet ne peut être utilisé deux rounds de suite. Lorsque l'effet nécessite un jet de sauvegarde, le DD de ce jet est égal à 8 + son bonus de maîtrise + son modificateur de Charisme. La présence d'un antre draconique a en outre des effets notables sur l'ensemble de la région, dans une zone de plusieurs kilomètres autour de l'antre. Le rayon d'effet exact est égal au bonus de maîtrise du dragon + son modificateur de Charisme, en kilomètres.

Dragons chromatiques

Sous influence des divinités mauvaises, les dragons chromatiques constituent une perversion de ce qu'étaient autrefois les premiers dragons. L'intelligence s'est transformée en ruse et perfidie. Leur puissance s'exprime par la domination, la destruction, l'asservissement et la corruption. Leur curiosité par une avidité sans limite. Prédateurs cruels et implacables, ils s'estiment supérieurs à toutes les autres races, pour qui ils ont le plus grand mépris. D'ailleurs ce mépris est si important que même s'ils en sont théoriquement capables, ils ne prennent qu'exceptionnellement une forme humanoïde.

Dragon blanc

La caverne de glace s'enfonce profondément dans la falaise. Au fond, là où la lumière du jour n'est plus qu'un lointain reflet sur les murs d'un bleu sombre, gît la créature tant redoutée. Recroquevillée sur elle-même, elle a l'air d'un long reptile enroulé. Ses écailles sont d'un gris-blanc argenté, avec quelques traces plus sombres près des pattes et des ailes. Le crâne épais abrite une mâchoire imposante qui s'entrouvre au gré de ses respirations. Ses yeux bleus, où brille une lueur de cruauté, vous fixent intensément alors que la créature déplie ses membres.

Description

Le dragon blanc est le plus petit et le plus bestial des chromatiques, guidé avant tout par son instinct de prédateur et sa gloutonnerie. Même s'il est le plus « *faible* » de sa race, il reste un adversaire redoutable, notamment dans son milieu de prédilection. Ses griffes ont la forme de crochets acérés, y compris au niveau des ailes, et lui servent à s'accrocher à des surfaces glacées totalement lisses et à creuser la glace au besoin. Ses pattes plus larges lui permettent de marcher même sur d'épaisses couches de neige, mais aussi de nager avec efficacité.

Écologie

Les dragons blancs affectionnent les régions polaires, le froid mordant du blizzard et la dureté de la glace. Une bonne part de leur temps est consacrée à la chasse d'un gibier par nature moins abondant, que ce soit sur terre ou sous la mer. Ils installent généralement leur antre à la limite de la zone des glaces éternelles, au cœur d'un glacier ou dans des montagnes. De là, ils surveillent un immense territoire qui suit la progression de l'hiver et les migrations saisonnières de leurs proies habituelles : rennes, orignaux, bisons, phoques, mais aussi oiseaux ou petits mammifères. En période de disette, ils savent se contenter de lichen ou de plancton.

Psychologie

Parmi les dragons, la psychologie d'un dragon blanc est la plus proche de l'instinct animal. Il est avant tout un chasseur et, étant donné les régions où il vit, sa première considération est souvent de s'assurer une ou plusieurs sources de subsistance.

Méprisé par les autres sous-espèces draconiques, le dragon blanc évite autant que possible d'avoir affaire à ses congénères, qu'ils soient chromatiques ou métalliques. Face à un adversaire qu'il juge potentiellement dangereux, un dragon blanc se montre circonspect et

Option : Sorts privilégiés

Nappe de brouillard, bourrasque, tempête de neige, tempête de grêle, cône de froid

prudent, voire lâche. Il arrive que de jeunes dragons blancs issus d'une même couvée unissent leur force dans une sorte de meute, brisant les habitudes solitaires de la race.

Combat

Un dragon blanc ne joue pas avec ses proies et a l'habitude d'être économe en énergie. Il cherche donc généralement à neutraliser le plus rapidement possible son adversaire en faisant usage au maximum de sa puissance physique. Si l'adversaire se montre particulièrement résistant ou dangereux, le dragon blanc n'hésite pas à rompre le combat, en utilisant éventuellement son souffle pour couvrir sa fuite.

Face à un groupe déterminé, il profite au maximum du terrain, et peut se montrer extrêmement patient et rusé. Bien des chasseurs de dragons ont terminé leur carrière perdus dans les immensités arctiques, à la poursuite d'une proie qu'ils pensaient à leur portée.

Synopsis

Alors que les PJ traversent une passe enneigée, ils passent sans le savoir sur le territoire d'un dragon blanc. Celui-ci les traque sans se faire remarquer puis, alors que les PJ sont au milieu d'un glacier, affairés à franchir une crevasse, le dragon attaque et s'empare d'une des bêtes de bât du groupe. Les PJ doivent se mettre à l'abri puis, lorsque le danger est passé, il leur faut retrouver leurs bêtes affolées (si elles ont survécu). Sans une partie de leur équipement, dans un territoire hostile et alors que la nuit approche, la moindre erreur peut être fatale… Et si en plus la bête enlevée par le dragon portait un objet particulièrement important pour le groupe ? Ou si une tempête de neige approchait ?

Dragon blanc vénérable

Dragon de taille Gig, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 333 (18d20+144)
Vitesse 12 m, fouissement 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +14, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +13
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23
Langues commun, draconique
Dangerosité 20 (25 000 PX)

Capacités

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur des surfaces verglacées et les escalader sans avoir à effectuer de test de caractéristique. De plus, traverser des terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûte aucun déplacement supplémentaire.
Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d6+8) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de froid.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts contondants.
Souffle de glace (Recharge 5-6). Le dragon souffle de la glace sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 ; elles subissent 72 (16d8) dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement

L'antre d'un dragon blanc

L'antre d'un dragon blanc est généralement situé sur une hauteur inaccessible, d'où il peut observer les alentours. L'antre lui-même est composé de boyaux étroits d'apparence presque organique, taillés dans la glace ou la roche. Une part du butin de la créature, ainsi que certains trophées macabres, sont pris sous une épaisseur de glace au plus profond du réseau. Plusieurs passages permettent d'entrer et sortir de l'antre sans être vu, et d'échapper à d'éventuels assaillants.

Actions d'antre

Un dragon blanc peut choisir parmi les effets suivants :

Mur de glace. Un mur de glace transparent apparaît à portée de vue du dragon dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Le mur est large de 9 mètres et haut de 3 mètres, avec une épaisseur de 30 centimètres. Une créature située à l'emplacement du mur lorsqu'il apparaît doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 3d6 dégâts de froid et être *entravé* jusqu'à ce que le mur disparaisse ou soit détruit.

Le mur est un objet que l'on peut endommager. Il a une CA de 12 et 30 points de vie. Il est vulnérable aux dégâts de feu. Il disparaît si le dragon utilise à nouveau cet effet.

Surface glacée. Le dragon créé une surface glacée de 6 mètres de côté dans sa ligne de vue et à moins de 36 mètres de sa position actuelle. Toute créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou se retrouver *à terre*. Chaque mètre de déplacement sur cette surface coûte un mètre supplémentaire. La glace fond si le dragon meurt ou utilise à nouveau une action d'antre.

Bourrasque. Un fort vent souffle dans l'une des galeries de l'antre à 36 mètres ou moins du dragon, avec des effets équivalents au sort *bourrasque*. Le vent se calme si le dragon meurt ou utilise à nouveau une action d'antre.

Effets régionaux

Ces effets débutent 1d10 jours après que le dragon a installé son antre, et s'atténuent 1d10 jours après sa mort ou la destruction de l'antre.

Pluies verglaçantes. Des pluies verglaçantes régulières couvrent la végétation et le terrain d'une pellicule de glace extrêmement glissante. Toute la région dans le rayon d'effet est considérée comme terrain difficile.

Voile blanc. Le ciel gris et une brume permanente recouvrent la région dans le rayon d'effet. Il devient extrêmement compliqué de s'orienter, de se repérer et de repérer des proies. À l'exception du dragon et d'éventuels serviteurs, toutes les créatures subissent un désavantage à leurs tests de Perception et de Survie. Le dragon bénéficie d'un *avantage* à ses tests de Discrétion.

Crevasses. Le terrain devient accidenté et dangereux. Des crevasses larges de 1d6 mètres apparaissent sur les diverses voies d'accès à l'antre.

à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon blanc adulte

Dragon de taille TG, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12+96)
Vitesse 12 m, fouissement 9 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +6, Cha +6
Compétences Discrétion +5, Perception +11
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Capacités

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur des surfaces verglacées et les escalader sans avoir à effectuer de test de caractéristique. De plus, traverser des terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûte aucun déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d6+6) dégâts tranchants.



Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Souffle de glace (Recharge 5-6). Le dragon souffle de la glace sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ; elles subissent 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon blanc

Dragon de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10+56)
Vitesse 12 m, fouissement 6 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +3, Cha +4
Compétences Discrétion +3, Perception +6
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur des surfaces verglacées et les escalader sans avoir à effectuer de test de caractéristique. De plus, traverser des terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûte aucun déplacement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d10+4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de froid.
Souffle de glace (Recharge 5-6). Le dragon souffle de la glace sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ; elles subissent 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragonnet blanc

Dragon de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8+10)
Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d10+2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de froid.
Souffle de glace (Recharge 5-6). Le dragon souffle de la glace sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ; elles subissent 22 (5d8) dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragon bleu

De loin, il était possible de croire à des reflets métalliques. Mais en se rapprochant, le doute n'est plus permis. Le corps de la créature est parcouru de petits crépitements, et ses écailles sont d'un bleu profond. Un cercle de métal incrusté de gemmes entoure l'une de ses pattes avant, comme un bracelet aux dimensions titanesques. Le plus gros saphir incrusté dans le bijou doit valoir à lui seul une somme colossale. L'odeur d'ozone est omniprésente à chacune de ses respirations.

Description

Même si son profil est élancé, le dragon bleu présente un torse puissant, de larges épaules et des pattes particulièrement imposantes qui lui permettent de creuser la roche la plus dure. Les écailles dorsales d'un dragon bleu varient entre un bleu acier et un bleu cobalt, fonçant avec l'âge. Elles s'éclaircissent au niveau des ailes et sur le torse, prenant alors une apparence dorée ou cuivrée. De loin, certains dragons bleus peuvent être confondus avec un dragon métallique.

Les dragons bleus soignent particulièrement leur apparence et l'aspect de leurs écailles, allant parfois jusqu'à porter des bijoux ou ornementer leurs corps de décorations. Leur visage est parmi les plus expressifs, tous dragons confondus, et il n'est pas rare qu'ils adoptent certaines mimiques typiques des humanoïdes.

Écologie

Un dragon bleu apprécie les environnements chauds et secs, voire arides. Il adore en effet se reposer sous les ardents rayons du soleil, et trouve que l'humidité affecte l'apparence de ses écailles. Lorsqu'il s'agit d'établir son

Option : Sorts privilégiés

Détection de la magie, localiser un objet, éclair, localiser une créature, dominer un humanoïde, chaîne d'éclairs, téléportation

antre, les déserts de sable ou de roche ont donc sa préférence. Cependant, il ne dédaigne pas non plus la savane ni les côtes ensoleillées.

Mieux que tout autre dragon, un dragon bleu est capable de s'orienter et de naviguer même dans un environnement hostile. Une fois son antre installé, il est capable de « *sentir* » toutes les sources d'eau à des kilomètres à la ronde. Lors de la saison sèche, lorsque vient le temps de chasser, il lui suffit donc de patrouiller près de ces sources, à l'aube ou au crépuscule.

Psychologie

Les dragons bleus sont arrogants et vaniteux, imbus de leur propre apparence et de leur puissance. Ce qui ne les empêche pas d'être redoutablement intelligents et de savoir s'adapter à de nombreuses situations. Ils sont, de loin, les plus sociables des dragons chromatiques, et ne dédaignent pas s'associer avec des créatures non-draconiques afin de servir leurs intérêts.

Prétentieux, un dragon bleu est sensible à la flatterie et à la flagornerie. Toutefois, il ne supporte pas d'être dupé ou trahi, et peut en concevoir une forte rancune. Il est amateur de bijoux et de pierres précieuses, dont il connaît avec précision la provenance et l'histoire.

Combat

Un dragon bleu est un adversaire prudent et coriace, qui commence toujours par évaluer la puissance réelle de ses adversaires, quitte à faire durer l'affrontement. Il apprécie par-dessus tout de choisir le terrain sur lequel le combat se déroule, en cherchant toujours à obtenir ainsi un avantage tactique.

Les dragons bleus n'hésitent jamais à faire appel à leurs éventuels alliés face à un groupe déterminé. Et contrairement aux autres dragons chromatiques, ils ne les utilisent pas simplement comme de la chair à canon. Au contraire, ils se montrent de bons commandants, affectant chacun selon ses forces et cherchant à minimiser les pertes.

Synopsis

Au cœur d'un désert de sable, une vieille dragonne bleue est morte. À la tête d'une bande de brigands sans foi ni loi, elle était la terreur des caravaniers et des nomades. Les rumeurs racontent qu'elle a accumulé un immense trésor, dans une caverne dont seul son bras droit, le chef des brigands, connaît la localisation exacte et le mot de passe magique d'accès. Avec la mort du dragon, la bande s'est dispersée. Tous cherchent à mettre la main sur leur chef et sur le trésor, y compris les nomades et les caravaniers, qui espèrent ainsi rembourser des années de pillage et de brigandage. Pour qui prendront fait et cause les PJ s'ils découvraient la piste du chef disparu ? Risqueraient-ils une expédition jusqu'au cœur du désert pour pénétrer dans l'antre encore défendu par certaines créatures et pièges ? Et si un autre dragon venait à apprendre la disparition et se mêler à la traque afin de lui aussi s'emparer du trésor ?

Dragon bleu vénérable

Dragon de taille Gig, Loyal Mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 481 (26d20+208)
Vitesse 12 m, fouissement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
Compétences Discrétion +7, Perception +17
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 23 (50 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 16 (2d6+9) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 20 (2d10+9) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de foudre.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est

L'antre d'un dragon bleu

L'antre d'un dragon bleu est constitué de deux parties. Une première zone où il enfouit son butin sous terre ou sous le sable, à un endroit que lui seul connaît, et une deuxième où il se repose et dort pendant les plus chaudes heures de la journée. Il s'agit souvent d'une caverne ou un passage souterrain a été creusé pour l'occasion, à la force de ses griffes ou grâce à son souffle électrique. Un dragon bleu dispose en général de trois ou quatre de ces cavernes sur son territoire, et n'hésite pas à passer de l'une à l'autre selon les circonstances.

Actions d'antre

Tremblement de terre. Le sol se met à trembler dans un rayon de 9 mètres autour du dragon. Tous ses ennemis qui débutent leur tour dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou se retrouver *à terre*. L'effet s'arrête lorsque le dragon meurt ou utilise à nouveau une action d'antre.

Décharge électrique. Un éclair de 1,50 mètre de large relie soudainement deux surfaces dures (murs, sol ou plafond) de l'antre distantes de 15 mètres ou moins. Toute créature prise dans le tracé de l'éclair doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 4d6 dégâts de foudre (la moitié si le jet est réussi).

Sables mouvants. Le sol cède sous les pas d'une cible à portée de vue et distante de moins de 36 mètres du dragon. À moins de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, la cible est entravée par les sables mouvants. Pour se libérer, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) dont le DD est le même que le jet de sauvegarde. D'autres créatures situées à 1,50 mètre qui ne sont pas elles-mêmes *entravées* peuvent *coopérer* avec la cible afin de la libérer. L'effet disparaît si le dragon meurt ou utilise à nouveau le même effet. Toute créature encore entravée subit alors 2d6 dégâts contondants.

Effets régionaux

Ces effets débutent 1d10 jours après que le dragon a installé son antre, et s'atténuent 1d10 jours après sa mort ou la destruction de l'antre.

Tonnerre. Des orages électriques impressionnants baignent la région, en particulier la nuit. Dans le rayon d'effet, toute créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution avant de pouvoir bénéficier d'un repos long.

Vents contraires. Des vents tourbillonnants semblent dissuader les voyageurs de se diriger dans la direction de l'antre. Le terrain est considéré comme difficile pour s'en approcher. De plus, les créatures qui persistent malgré tout dans cette direction subissent un niveau de fatigue lorsqu'ils parviennent enfin à destination.

Sécheresse. Les points d'eau situés dans le rayon d'effet s'assèchent graduellement. Dans un désert, ils disparaissent complètement. Une région plus tempérée se désertifie peu à peu.

victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 18 (2d8+9) dégâts contondants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 36 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 ; elles subissent 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 pour ne pas subir 16 (2d6+9) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon bleu adulte

Dragon de taille TG, Loyal Mauvais
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 225 (18d12+108)
Vitesse 12 m, fouissement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9



Compétences Discrétion +5, Perception +12
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d6+7) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 18 (2d10+7) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts contondants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 27 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ; elles subissent 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 pour ne pas subir 14 (2d6+7) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon bleu

Dragon de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 152 (16d10+64)
Vitesse 12 m, fouissement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +5, Cha +7
Compétences Discrétion +4, Perception +9
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langues commun, draconique
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 16 (2d10+5) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.
Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 ; elles subissent 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragonnet bleu

Dragon de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d10+3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de foudre.
Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ; elles subissent 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragon noir

Au fin fond d'un marais oppressant peuplé de serpents, de batraciens et de moustiques, là où l'odeur est la plus fétide, la chaleur la plus insoutenable, vous trouverez une mare plus profonde que les autres. C'est là que la créature passe le plus clair de son temps, enfouie sous la vase et la boue. Seuls dépassent de la surface son crâne horrible, pour observer les alentours, et sa longue queue, pour prendre au piège une proie imprudente.

Description

Le dragon noir est le plus amphibien de tous les dragons. Son cou est plus allongé que la normale, sa queue n'est pas sans rappeler celle des têtards et des salamandres, ses pattes sont légèrement palmées. Les ailes repliées, il peut se mouvoir très rapidement sous l'eau, que ce soit pour se dissimuler ou surprendre ses proies.

La face d'un dragon noir est particulièrement creusée, sa peau est très fine au niveau de la structure osseuse de son crâne, elle-même très saillante, comme le crâne d'un cadavre. Elle est encadrée de deux imposantes cornes tournées vers l'avant et d'une crête qui redescend le long de son cou et qui peut aussi lui servir de nageoire. Une forte odeur de décomposition l'accompagne toujours. Ses écailles sont d'un noir profond, s'éclaircissant autour des épaules et sur l'abdomen. Très brillantes sur un jeune spécimen, elles ont tendance à ternir et à verdir légèrement avec l'âge.

Option : Sorts privilégiés

Ténèbres, peur, flétrissement, dominer un humanoïde, désintégration

Écologie

Les dragons noirs recherchent avant tout deux choses : l'humidité et l'obscurité. Ils privilégient ainsi des terrains marécageux, d'anciennes forêts humides ou des jungles impénétrables. Là, ils installent leur antre dans le secteur le plus isolé, le plus sombre, si possible dans un souterrain humide et putride. Le comble du raffinement pour un dragon noir est de disposer d'un lac d'acide, combinaison d'un fort dégazage sous-lacustre et d'une forte immobilité de l'eau qui devient alors très corrosive. Ce genre de phénomène se rencontre dans des zones volcaniques endormies depuis longtemps.

Au niveau de l'alimentation, un dragon noir est un charognard qui, même lorsqu'il s'en prend à des proies vivantes, préfère les laisser pourrir quelques temps dans son antre avant de les dévorer. Lorsqu'il ne patrouille pas son territoire, il aime s'embusquer pour piéger ses proies.

Psychologie

Le dragon noir est le plus vicieux et le plus vil de son espèce. Il aime jouer avec ses victimes, et leur impose mille tortures (physiques ou psychologiques) avant finalement de les éliminer. Même s'il n'est pas le plus intelligent de son espèce, il aime à penser qu'il est le plus malin et privilégie souvent un plan retors à une approche directe.

Par ailleurs, il apprécie aussi de dominer des créatures inférieures. Un dragon noir s'entoure souvent de servants, notamment des kobolds, des hommes-lézard ou des feux follets, avec qui il a le plus d'affinité. Cette association n'est jamais un partenariat équitable, et un dragon noir n'hésite pas à sacrifier ses alliés pour parvenir à ses fins.

Combat

Lorsqu'il affronte des adversaires à sa mesure, un dragon noir cherche toujours à obtenir un avantage grâce au terrain ou à ses alliés. S'il le peut, il tente de surprendre ses ennemis et leur tendre une embuscade. Capable de respirer sous l'eau, il n'hésite pas à faire usage de cette capacité, en agrippant par exemple un ennemi et en l'amenant au fond d'un marais, par exemple, afin de le noyer.

Son souffle est plus efficace dans des espaces restreints ou étriqués et à courte portée. De ce fait, il essaie toujours d'en faire usage de façon mesurée, en cherchant à affecter le maximum d'adversaires. Enfin, il apprécie particulièrement de pouvoir intimider ou effrayer ses victimes, et n'hésite pas à s'en prendre d'abord aux plus faibles afin de marquer les esprits et instiller la peur.

Synopsis

Des kobolds commencent à s'installer en nombre dans une région marécageuse. Les habitants de la région alertent les autorités (et les PJ) sur la situation. Des caravanes et des villages sont régulièrement attaqués par des bandes de kobolds, qui se réfugient ensuite dans les profondeurs des marais. Alors que les PJ enquêtent, ils s'aperçoivent que les kobolds vénèrent un dragon noir qui a fait de ce marais son antre. Le nombre de kobolds ne cesse de croître, attirés par le statut divin du reptile. Comment chasser les intrus ? Et si cette arrivée massive de kobolds n'était pas forcément du goût d'autres habitants du marais, tels une tribu d'hommes-lézards pour qui l'endroit est également sacré ? Les PJ parviendront-ils à obtenir leur aide avant que le dragon ne les contrôle eux-aussi ?

Dragon noir vénérable

Dragon de taille Gig, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 367 (21d20+147)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +14, Sag +9, Cha +11
Compétences Discrétion +9, Perception +16
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Dangerosité 21 (33 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts d'acide.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et

L'antre d'un dragon noir

Un dragon noir n'est pas capable de creuser des galeries souterraines, il occupe donc généralement des cavernes existantes, qui abondent dans les terrains qu'il apprécie. Plus la caverne est obscure et humide, mieux c'est. Si possible, il en dissimule l'entrée ou s'arrange pour que l'accès implique un passage sous l'eau. En plus de son trésor, le dragon noir y conserve son garde-manger, et permet parfois à certains de ses serviteurs d'y aménager un habitat afin de les garder à l'œil.

Actions d'antre

Vapeurs corrosives. Un nuage de 6 mètres de rayon baigne une zone située à portée de vue du dragon et à 36 mètres ou moins de lui. Le nuage se répand en contournant les angles. Chaque créature entièrement englobée dans le nuage au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 3d6 dégâts acide. L'effet s'arrête lorsque le dragon meurt ou utilise à nouveau une action d'antre.

Ténèbres. Des ténèbres magiques baignent une zone de 6 mètres de rayon autour du dragon. Les ténèbres s'étendent en franchissant tout angle éventuel. La vision dans le noir d'une créature ne suffit pas à percer ces ténèbres et les lumières non magiques se révèlent incapables de les éclairer.

Si une partie de la zone affectée chevauche une zone de lumière issue d'un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est dissipé. L'effet s'arrête lorsque le dragon meurt ou utilise à nouveau une action d'antre.

Trou d'eau. Le sol devient spongieux et marécageux dans une zone de 9 mètres de long et 3 mètres de large. Toute créature qui débute son tour dans la zone visée et qui rate un jet de sauvegarde de Force est entravée. De plus, chaque mètre de déplacement à travers la zone coûte un mètre de déplacement supplémentaire. L'effet s'arrête si le dragon utilise à nouveau cet effet.

Effets régionaux

Ces effets débutent 1d10 jours après que le dragon a installé son antre, et s'atténuent 1d10 jours après sa mort ou la destruction de l'antre.

Pluies diluviennes. Des pluies diluviennes arrosent périodiquement la zone, détrempant le sol et baignant toute la région dans une humidité permanente et malsaine. Des créatures utilisant un repos court voient leur nombre de points de vie récupéré divisé par 2.

Brumes nauséabondes. L'humidité se manifeste aussi par une brume quasi-permanente, dont émane une forte odeur de pourriture. Hormis le dragon et ses alliés, à chaque heure passée dans le rayon d'effet, une créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d6 dégâts de poison.

Esprits tourmenteurs. Des esprits semblent habiter la brume, qui prend des formes menaçantes, de plus en plus effrayantes à mesure que l'on se rapproche de l'antre. Toute créature qui n'est pas le dragon ou l'un de ses alliés doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *terrorisée* par ces apparitions.

conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible.
Touché : 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 27 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 ; elles subissent 67 (15d8) dégâts d'acide en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).



Dragon noir adulte

Dragon de taille TG, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12+85)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +7, Perception +11
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 14 (11 500 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d6+6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sau-

vegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts contondants.
Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ; elles subissent 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon noir

Dragon de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10+45)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Sag +3, Cha +5
Compétences Discrétion +5, Perception +6
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d10+4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.
Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ; elles subissent 49 (11d8) dégâts d'acide en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragonnet noir

Dragon de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8+6)
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +4, Perception +4
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d10+2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts d'acide.
Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 4,50 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ; elles subissent 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragon rouge

Au centre de la caldera, au milieu des vapeurs de soufre et de la fournaise se tient le grand prédateur. Une crête couleur de feu entoure son crâne et ses puissantes cornes. Ses yeux brillent d'un orange intense, de la fumée s'échappe de ses naseaux. Son torse est massif et ses membres puissants. D'énormes griffes ornent chacune de ses pattes. Sa longue queue, parcourue de pointes, est enroulée autour de son corps.

Description

Le dragon rouge est le plus puissant et le plus imposant des dragons chromatiques (voire de l'ensemble des dragons). Son corps musculeux, ses griffes acérées et son tempérament agressif en font une véritable machine à tuer. Son envergure et la puissance de ses ailes en font l'un des dragons les plus rapides, même s'il manque d'agilité en vol.

Ses écailles dorsales sont d'un rouge écarlate, qui s'assombrit avec l'âge jusqu'à devenir rouge sang. Ses écailles ventrales, quant à elles, prennent une teinte plus dorée ou ambrée. La membrane de ses ailes a la couleur du métal brûlé.

Écologie

Un dragon rouge apprécie par-dessus tout les paysages minéraux, les chaleurs intenses et l'odeur du soufre. Il déteste la végétation et méprise la forêt et l'océan. Les montagnes, mais aussi les zones géologiquement actives, tels les volcans, les geysers et les sources chaudes, ont naturellement sa préférence lors du choix de son antre. À partir de là, il consacre de longues semaines à débarrasser le territoire très étendu de toute concurrence potentielle, qu'il s'agisse d'autres prédateurs, de villageois ou de congénères. Tout être vivant sur le territoire d'un dragon rouge est toujours considéré comme une proie.

Son alimentation alterne des phases de chasse et de traque de grandes proies (certains récits font même état de dragons rouges chassant de jeunes dragons) avec de longues phases de diète pendant lesquelles la créature consomme principalement des minéraux et des roches volcaniques.

Psychologie

Les dragons rouges se considèrent comme les seigneurs des dragons. Vaniteux, égocentriques et malveillants, ils cherchent toutes les occasions d'assurer leur domination et leur emprise sur d'autres êtres vivants, y compris leurs congénères. Même s'ils sont intelligents et savent faire preuve de subtilité, ils préfèrent les méthodes directes aux artifices, et ne font qu'exceptionnellement preuve de roublardise.

Leur nature tyrannique les mène régulièrement à disposer de serviteurs et d'esclaves, parfois même parmi les races évoluées, qu'ils se plaisent à asservir. Les malheureux individus qui vivent sous le joug d'un dragon rouge en sont généralement pour une existence misérable et une mort violente sous les coups de leur oppresseur.

Option : Sorts privilégiés

Charme-personne, rayon ardent, hâte, mur de feu, nuage mortel, désintégration, tempête de feu, nuage incendiaire

Combat

Fier, voire présomptueux, un dragon rouge ne rompt que rarement le combat. Lorsqu'il affronte un ennemi, c'est jusqu'à la mort. Ce qui ne l'empêche pas d'être un fin tacticien. Il vise par exemple en priorité les lanceurs de sorts ou les individus qu'il juge les plus dangereux, s'assurant de les mettre hors de combat aussi vite que possible.

De plus, il apprécie d'attaquer ses adversaires depuis une hauteur, que ce soit en volant ou en grimpant. Ainsi, il peut maximiser l'effet de son souffle, de son aura de terreur et de sa puissance physique.

Synopsis

Deux dragonnets rouges, à peine sortis de leur coquille, terrorisent la campagne. Bétail massacré ou mis en fuite, maisons brûlées, les dégâts sont de plus en plus importants. Ils commencent même à s'en prendre aux environs d'une ville plus importante. Le bourgmestre fait appel à un groupe de chasseurs de dragons (les PJ) afin de capturer les deux créatures. Une guilde de mages paie en effet un bon prix pour de telles prises, et le bourgmestre compte payer les dégâts (en plus de la prime des PJ) avec l'argent de la vente. Est-ce que les PJ acceptent l'offre ou cherchent-ils à avoir une plus grosse part des profits en négociant directement avec la guilde ? De plus, capturer les nouveau-nés est une chose, mais encore faut-il les transporter ensuite. Et qui sait si leur mère ne se trouve pas elle aussi dans la région, prête à intervenir pour les libérer ?

Dragon rouge vénérable

Dragon de taille Gig, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20+252)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Compétences Discrétion +7, Perception +16
Immunité contre les dégâts de feu

L'antre d'un dragon rouge

L'antre d'un dragon rouge se trouve généralement en hauteur et sous terre, au milieu des hautes montagnes ou d'une chaîne volcanique. Si possible, le dragon s'installe au plus près d'une source de chaleur comme un lac de lave ou des sources chaudes. En plus des galeries souterraines qui mènent aux salles qui lui servent d'antre, un dragon rouge apprécie de disposer d'une galerie ou un passage qui lui permet de prendre rapidement son envol.

Actions d'antre

L'effet s'arrête lorsque le dragon meurt ou utilise à nouveau une action d'antre.

Mur de feu. Un mur de feu ardent apparaît à portée de vue du dragon dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Le mur est long de 9 mètres et haut de 3 mètres, avec une épaisseur de 30 centimètres. Une créature située à l'emplacement du mur lorsqu'il apparaît doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 3d8 dégâts de feu. Toute créature pénétrant dans le mur après cela subit 3d8 dégâts de feu. Toute créature qui termine son tour à 1,50 mètre ou moins du mur subit les mêmes dégâts. Le mur disparaît si le dragon meurt ou utilise une action d'antre.

Colonne de soufre. Une colonne de vapeurs soufrées de 1,50 mètre de diamètre jaillit du sol jusqu'à 6 mètres de hauteur, à portée de vue du dragon et à 36 mètres ou moins de lui. Toute créature prise dans la colonne subit 2d6 dégâts de feu. De plus, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être *étourdie*. La colonne disparaît à la fin du round.

Éboulement. Une partie des parois de l'antre tremble et s'écroule sur une surface couvrant un carré de 6 mètres de côté, à portée de vue et à 36 mètres ou moins du dragon. Toutes les créatures prises dans l'éboulement subissent 2d6 dégâts contondants et doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui ratent sont *inconscientes* pendant 1d6 rounds. Celles qui réussissent se retrouvent *à terre*.

Effets régionaux

Ces effets débutent 1d10 jours après que le dragon a installé son antre, et s'atténuent 1d10 jours après sa mort ou la destruction de l'antre.

Sources chaudes. La température de tous les points d'eau, cours d'eau et aquifères dans le rayon d'effet s'élève de plusieurs dizaines de degrés. Une créature qui tombe dans l'un de ces points d'eau subit 1d6 dégâts de feu au début de chacun de ses tours tant qu'elle reste en partie immergée.

Avalanches. Toutes les passes et les défilés qui mènent à l'antre du dragon sont bloqués par des avalanches régulières, qui rendent le terrain difficile et extrêmement dangereux.

Absence de vie. La vie disparaît peu à peu dans tout le rayon d'effet. Végétation et animaux dépérissent. Un test d'Intelligence (Nature) DD 15 permet de déterminer l'origine de ces disparitions. Tous les tests de Sagesse (Survie) se font avec un *désavantage*.

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Dangerosité 24 (62 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d6+10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 4,50m, une cible.
Touché : 21 (2d10+10) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de feu.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible.
Touché : 19 (2d8+10) dégâts contondants.
Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon souffle du feu sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 ; elles subissent 91 (26d6) dégâts de feu en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 pour ne pas subir 17 (2d6+10) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon rouge adulte

Dragon de taille TG, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 256 (19d12+133)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +7, Cha +11
Compétences Discrétion +6, Perception +13
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23
Langues commun, draconique
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.



Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts contondants.
Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon souffle du feu sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ; elles subissent 63 (18d6) dégâts de feu en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon rouge

Dragon de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10+85)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Discrétion +4, Perception +8
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues commun, draconique
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d6+6) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.
Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon souffle du feu sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ; elles subissent 56 (16d6) dégâts de feu en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragonnet rouge

Dragon de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d8+30)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d10+4) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.
Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ; elles subissent 24 (7d6) dégâts de feu en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragon vert

À travers les broussailles, vous distinguez la créature penchée au-dessus du lac embrumé. Ses écailles ont la couleur des jeunes pousses printanières, son cou incurvé présente une crête qui se termine par une unique corne imposante, sa queue est courte, sa silhouette puissante. Soudain, elle sent votre présence et fixe les buissons dans lesquels vous vous trouvez. La brume s'épaissit et prend une couleur ocre, alors que la forme du dragon disparaît peu à peu dans le brouillard.

Description

Tout comme le dragon noir, le dragon vert est un amphibien, aussi à l'aise sur terre que sous l'eau. Toutefois, sa capacité à évoluer en milieu aquatique repose plus sur ses membres avant et sur ses ailes, qu'il utilise y compris sous l'eau. Sa queue est donc moins développée et plus courte, son torse plus puissant et son apparence générale moins serpentine que celle d'un dragon noir.

Le crâne du dragon vert, particulièrement large et légèrement aplati, est orné d'une imposante corne. Il s'en sert principalement pendant les rites amoureux, ainsi que pour marquer son territoire (en la frottant contre les arbres les plus imposants de son domaine). Sur le dessus de son crâne et jusqu'à sa queue, une crête vient orner le dos de la créature.

Écologie

Les dragons verts affectionnent les forêts les plus anciennes, aux sous-bois de ronces extrêmement denses, aux arbres centenaires tordus et marqués par le temps. Ils installent généralement leur antre près d'une rivière ou d'un lac, au plus profond d'une épaisse forêt, le plus loin possible des chemins et des routes.

Leur régime alimentaire typique est omnivore, incluant des jeunes pousses, des fruits ou des champignons, mais aussi des mammifères, des poissons, des oiseaux ou des voyageurs imprudents.

Psychologie

Le dragon vert est l'un des plus intelligents représentants de sa race. Subtil, patient et particulièrement vicieux, il cherche rarement la confrontation directe. Il préfère la tromperie et la fourberie. Avec l'âge, de nombreux dragons verts apprennent d'ailleurs à manier des illusions extrêmement puissantes qui leur permettent de duper leurs ennemis.

Un dragon vert ne cherche pas particulièrement la compagnie d'autres créatures. Cependant, il se plaît à corrompre et pervertir certaines créatures de la forêt, en particulier les fées et les elfes. Il voue d'ailleurs à ces derniers une haine particulière. De plus, il accepte souvent sur son territoire la présence d'autres prédateurs tels des araignées géantes ou des serpents constricteurs qui, sans être à ses ordres, participent à la défense de son antre.

Option : Sorts privilégiés

Confusion, dominer un humanoïde, mirage, motif hypnotique, suggestion, suggestion de groupe

Combat

Il est extrêmement rare qu'un dragon vert se repose sur ses seules capacités de combat. Acculé, il n'hésite pas à faire usage de son souffle empoisonné pour échapper à ses assaillants, quitte à les affronter plus tard selon ses propres termes. Un duel contre un dragon vert ne se fait jamais à la loyale.

Même lorsque le combat est engagé, un dragon vert n'hésite pas à négocier avec ses ennemis ou à chercher à les duper. Lorsque l'affrontement tourne court et que sa vie est en danger, il ne se fait pas prier et fuit à la première occasion. Rancunier, il cherchera à se venger d'une manière ou d'une autre.

Synopsis

À côté d'une forêt millénaire, des villageois sont de plus en plus souvent la cible des créatures féeriques qui peuplent l'endroit. Certains voyageurs ont été enlevés par des dryades, et un groupe de guenaudes s'en prend régulièrement aux chasseurs du village. Les PJ sont appelés à la rescousse et découvrent qu'un dragon vert influence les créatures de la forêt, en menaçant de corrompre leur bosquet grâce à ses pouvoirs et un objet de son trésor. Il faudrait se débarrasser du dragon ou lui dérober l'objet, donc découvrir où il cache son butin. Les guenaudes s'en donnent à cœur joie et apprécient le nouveau maître des lieux, mais des PJ attentifs pourraient comprendre que les dryades n'obéissent qu'à regret au dragon.

Dragon vert vénérable

Dragon de taille Gig, Loyal Mauvais
Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 385 (22d20+154)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Discrétion +8, Perception +17, Perspicacité +10, Persuasion +11, Supercherie +11
Immunité contre les dégâts de poison

L'antre d'un dragon vert

Les dragons verts privilégient une zone calme et retirée au cœur d'une forêt, avec le plus souvent une cascade, un petit lac ou le méandre d'une rivière, et de grands arbres pour masquer la vue depuis le ciel. Ils cachent leur trésor au fond de l'eau, dans un endroit qu'ils sont les seuls à connaître et à pouvoir atteindre.

Actions d'antre

Mur de ronces. Un mur fait de buissons souples et robustes, enchevêtrés et hérissés d'épines acérées, apparaît à portée de vue et à 36 mètres ou moins du dragon. Le mur fait 9 mètres de large, 3 mètre de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Il bloque le champ de vision. Le mur disparaît si le dragon meurt ou utilise une action d'antre.

Quand le mur apparaît, chaque créature située dans sa zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, ou subir 3d8 dégâts perforants. Une créature peut traverser le mur, mais lentement et dans la douleur. Elle doit dépenser 6 mètres de déplacement pour franchir le mur. De plus, quand elle y entre pour la première fois ou quand elle y termine son tour, elle subit 2d8 dégâts perforants.

Racine tueuse. Une racine sort de terre à portée de vue et à 36 mètres ou moins du dragon. Elle cherche à empoigner et étrangler l'ennemi le plus proche. Lorsqu'elle est à portée, sa cible doit réussir une sauvegarde de Dextérité ou être *empoignée* par la racine. Au début de chacun de ses tours, la cible doit dès lors réussir un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle rate deux jets de suite, elle est asphyxiée (son nombre de points de vie est réduit à 0 et elle agonise). Pendant son tour, la cible peut simplement chercher à échapper à l'empoignade, en réussissant un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) en opposition à un test de Force de la racine. Celle-ci a le profil suivant : vitesse de déplacement 1,50 mètre, allonge 3 mètres, CA 15, points de vie 30, Force 20 (+5), vulnérabilité au feu, immunité à l'électricité. La racine redevient inanimée si le dragon meurt.

Brume illusoire. Un nuage de brume de 6 mètres de côté apparaît à 36 mètres ou moins et à portée de vue du dragon. Le nuage se répand en contournant les angles. Il disparaît si le dragon meurt ou utilise à nouveau cet effet.

Les créatures dans le nuage commencent à avoir des visions étranges, mélange d'illusions et de suggestions. Chaque créature entièrement englobée dans le nuage au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *charmée* par le dragon pour ce round. Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (au moins 30 km/h) le disperse au bout de seulement 1 round.

Effets régionaux

Ces effets débutent 1d10 jours après que le dragon a installé son antre, et s'atténuent 1d10 jours après sa mort ou la destruction de l'antre.

Végétation luxuriante. La végétation dans le rayon d'effet est particulièrement luxuriante et dense. Les sentiers sont rapidement dissimulés par les buissons et les ronces. Le terrain est considéré comme difficile. De plus, pour chaque heure passée à se déplacer dans les sous-bois, une créature qui n'est pas alliée au dragon subit 1d6 dégâts perforants.

Sources empoisonnées. Toute l'eau douce située dans le rayon d'effet est peu à peu corrompue. Cet effet n'est pas visible, et seul un test d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Survie) DD 15 permet de distinguer les signes que l'eau est impropre à la consommation. Toute créature qui consomme cette eau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être victime de violents maux d'estomac qui l'empêchent de retirer quelque bénéfice que ce soit d'un repos long pour les prochaines 48 heures.

Flétrissement. Même si elle est luxuriante, la végétation croît de manière anormale. Racines et branches sont tordues et déformées, le feuillage prend des teintes grisées, les arbres semblent malades et torturés. Les animaux qui vivent dans le rayon d'effet sont eux-aussi affectés : ils s'amaigrissent et deviennent beaucoup plus agressifs.

Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 22 (41 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 22 (4d6+8) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts contondants.
Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon souffle du gaz *empoisonné* sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 ; elles subissent 77 (22d6) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action



légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon vert adulte

Dragon de taille TG, Loyal Mauvais
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 207 (18d12+90)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +12, Perspicacité +7, Persuasion +8, Supercherie +8
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d6+6) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 15 (2d8+6) dégâts contondants.
Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon souffle du gaz empoisonné sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ; elles subissent 56 (16d6) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon vert

Dragon de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10+48)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +7, Supercherie +5
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d10+4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.
Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon souffle du gaz empoisonné sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ; elles subissent 42 (12d6) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragonnet vert

Dragon de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 38 (7d8+7)
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d10+2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Combat aérien

Un combat contre un dragon devrait toujours être une scène mémorable. N'hésitez pas à utiliser toutes les capacités de ces créatures formidables. Et à punir les personnages qui n'adoptent pas une approche prudente contre une telle créature, par exemple en s'assurant de combattre dans un espace restreint.

Lors d'un affrontement contre des créatures incapables de voler, un dragon n'hésite jamais à utiliser sa propre aptitude à évoluer dans les cieux. Pour un dragon métallique, il s'agit souvent de prendre ses distances avec un agresseur. Mais pour un chromatique, c'est aussi l'occasion de faire preuve de ruse et de malice.

Première option, le vol permet au dragon de prendre ses distances le temps de pouvoir utiliser à nouveau son souffle ou d'évaluer et *« tester »* l'adversaire. Si l'un de ses agresseurs est capable de l'atteindre à distance, le dragon n'hésite alors pas à s'en prendre à lui en premier. De plus, un dragon peut aussi attaquer depuis le ciel s'il en a l'occasion et fractionner son mouvement avant et après ses attaques. D'ailleurs, gardez à l'esprit que seuls les dragons d'or et d'airain sont capables de vol stationnaire, grâce à leurs ailes en V.

Une deuxième option qu'adoptent bon nombre de chromatiques est de saisir l'un de leurs adversaires et de s'envoler en l'agrippant (voir les règles d'empoignade dans le *Manuel des règles, chapitre 9* pages 292). La victime est alors confrontée à un choix déchirant : accepter de rester emprisonné dans les griffes du dragon, pourquoi ne pas tenter de blesser le monstre en profitant de cette position à la fois privilégiée et périlleuse, ou s'en libérer et chuter d'une hauteur considérable (voir *Manuel des règles, chapitre 8* pages 274). Ce peut être alors à ses alliés de trouver une solution pour lui éviter une mort atroce. Cette option apporte toujours de belles scènes de jeu.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon souffle du gaz *empoisonné* sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ; elles subissent 21 (6d6) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragons métalliques

Une part de la sagesse et de la beauté des premiers dragons subsiste encore chez les dragons métalliques. Toutefois, même si leur nature profonde reste bonne, ils sont affectés par l'ancienne malédiction, et peuvent se montrer hautains et désagréables lorsqu'ils ont affaire à des races ou des individus qu'ils ne jugent pas dignes de leur présence. De plus, eux aussi cherchent sans cesse à amasser butin, richesses et connaissances, même si de leur point de vue, il s'agit aussi de protéger les races plus faibles des dangers que font courir certains des objets qu'ils recherchent. Plus grégaires que leurs cousins chromatiques, ils ont conservé une grande curiosité envers les humanoïdes, voire parfois une certaine fascination qui les pousse à se mêler à eux afin de les étudier.

Une autre différence notable entre métalliques et chromatiques tient dans la capacité des dragons bons à utiliser un souffle non létal. En combat, tous les dragons métalliques privilégient cette option, et n'utilisent leur souffle destructeur qu'en dernier recours.

Dragon d'airain

La créature s'allonge, étendant son long corps reptilien et ses ailes sur les rochers qui cuisent au soleil. Sa tête vient se poser sur ses pattes, ses yeux d'un jaune vif à votre hauteur. Ses griffes, grandes comme des couteaux de cuisine, grattent doucement le granit. Son visage inexpressif s'illumine quelques instants alors qu'il s'adresse à vous. « Alors, nain, vous me racontiez comment votre grand-père s'est battu contre les invasions orques. Je vous en prie, dites-m'en plus ! »

Description

À la naissance, les écailles d'un dragon d'airain sont légèrement brunes. Elles prennent leur apparence métallique au bout de quelques années, tout en conservant des reflets plus foncés et bleutés au niveau de la membrane des ailes et des pattes.

Ses ailes adoptent une forme en V entre ses épaules et sa queue, une forme qu'il partage avec le dragon d'or. Enfin, sa tête est reconnaissable entre toutes, avec des écailles qui lui couvrent le visage et remontent sur le haut du crâne à la manière d'un casque cornu.

Écologie

Le dragon d'airain apprécie les climats secs et chauds. Il recherche tout particulièrement la lumière et la chaleur du soleil, et adore se prélasser sur un rocher ou sur le sable aux heures les plus chaudes de la journée. Il chasse généralement à l'aube ou au crépuscule, privilégiant de petits mammifères ou de petits oiseaux. La nuit, il se réfugie dans son antre, à l'abri du froid nocturne. Celui-ci se trouve généralement dans un canyon ou une gorge qui laisse passer la lumière du soleil tout en offrant un abri pour un peu plus de fraîcheur. Parfois, il peut s'agir de ruines d'une civilisation ancienne qu'a pu côtoyer la créature.

Option : Sorts privilégiés

Zone de vérité, langues, localiser une créature, légende

Psychologie

Plus que tout autre individu de son espèce, un dragon d'airain aime converser. Extrêmement sociable et affable, il aime rencontrer des créatures intelligentes et discuter avec elles, quitte à les importuner. Une fois engagé dans une conversation, et s'il juge son interlocuteur intéressant, il perd parfois la notion du temps, et il peut être particulièrement compliqué de prendre congé.

Combat

Le dragon d'airain est le plus faible et le moins batailleur des dragons métalliques. Il n'apprécie pas particulièrement l'affrontement et cherche par tous les moyens à l'éviter. Il tente plutôt d'endormir ses assaillants grâce à son souffle afin de quitter les lieux sans encombre. Il fait le nécessaire pour n'être jamais acculé, et profite de sa rapidité en vol pour rompre le combat à la moindre occasion.

Synopsis

Alors qu'ils franchissent un défilé au milieu du désert, les PJ traversent le territoire d'un dragon d'airain blessé et isolé depuis plusieurs semaines, suite à un affrontement avec un dragon bleu. Les PJ aident et soignent le dragon, qui les remercie chaleureusement. Débute alors une longue conversation. Le dragon veut tout savoir de leurs aventures et de leur histoire. Comment vont réagir les PJ ? Profiter de l'opportunité et raconter leur épopée, quitte à perdre beaucoup de temps ? Essayer de couper court à la discussion, et insulter le dragon ? Peut-être que l'adversaire du dragon rôde encore dans les parages. Les PJ peuvent éventuellement s'allier au dragon d'airain afin d'affronter le dragon bleu ?

L'antre d'un dragon d'airain

Lumière et chaleur sont les principaux attraits que recherche un dragon d'airain pour son antre. Privilégiant souvent des zones désertiques, il se trouve naturellement sur le domaine des dragons bleus, un adversaire qu'il craint tout particulièrement. Il cherche donc aussi une zone abritée qui lui permette de se cacher ou d'échapper aisément à un adversaire.

Actions d'antre

Lumière aveuglante. Un rayon de soleil éclaire subitement l'antre du dragon, à portée de vue de celui-ci et à 36 mètres ou moins. Le rayon émet une lumière vive sur 6 mètres de rayon, et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Le dragon peut choisir de cibler une créature en particulier, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *aveuglée* pendant 1d4 rounds. Le rayon disparaît quand le dragon meurt ou lorsqu'il utilise une action d'antre.

Tourbillon de sable. Un fort vent soulève tout à coup un tourbillon de sable large de 1,50 mètre et haut de 3 mètres. Il semble animé d'une vie propre et se dirige vers l'ennemi le plus proche avec une vitesse de déplacement de 6 mètres. Toute créature qui commence son tour dans la zone d'effet du tourbillon doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être *neutralisée*. Le tourbillon se calme si le dragon meurt ou utilise une action d'antre.

Effets régionaux

Ces effets débutent immédiatement après que le dragon a installé son antre, et disparaissent à l'instant de sa mort ou de la destruction de l'antre.

Contrôle du climat. Le dragon acquiert un contrôle limité sur le climat dans le rayon d'effet autour de son antre. En dehors de cela, les effets sont les mêmes que le sort contrôle du climat. Un dragon d'airain opte généralement pour un ciel dégagé, une forte chaleur et un temps calme.

Animaux intelligents. Certaines espèces démontrent une intelligence supérieure à la normale dans le rayon d'effet. Toutes les bêtes dont l'Intelligence est égale à 2 comprennent désormais des ordres simples donnés en commun ou en draconique. Celles disposant d'une Intelligence supérieure ou égale à 3 peuvent s'exprimer en commun en utilisant un langage limité. Cela ne change pas leur attitude à l'égard des autres créatures.

Fluidité du langage. La présence du dragon inspire ses alliés et ses amis, leur permettant de s'exprimer avec beaucoup plus de clarté. Tous bénéficient d'un *avantage* sur leurs tests de Charisme tant qu'ils se trouvent dans le rayon d'effet.

Dragon d'airain vénérable

Dragon de taille Gig, Chaotique Bon

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 297 (17d20+119)
Vitesse 12 m, fouissement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +8, Cha +10
Compétences Discrétion +6, Histoire +9, Perception +14, Persuasion +10
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24
Langues commun, draconique
Dangerosité 20 (25 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend aussi sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.
Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légen-

daire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des aptitudes de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 19 (2d10+8) dégâts perforants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts contondants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 27 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ; elles subissent 56 (16d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle soporifique. Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 pour ne pas tomber *inconscientes* pendant 10 minutes. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon d'airain adulte

Dragon de taille TG, Chaotique Bon
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12+75)
Vitesse 12 m, fouissement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +5, Histoire +7, Perception +11, Persuasion +8
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d6+6) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 17 (2d10+6) dégâts perforants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 15 (2d8+6) dégâts contondants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ; elles subissent 45 (13d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle soporifique. Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 pour ne pas tomber *inconscientes* pendant 10 minutes. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.



Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon d'airain

Dragon de taille G, Chaotique Bon
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10+39)
Vitesse 12 m, fouissement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +3, Cha +5
Compétences Discrétion +3, Perception +6, Persuasion +5
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 15 (2d10+4) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 12 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ; elles subissent 42 (12d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle soporifique. Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas tomber *inconscientes* pendant 5 minutes. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.

Dragonnet d'airain

Dragon de taille M, Chaotique Bon
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d8+3)
Vitesse 9 m, fouissement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d10+2) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur une ligne de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ; elles subissent 14 (4d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle soporifique. Le dragon souffle un gaz soporifique sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas tomber *inconscientes* pendant 1 minute. Une créature victime de cet effet reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à lui faire reprendre ses esprits.

Dragon d'argent

Le point brillant, étoile au milieu des astres, s'est mis à bouger puis à grossir… C'est une créature et elle se rapproche ! Au moment où elle se pose, la lune se reflète sur ses écailles comme elle ferait sur un miroir de métal en fusion. Le dragon s'ébroue alors et de minuscules gouttelettes de rosée scintillent autour de lui. Il redresse la tête, vous êtes intimidé par le port altier et la noblesse qui émanent de cette créature. Alors qu'elle tourne son regard de mercure vers vous, il vous semble qu'elle vous sourit.

Description

De tous les dragons métalliques, le dragon d'argent est celui qui porte le mieux cette appellation. Ses écailles, grisâtres à l'éclosion, prennent ensuite rapidement une teinte argentée. Avec l'âge, elles s'épaississent et deviennent de plus en plus brillantes, à tel point qu'il est difficile d'en discerner les jointures. De fait, un dragon d'argent adulte a tout l'air d'une créature de métal.

Autres caractéristiques d'un dragon d'argent : un torse de combat, une crête imposante et des barbelures sous sa mâchoire qui lui donnent l'air d'un vieux guerrier barbu.

Écologie

Un dragon d'argent cherche avant tout les hauteurs vertigineuses : chaînes de haute montagne ou pics abrupts, d'où il surveille et domine son territoire. Tout comme le dragon rouge, son ennemi intime, il affectionne les paysages minéraux. Son domaine constitue souvent un asile pour les rapaces de toutes sortes tels les aigles, les milans, les faucons ou les éperviers, dont il apprécie la compagnie.

De tous les dragons, le dragon d'argent est de loin celui qui trouve les humanoïdes les plus fascinants. Cette fascination le pousse à passer une part non négligeable de son existence sous sa forme humanoïde (souvent humaine, d'ailleurs, l'une des races qui a sa préférence) et à en adopter les us et coutumes, y compris le régime alimentaire.

Psychologie

Grégaire et de bonne nature, le dragon d'argent est le seul à maintenir un semblant de cellule familiale. Le mâle veille parfois à l'éducation des petits, et les dragons d'une même couvée restent en relation longtemps après avoir atteint l'âge adulte.

S'il n'est pas aussi impétueux que le dragon de bronze, le dragon d'argent se considère tout de même lui aussi comme un champion du Bien. Il n'est donc pas rare qu'il s'implique dans les affaires des humanoïdes lorsqu'il y voit une occasion de faire triompher son camp. Toutefois, il préfère souvent le faire de manière discrète, sans révéler sa véritable nature draconique.

Option : Sorts privilégiés

Bénédiction, lien de protection, hâte, liberté de mouvement, rappel à la vie, rayon de soleil, téléportation

Combat

Un dragon d'argent est un guerrier honorable et loyal. Il ne tue que lorsqu'il n'y a pas d'autre issue, et il ne s'en prend jamais à plus faible que lui. Même provoqué par un adversaire qui n'est pourtant pas à sa hauteur, il privilégie son souffle paralysant ou un autre moyen non létal. Il évite en outre de faire du mal aux créatures intelligentes, quelles qu'elles soient.

Il reste toutefois un tacticien hors pair. Si le dragon de bronze est le guerrier d'élite des armées du Bien, le dragon d'argent en est le général.

Synopsis

Trois géants des collines ont établi domicile non loin d'une route fréquentée, et ont la ferme intention d'en profiter. Un voyageur prétend avoir été attaqué par les géants et demande de l'aide aux PJ afin de se débarrasser de la menace qu'ils représentent. Le voyageur est en vérité un dragon d'argent déguisé. Alors que les PJ s'approchent des ruines où se cachent les géants, ils découvrent en même temps que le dragon les traces d'un ancien royaume disparu. Le dragon parviendra-t-il à dissimuler sa vraie nature malgré son excitation suite à cette découverte ? Les PJ accepteront-ils de partager leurs découvertes éventuelles avec un simple voyageur ? Et si les géants étaient là pour d'autres raisons que le simple pillage ? Si par exemple ils cherchaient à retrouver un ancien artefact ?

Dragon d'argent vénérable

Dragon de taille Gig, Loyal Bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 487 (25d20+225)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Compétences Arcanes +11, Discrétion +7, Histoire +11, Perception +16
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Dangerosité 23 (50 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.
Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des attributs de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d6+10) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 21 (2d10+10) dégâts perforants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 19 (2d8+10) dégâts contondants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de glace. Le dragon souffle de la glace sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 ; elles subissent 67 (15d8) dégâts

L'antre d'un dragon d'argent

L'antre d'un dragon d'argent se trouve souvent à proximité d'anciennes structures humanoïdes : ruines, anciennes forteresses, habitats troglodytes abandonnées, etc. Il éprouve une certaine fascination pour l'histoire des races humanoïdes, et il n'est pas rare de le voir accumuler de nombreux artefacts du passé.

Actions d'antre

Mur de pierre. Un mur de pierre apparaît à portée de vue du dragon dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Le mur est large de 9 mètres et haut de 3 mètres, avec une épaisseur de 15 centimètres. Il doit impérativement fusionner avec de la pierre solide préexistante. Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il l'expulse d'un côté ou de l'autre (au choix du dragon).

Le mur est un objet que l'on peut endommager. Il a une CA de 15 et 180 points de vie. Il disparaît si le dragon utilise à nouveau cet effet.

Courants aériens. De forts vents se lèvent dans une zone de 9 mètres de rayon autour du dragon. Toutes les créatures qui pénètrent ou commencent leur tour dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Force ou se retrouver *entravée*, flottant dans les airs à 1,50 mètre du sol. Les gaz et vapeurs sont dispersés, et les bougies, torches et autres flammes nues sont éteintes. Les vents se calment si le dragon meurt ou utilise une action d'antre.

Effets régionaux

Ces effets débutent immédiatement après que le dragon a installé son antre, et disparaissent à l'instant de sa mort ou de la destruction de l'antre.

Contrôle du climat. Le dragon acquiert un contrôle limité sur le climat dans le rayon d'effet autour de son antre. En dehors de cela, les effets sont les mêmes que le sort *contrôle du climat*. Un dragon d'argent opte généralement pour quelques nuages, de l'air froid et un vent modéré.

Faveur des rapaces. Les rapaces dans le rayon d'effet deviennent des serviteurs du dragon. Ils l'alertent de la présence de n'importe quel intrus ou visiteur, peuvent lui servir de messagers, et il leur arrive même de s'en prendre en groupe à des créatures maléfiques mineures.

Sanctuaire. Même si la région où se trouve le dragon reste dangereuse, les créatures bonnes ne peuvent plus s'égarer ou se perdre en chemin. Si elles se retrouvent isolées dans la montagne après la nuit tombée, de telles créatures tombent par hasard sur un chalet de montagne, une grotte ou un abri qui leur permet de passer la nuit sans encombre.

de froid en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon souffle du gaz paralysant sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 pour ne pas être *paralysées* pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 pour ne pas subir 17 (2d6+10) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon d'argent adulte

Dragon de taille TG, Loyal Bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 243 (18d12+126)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +12, Sag +6, Cha +10

Compétences Arcanes +8, Discrétion +5, Histoire +8, Perception +11
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 16 (15 000 PX)

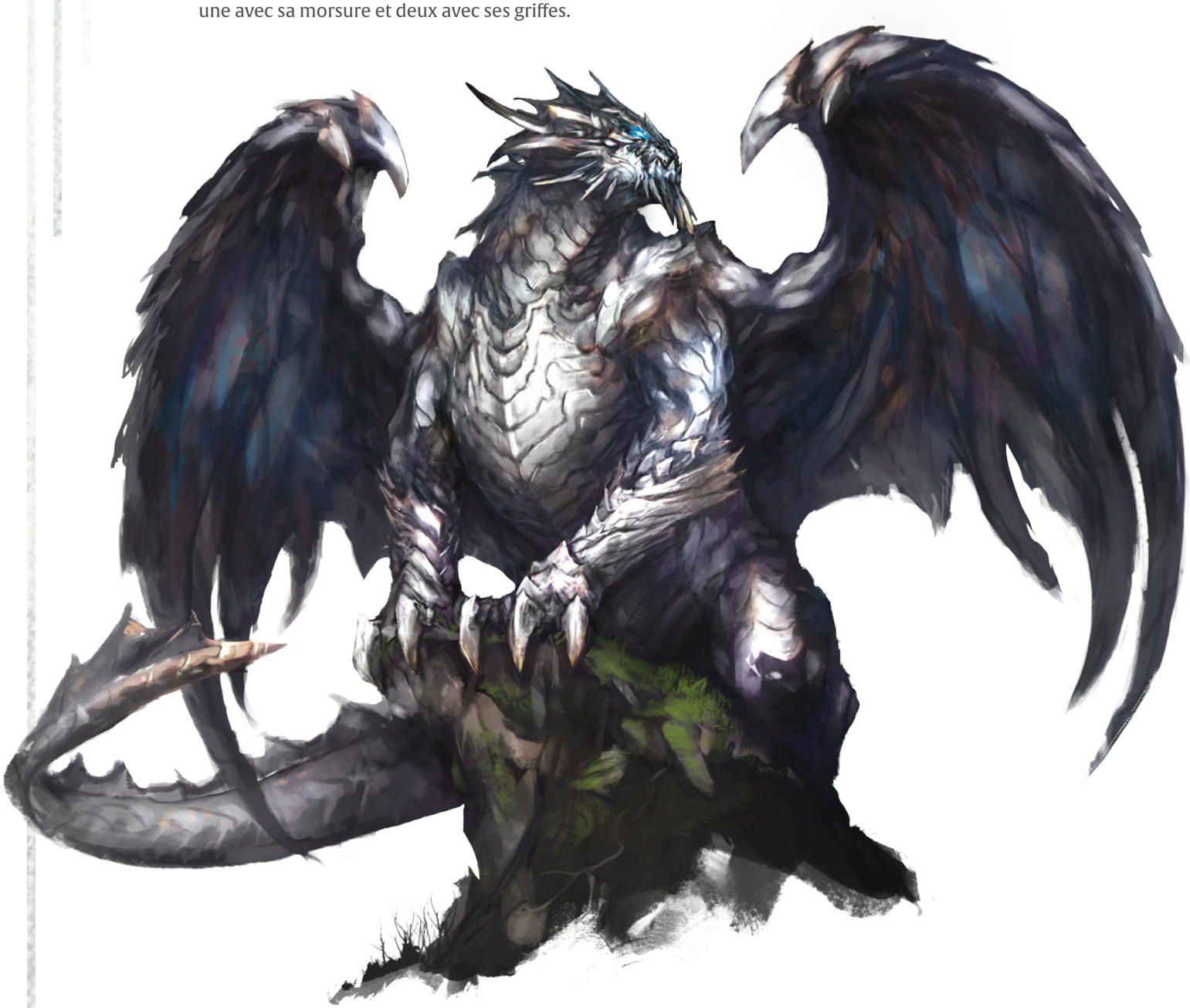
Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.
Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des attributs de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.



Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 19 (2d10+8) dégâts perforants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 17 (2d8+8) dégâts contondants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de glace. Le dragon souffle de la glace sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 ; elles subissent 58 (13d8) dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié de ce montant en cas de réussite.
Souffle paralysant. Le dragon souffle du gaz paralysant sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 pour ne pas être *paralysées* pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon d'argent

Dragon de taille G, Loyal Bon
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d10+80)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Arcanes +6, Discrétion +4, Histoire +6, Perception +8
Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18
Langues commun, draconique
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d6+6) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 17 (2d10+6) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de glace. Le dragon souffle de la glace sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ; elles subissent 54 (12d8) dégâts de froid en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle paralysant. Le dragon souffle du gaz paralysant sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas être *paralysées* pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Dragonnet d'argent

Dragon de taille M, Loyal Bon
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8+18)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunité contre les dégâts de froid
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 9 (1d10+4) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de glace. Le dragon souffle de la glace sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ; elles subissent 18 (4d8) dégâts de froid en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle paralysant. Le dragon souffle du gaz paralysant sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être *paralysées* pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Dragon de bronze

« Je m'en rappelle parfaitement. La bataille semblait perdue, nous n'arrivions pas à percer leurs lignes, et le groupe de géants des collines qu'ils avaient soudoyé faisait des ravages dans nos rangs. Puis il est arrivé. Le monstre s'est posé au beau milieu de la mêlée, ailes déployées, humant l'air et semblant apprécier les effluves de sueur et de sang. Lorsqu'il a tourné son long cou écailleux vers les géants, battant l'air de sa queue immense, la cavalerie ennemie a tenté de le charger. Le reptile a ouvert la gueule l'espace d'un instant, et la moitié des cavaliers étaient renversés. Puis il s'est tourné vers notre commandant : « Laissez-moi m'occuper des géants ». Personne ne s'y est opposé. »

Description

En plus de la couleur de ses écailles, deux choses permettent d'identifier un dragon de bronze au premier coup d'œil : les petites cornes qui encadrent son visage, ainsi que la forme de ses ailes et de sa queue, qui lui servent de nageoire lorsqu'il évolue sous l'eau. Amphibien, ses pattes sont légèrement palmées, et une fine membrane relie ses membres antérieurs à son corps.

Option : Sorts privilégiés

Aide, lueur d'espoir, mur de feu, soin des blessures de groupe, barrière de lames, régénération

À la naissance, les écailles d'un dragon de bronze ont une couleur ambrée et mate. Arrivé à l'âge adulte, les écailles durcissent et prennent des reflets métalliques. La membrane des ailes prend souvent une teinte vert-de-gris, qui s'étend peu à peu à mesure que la créature vieillit et passe du temps exposé au soleil et aux vents marins.

Écologie

Les dragons de bronze sont fascinés par les océans. Ils s'installent donc principalement sur des territoires côtiers, privilégiant les climats doux ou tempérés. Leur alimentation comporte une large part de produits de la mer : poissons, fruits de mer, plancton ou algues. Cependant, ils ne dédaignent pas d'autres types d'alimentation. Habiles nageurs, les dragons de bronze apprécient la compagnie des mammifères marins (dauphins, orques et baleines), dont ils adorent suivre les pérégrinations.

Les falaises côtières ou les hauteurs qui dominent l'océan offrent un terrain privilégié pour l'installation de l'antre d'un dragon de bronze. L'important, pour ce dernier, est que la lumière du soleil et l'air marin y pénètrent librement. Une odeur iodée accompagne souvent la créature.

Psychologie

Le dragon de bronze est un poète guerrier, séduit à la fois par le fracas des combats ou les voiles d'un navire, enivré par le tumulte d'une bataille comme par une tempête sur l'océan. Tout comme le dragon d'argent, il se considère comme un champion du Bien, et respecte par-dessus tout les individus qui se sacrifient pour une cause juste. Si un conflit apparaît sur son territoire, il y a très peu de chances pour qu'il l'ignore et ne s'implique pas.

Il aime se métamorphoser en créature marine, notamment en dauphin, une créature qu'il apprécie pour son agilité et son intelligence. Enfin, il respecte les marins qui mettent leur vie en danger sur un environnement aussi hostile que l'océan, et n'hésite jamais à leur porter secours lorsque l'occasion se présente.

Combat

Même s'il est particulièrement intelligent, le caractère impétueux du dragon de bronze prend souvent le dessus dans une bataille. Courageux et tenace, il fait front face à un adversaire et peut se montrer intrépide. Lorsqu'il

L'antre d'un dragon de bronze

Une falaise abrupte ou des montagnes plongeant dans l'océan constituent le terrain de prédilection du dragon de bronze. Là, il déniche un réseau de cavernes ou de grottes, qui peuvent être partiellement immergées, et s'y installe. Son trésor compte souvent un grand nombre d'armes et armures magiques, qu'il affectionne particulièrement. Collectionneur, un dragon de bronze sait toujours à quoi (et quand) ont servi chacun des objets qu'il possède. Lorsqu'un héros remarquable s'associe au dragon, ce dernier conserve un objet du défunt, longtemps après sa mort. L'antre d'un dragon de bronze particulièrement ancien peut être un véritable musée ou un mausolée.

Actions d'antre

Aura de bénédiction. Les alliés du dragon situés dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont considérés comme bénéficiant du sort *bénédiction*. Ils lancent donc 1d4 et ajoutent le résultat à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. L'effet s'arrête si le dragon meurt ou s'il utilise une autre action d'antre.

Tonnerre assourdissant. Une vague sonore assourdissante émane du dragon dans la direction de son choix, sur 3 mètre de large et 6 mètre de long. Toute créature qui n'est pas son allié doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sous peine de quoi elle est *assourdie* pendant 1 round, subit 2d6 dégâts de tonnerre, et est bousculée de 3 mètres dans la direction opposée au dragon.

Effets régionaux

Ces effets débutent immédiatement après que le dragon a installé son antre, et disparaissent à l'instant de sa mort ou de la destruction de l'antre.

Contrôle du climat. Le dragon acquiert un contrôle limité sur le climat dans le rayon d'effet autour de son antre. En dehors de cela, les effets sont les mêmes que le sort *contrôle du climat*. Un dragon de bronze opte généralement pour un ciel dégagé, un air tiède et de forts vents.

Contrôle des courants. Le dragon acquiert un contrôle limité sur les courants aériens et marins autour de son antre. Cela lui permet d'éviter des visites inopportunes, ou parfois d'amener certains individus à sa rencontre.

Phare de bonté. Les bateaux qui naviguent dans le rayon d'effet et dont l'équipage est composé majoritairement de créatures bonnes bénéficient de vents favorables, ne s'abîment jamais en mer ou sur les côtes, et parcourent de plus grandes distances. Les pêcheurs bons bénéficient en outre de bonnes prises, à moins qu'ils s'en prennent aux mammifères marins tels les dauphins ou les baleines.

se bat au côté d'humanoïdes, c'est un leader naturel qui prêche par l'exemple et que ses compagnons suivraient jusqu'à la mort.

Il arrive que les territoires d'un dragon de bronze et d'un dragon bleu coïncident. Les deux sont de vieux ennemis. Même s'il est légèrement désavantagé dans ce type d'affrontement, un dragon de bronze ne refuse jamais le combat. Mais s'il doit battre en retraite pour espérer vaincre une fois prochaine, il le fera généralement en se réfugiant sous l'eau, où son ennemi ne peut le suivre.

Synopsis

Alors que les PJ sont au large, à bord d'un navire (soit comme simple passagers, soit comme membres d'équipage), ils repèrent un individu louche, un passager qu'ils ne connaissent pas et qui semble se montrer seulement la nuit. Ils pensent d'abord que le navire est hanté, mais l'individu semble réel et passe de longs moments avec le capitaine. Il s'agit en fait d'un dragon de bronze qui suit le bateau sous la forme d'un dauphin, se glisse chaque soir sur le bateau sous forme humaine, et essaie de convaincre le capitaine de lui céder un artefact en sa possession. Les PJ peuvent enquêter discrètement et se retrouver pris dans les négociations. Cependant, s'ils se montrent moins discrets, les rumeurs commencent à enfler, de même que les superstitions. Après tout, peut-être que le capitaine pactise avec des démons… Ce qui expliquerait les vents contraires des jours précédents…

Dragon de bronze vénérable

Dragon de taille Gig, Loyal Bon
Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 444 (24d20+192)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
Compétences Discrétion +7, Perception +17, Perspicacité +10
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 22 (41 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

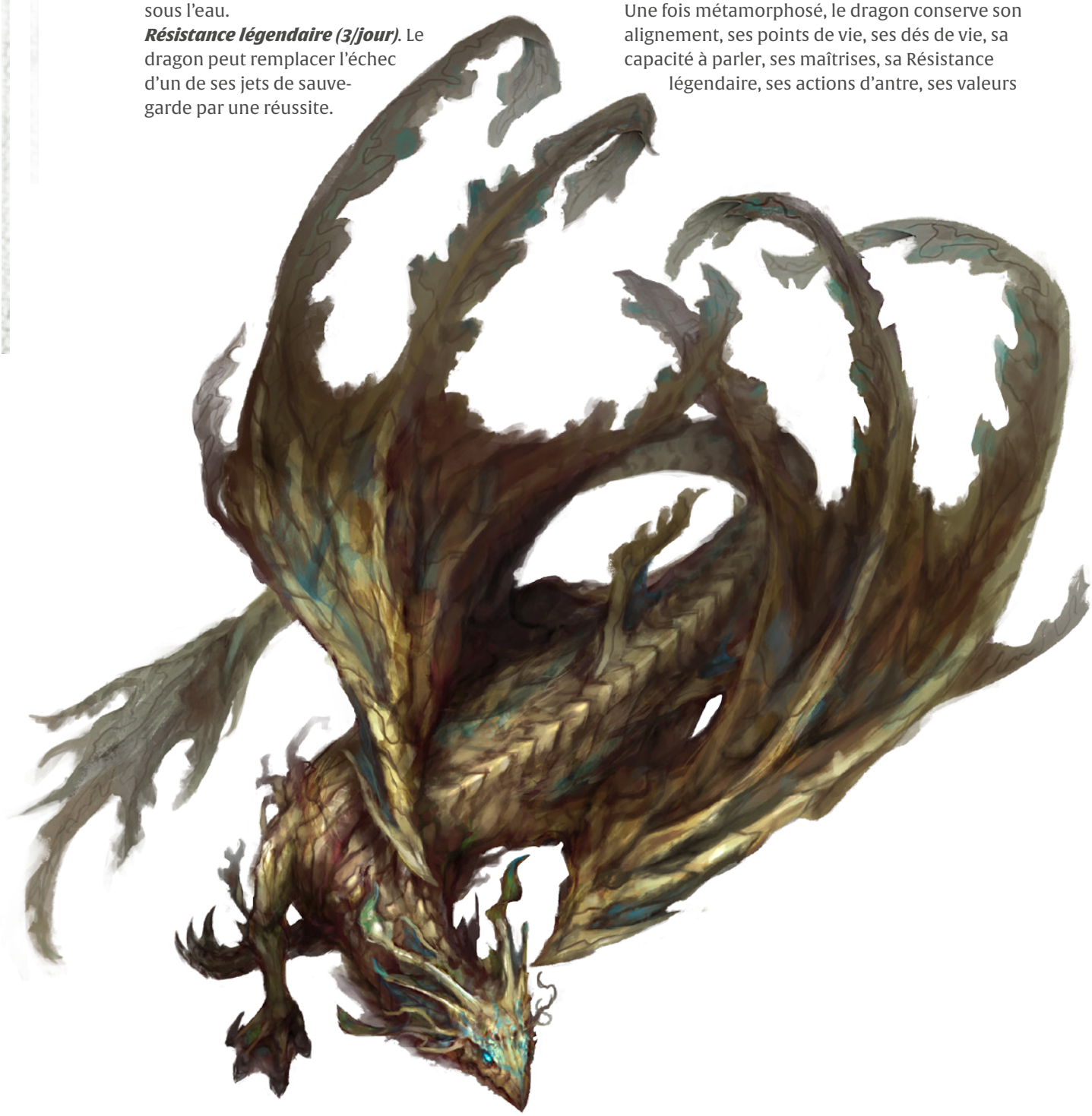
Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs



d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des attributs de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 16 (2d6+9) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 20 (2d10+9) dégâts perforants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +16 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 18 (2d8+9) dégâts contondants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle de foudre. Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 36 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 ; elles subissent 88 (16d10) dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon souffle de l'énergie répulsive sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 23. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont éloignées du dragon sur une distance de 18 mètres.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 pour ne pas subir 16 (2d6+9) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon de bronze adulte

Dragon de taille TG, Loyal Bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 212 (17d12+102)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +5, Perception +12, Perspicacité +7
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de **dangerosité** est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des attributs de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d6+7) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 18 (2d10+7) dégâts perforants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts contondants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de foudre. Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 27 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ; elles subissent 66 (12d10) dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle répulsif. Le dragon souffle de l'énergie répulsive sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 19. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont éloignées du dragon sur une distance de 18 mètres.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 pour ne pas subir 14 (2d6+7) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon de bronze

Dragon de taille G, Loyal Bon
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10+60)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +4, Cha +6
Compétences Discrétion +3, Perception +7, Perspicacité +4
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 16 (2d10+5) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de foudre. Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ; elles subissent 55 (10d10) dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle répulsif. Le dragon souffle de l'énergie répulsive sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont éloignées du dragon sur une distance de 12 mètres.

Dragonnet de bronze

Dragon de taille M, Loyal Bon
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8+10)
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunité contre les dégâts de foudre
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d10+3) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de foudre. Le dragon souffle de la foudre sur une ligne de 12 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ; elles subissent 16 (3d10) dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle répulsif. Le dragon souffle de l'énergie répulsive sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 12. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont éloignées du dragon sur une distance de 9 mètres.

Dragon de cuivre

« Je ne t'ai jamais raconté mon histoire de combat de dragons ? J'étais jeune et ma vue était encore parfaite. J'ai cru d'abord qu'il s'agissait de deux dragons rouges, un plus jeune que l'autre. Et puis le soleil est sorti de derrière les nuages, et un éclat métallique s'est reflété sur le plus petit des deux. Je me suis dit que ce dragon de cuivre n'avait aucune chance, seul contre un tueur rouge. Mais tu aurais dû voir comme il virevoltait. À chaque fois que la gueule du gros se refermait, c'était sur du vent. Chaque souffle le manquait de plusieurs mètres. Ses griffes énormes ne déchiraient que de l'air. Ça a duré près de trois heures. Et puis le rouge a abandonné et est parti vers l'Ouest. Et je crois bien que l'autre se moquait de lui. »

Option : Sorts privilégiés

Immobiliser un humanoïde, non-détection, confusion, supercherie, danse irrésistible, image projetée

Description

À la naissance, les écailles d'un dragon de cuivre ont une couleur rouge-orangée. Elles prennent un éclat métallique après quelques années, mais ternissent et virent au vert oxydé avec l'âge, notamment sur les ailes et la queue. Ses autres caractéristiques sont des ailes imposantes et trois cornes de chaque côté du crâne, qui lui confèrent un air sévère en contradiction avec sa nature profonde.

Plus frêle que la plupart des autres dragons, le dragon de cuivre compense cette « *faiblesse* » par une agilité en vol hors du commun, qui lui permet de réaliser des changements de vitesse ou de direction inattendus, à même de dérouter ses adversaires.

Écologie

Le dragon de cuivre apprécie les paysages vallonnés, les collines ou les vallées encaissées dans les climats plutôt secs et tempérés. Habile chasseur, il aime se mesurer aux autres créatures volantes qui peuplent son domaine, notamment les martinets, hirondelles ou faucons, avec qui il cohabite de bon cœur.

Un dragon de cuivre prend plus rarement que les autres métalliques forme humanoïde, mais lorsqu'il le fait, c'est généralement pour découvrir de nouveaux filons ou de nouvelles richesses, ou bien jouer un tour pendable à un voyageur malchanceux ou un humanoïde de sa connaissance.

Psychologie

Jovial et malicieux, un dragon de cuivre aime les jeux d'esprit et les facéties, et n'hésite pas à tourner même les situations les plus sérieuses en dérision. Il se méfie des autres dragons, y compris métalliques, et évite autant que possible de se trouver en leur présence. Toutefois, il apprécie la compagnie des humanoïdes, et tout particulièrement les bardes, les gnomes et les halfelins, dont le naturel lui sied à merveille.

Combat

En vol, le dragon de cuivre essaie de profiter de son agilité et de sa capacité à manœuvrer aisément face à un adversaire plus lent ou plus pataud. Toutefois, même s'il peut être un redoutable adversaire, sa nature le pousse rarement à l'affrontement, même face à un dragon chromatique. Et il n'est pas rare qu'il s'en tire par une pirouette et choisisse de rompre le combat lorsqu'il le peut.

Synopsis

Un groupe de mineurs isolés engage les PJ afin de surveiller la mine pendant la nuit. En effet, des pierres et métaux récupérés pendant la journée sont dérobés chaque nuit, remplacés par des objets sans valeur ou de la nourriture. Le méfait est l'œuvre d'un jeune dragon de cuivre, qui vient tout juste de commencer à accumuler un trésor dans son antre. Une fois que les PJ découvrent le pot-aux-roses, que faire ? Tenter de convaincre le dragon de restituer leurs biens aux mineurs ? Ou au contraire convaincre les mineurs d'abandonner la mine au dragon ?

Dragon de cuivre vénérable

Dragon de taille Gig, Chaotique Bon
Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 350 (20d20+140)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Discrétion +8, Perception +17, Supercherie +11
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 21 (33 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.
Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des attributs de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 19 (2d10+8) dégâts perforants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts contondants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle d'acide. Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 27 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 ; elles subissent 63 (14d8) dégâts d'acide en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle ralentissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus utiliser de réaction, leur vitesse est réduite de moitié et elles ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de leur tour. De plus, elles ne peuvent utiliser qu'une action ou une action bonus lors de leurs tours, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

L'antre d'un dragon de cuivre

Un dragon de cuivre bâtit généralement son antre dans un réseau de cavernes ou de grottes, qu'il aménage avec des salles secrètes pour abriter son trésor, mais aussi des quartiers destinés à recevoir des invités humanoïdes. En particulier les bardes et les saltimbanques, qui sont toujours les bienvenus. Plus touché encore que les autres dragons métalliques par la malédiction divine, il est particulièrement attiré par les richesses de la terre, pierres et métaux précieux. Il accumule donc gemmes, métaux et bijoux, qu'il protège jalousement. Certaines salles de l'antre d'un dragon de cuivre contiennent souvent quelques filons d'or ou de cuivre, voire d'adamantium ou de platine.

Actions d'antre

Sol glissant. Rochers, graviers et autres galets rendent toute progression difficile sur une zone de 6 mètres de côté située à portée de vue du dragon et à 36 mètres ou moins de lui. Toute créature qui commence son tour dans cette zone, hormis le dragon et ses alliés, doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber *à terre*. Le sol redevient normal si le dragon meurt ou utilise une action d'antre.

Trompettes élyséennes. Le son d'instruments illusoires se fait entendre pour une cible située à 36 mètres ou moins du dragon. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être absorbée par la musique. Elle est considérée comme *charmée* par le dragon et *paralysée*, jusqu'à la première attaque qui lui inflige des dégâts. Le son s'arrête à la fin du round.

Effets régionaux

Ces effets débutent immédiatement après que le dragon a installé son antre, et disparaissent à l'instant de sa mort ou de la destruction de l'antre.

Contrôle du climat. Le dragon acquiert un contrôle limité sur le climat dans le rayon d'effet autour de son antre. En dehors de cela, les effets sont les mêmes que le sort *contrôle du climat*. Un dragon de cuivre opte généralement pour un ciel dégagé, un air tiède et un vent modéré.

Oiseaux messagers. Les différentes espèces d'oiseaux qui peuplent le rayon d'effet acquièrent une capacité limitée de parole. Ils informent régulièrement le dragon sur la présence de voyageurs sur son domaine, et peuvent être porteurs de courts messages (8-10 mots maximum).

Goût de la chasse. Les pisteurs et chasseurs bons qui officient sur son domaine et se montrent respectueux à l'égard de la nature bénéficient d'un *avantage* sur leurs tests de Sagesse (Survie) et d'Intelligence (Nature).

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dragon de cuivre adulte

Dragon de taille TG, Chaotique Bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d12+80)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +12, Supercherie +8
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Dangerosité 14 (11 500 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d6+6) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 17 (2d10+6) dégâts perforants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 15 (2d8+6) dégâts contondants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle d'acide. Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ; elles subissent 54 (12d8) dégâts d'acide en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle ralentissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus utiliser de réaction, leur vitesse est réduite de moitié et elles ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de leur tour. De plus, elles ne peuvent utiliser qu'une action ou une action bonus lors de leurs tours, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie



à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon de cuivre

Dragon de taille G, Chaotique Bon
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 119 (14d10+42)
Vitesse 12m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +7, Supercherie +5
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 15 (2d10+4) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle d'acide. Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 12 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ; elles subissent 40 (9d8) dégâts d'acide en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle ralentissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus utiliser de réaction, leur vitesse est réduite de moitié et elles ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de leur tour. De plus, elles ne peuvent utiliser qu'une action ou une action bonus lors de leurs tours, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Dragonnet de cuivre

Dragon de taille M, Chaotique Bon
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d10+2) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle d'acide. Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ; elles subissent 18 (4d8) dégâts d'acide en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle ralentissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus utiliser de réaction, leur vitesse est réduite de moitié et elles ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de leur tour. De plus, elles ne peuvent utiliser qu'une action ou une action bonus lors de leurs tours, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Dragon d'or

Le bateau s'est échoué sur une île perdue, couverte de fougères et de brume. Ce n'est que lorsqu'ils voient le soleil se refléter sur le sommet de l'île, comme un puissant phare, que les marins comprennent leur erreur. Ils ont mis le pied sur le domaine d'un dragon d'or, un sage parmi ces puissantes créatures. La panique s'empare des hommes. Quelques minutes plus tard, le reptile survole l'épave. Les hommes contemplent ses ailes magnifiques briller de mille feux. Les réparations reprennent aussitôt. Nul n'ose s'approcher du centre de l'île, pour ne pas risquer la colère du dragon.

Description

Le dragon d'or est le plus imposant et le plus majestueux des dragons métalliques. Des appendices souples encadrent son visage et sa gueule, et ses yeux pétillent d'intelligence. Le tout lui donne l'apparence d'un vieux sage au sourire bienveillant.

La caractéristique principale d'un dragon d'or est ses magnifiques écailles couleur d'or qui reflète la lumière à la manière des bijoux les plus fascinants. Cette beauté est renforcée par la souplesse la fluidité et la grâce avec laquelle se déplace en toute circonstance ce monstre de légende.

Écologie

Omnivore comme l'ensemble de ses congénères, un dragon d'or n'apprécie toutefois pas particulièrement la chasse, et se nourrit rarement de chair fraîche. Ascète, il peut jeûner pendant plusieurs mois et conserver toute son énergie et sa lucidité. Comme d'autres dragons, il préfère les repas d'origine minérale, et surtout les gemmes et les perles, dont il raffole.

Plus encore que les autres dragons, hormis peut-être les dragons rouges, un dragon d'or passe énormément de temps tout au long de sa longue existence à accumuler des richesses et des objets magiques.

Psychologie

Les dragons d'or sont les plus mystérieux et les plus distants des dragons métalliques. Même s'ils s'intéressent au monde et à son devenir, ils préfèrent l'isolement et la solitude, et accordent énormément de valeur à leur intimité. Respectés de l'ensemble des dragons (métalliques et chromatiques), ils ne cherchent pas particulièrement la compagnie de leurs semblables et sont souvent considérés par les leurs comme des ermites.

Ils savent prendre la forme d'animaux ou d'humanoïdes, et n'hésitent pas à le faire, se contentant toutefois souvent d'un rôle d'observateur. Ils révèlent aussi peu que possible leur véritable nature, et préfèrent souvent agir en tant que main invisible en aidant la cause d'individus bons.

Option : Sorts privilégiés

Détection du mal et du bien, apaisement des émotions, clairvoyance, divination, lien télépathique, vision suprême, tempête de feu, champ antimagie

Combat

Un dragon d'or n'a ni l'humeur belliqueuse des dragons de bronze et d'argent, ni la qualité de chasseur d'un dragon de cuivre. Il cherche donc à éviter l'affrontement par tous les moyens, non à cause d'une quelconque faiblesse de sa part, mais simplement par nature. Seules des actions particulièrement maléfiques ou viles peuvent provoquer l'ire d'un dragon d'or. Il devient alors un adversaire redouté par tous ses ennemis, une tempête vengeresse qui s'abat sur les créatures mauvaises comme un marteau sur une enclume.

Synopsis

Les PJ ont trouvé la trace d'une ancienne tombe elfique, perdue au beau milieu d'une ancienne forêt. Au sein de la tombe se trouve un artefact de la plus haute importance, et les PJ sont chargés de le récupérer. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que la tombe est aussi devenue l'antre d'un dragon d'or en toute fin de vie, un peu sénile, et qui se prend lui-même pour la réincarnation d'un seigneur elfe disparu. Entre les pièges de la tombe, ceux posés là par le dragon afin de protéger son antre, et les éventuels tours qu'il peut leur jouer afin de les décourager de fouiller les lieux, les PJ ont fort à faire. Et s'ils découvrent finalement le trésor du dragon d'or, la situation risque de devenir extrêmement intéressante.

Dragon d'or vénérable

Dragon de taille Gig, Loyal Bon
Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20+252)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +16, Sag +10, Cha +16
Compétences Discrétion +9, Perception +17, Perspicacité +10, Persuasion +16
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Dangerosité 24 (62 000 PX)

L'antre d'un dragon d'or

Plus encore que les autres dragons, l'antre d'un dragon d'or est toujours situé dans un endroit isolé et inaccessible. Île perdue au milieu de l'océan, caverne introuvable au milieu d'une gigantesque forêt brumeuse, ruines anciennes hors de toute route fréquentée, la créature possède à la fois un sens aigu de l'isolement et de l'esthétique. De plus, son antre est forcément aménagé richement, avec une multitude de protections (souvent magiques) empêchant toute indélicatesse de la part d'intrus.

Actions d'antre

Sérénité. Le dragon peut appliquer les effets du sort *apaisement des émotions* dans un rayon de 9 mètres autour de l'endroit où il se trouve.

Transport. Le dragon cible une créature de son choix qu'il peut voir et qui se trouve à 36 mètres ou moins. Si elle rate un jet de sauvegarde de Charisme, celle-ci est instantanément téléportée aux limites de son territoire (voir le rayon d'effet des effets régionaux), dans un endroit choisi par le dragon.

Effets régionaux

Ces effets débutent immédiatement après que le dragon a installé son antre, et disparaissent à l'instant de sa mort ou de la destruction de l'antre.

Contrôle du climat. Le dragon acquiert un contrôle limité sur le climat dans le rayon d'effet autour de son antre. En dehors de cela, les effets sont les mêmes que le sort *contrôle du climat*. Un dragon d'or opte généralement pour un ciel dégagé, un air tiède et un temps calme.

Légendes mystérieuses. La région où vit un dragon d'or se pare de mystère et de dangers, ce qui pousse les gens du commun à l'éviter autant que possible et à s'en éloigner.

Richesses minérales. Toute la région dans le rayon d'effet devient particulièrement riche en minéraux précieux. D'anciens filons peuvent se renouveler, et de nouveaux apparaître. Les mollusques produisent plus fréquemment des perles, et de meilleure qualité.

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.

Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des attributs de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 17 (2d6+10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 21 (2d10+10) dégâts perforants.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible.
Touché : 19 (2d8+10) dégâts contondants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :

Souffle affaiblissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Force DD 24 pour ne pas subir un *désavantage* lors des jets d'attaque basés sur la Force, des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 ; elles subissent 71 (13d10) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 pour ne pas subir 17 (2d6+10) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).



Dragon d'or adulte

Dragon de taille TG, Loyal Bon
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 256 (19d12+133)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +8, Cha +13
Compétences Discrétion +8, Perception +14, Perspicacité +8, Persuasion +13
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24
Langues commun, draconique
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Changer de forme. Le dragon peut se métamorphoser par magie en humanoïde ou en bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien, ou reprendre sa véritable forme. Il reprend sa véritable forme quand il meurt. Ses objets équipés ou transportés sont absorbés ou portés (au choix du dragon) par cette nouvelle forme.
Une fois métamorphosé, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions d'antre, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Les autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de la forme adoptée mais, si celle-ci possède des attributs de classe ou des actions légendaires, elle ne les confère pas au dragon.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 19 (2d10+8) dégâts perforants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 17 (2d8+8) dégâts contondants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle affaiblissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 pour ne pas subir un *désavantage* lors des jets d'attaque basés sur la Force, des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.
Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ; elles subissent 66 (12d10) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Jeune dragon d'or

Dragon de taille G, Loyal Bon
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10+85)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +9, Sag +5, Cha +9
Compétences Discrétion +6, Perception +9, Perspicacité +5, Persuasion +9
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19
Langues commun, draconique
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d6+6) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 17 (2d10+6) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ; elles subissent 55 (10d10) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Souffle affaiblissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 9 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 pour ne pas subir un *désavantage* lors des jets d'attaque basés sur la Force, des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.

Dragonnet d'or

Dragon de taille M, Loyal Bon
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 60 (8d8+24)
Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +5, Sag +2, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +4
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue draconique
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 9 (1d10+4) dégâts perforants.
Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles suivants :
Souffle affaiblissant. Le dragon souffle du gaz sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas subir un *désavantage* lors des jets d'attaque basés sur la Force, des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force pendant 1 minute. Les créatures peuvent retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à cet effet en cas de réussite.
Souffle de feu. Le dragon souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ; elles subissent 22 (4d10) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Dragon-tortue

« Une ombre gigantesque passe sous le navire. Le marin qui se tient à côté de moi adresse une prière rapide à son dieu, après avoir pris bien soin de maudire le capitaine. Quelques instants plus tard, je suis projeté dans les airs… »

Description

Les dragons-tortues ressemblent à de gigantesques tortues mesurant 8 à 12 m de la tête à la queue. Leur carapace, d'un diamètre allant de 4 m pour les jeunes adultes à près de 10 m pour les plus vénérables, varie du brun-rouge au bleu-vert en passant par le gris argenté. Si les dragons-tortues sont formidables par leur taille, ils sont également impressionnants par leur aspect : un bec puissant capable de déchirer la coque d'un navire, une queue musclée de plus de 2 m de long et des pattes griffues.

Écologie

Le dragon-tortue est une créature solitaire qui chasse sur un vaste territoire (plus de 100 km²). Il habite généralement des grottes profondes dans lesquelles il étale son trésor. Les dragons-tortues vivent le plus souvent dans les mers et océans de zones tempérées, mais certains spécimens ont été aperçus dans des lacs suffisamment grands et profonds. Les fleuves, quant à eux, ne peuvent être qu'une voie migratoire, car ils ne fournissent pas un habitat répondant à leurs critères.

Omnivores, elles se nourrissent à la fois de gros poissons (requins, thons, esturgeons…) et de mammifères (dauphins, êtres humains tombés d'un bateau…), mais aussi d'algues.

Psychologie

Apparentés aux dragons, les dragons-tortues partagent avec ces derniers leur fascination pour les métaux précieux, gemmes et objets magiques. Tout au long de leur vie, ils ne cessent d'accumuler ces objets, qu'ils récupèrent souvent en s'attaquant à des navires. Ils semblent avoir un sens inné pour repérer les embarcations où se cachent ces trésors, ce qui ne les empêche pas d'attaquer d'autres bateaux, ne serait-ce que par frustration. Ces créatures savent aussi se montrer reconnaissantes envers les marins qui leur font des offrandes. On a même vu des dragons-tortues protéger de tels marins en perdition.

Rapport au monde

Les dragons-tortues sont en guerre ouverte avec les créatures sous-marines intelligentes susceptibles de leur voler leurs trésors, tels que les sahuagins et les hommes-poissons.

Combat

Les dragons-tortues attaquent leurs proies avec leurs griffes et avec leur bec. Dans certaines situations, ils essaient de neutraliser leur proie d'un coup de queue avant de l'achever du bec. Leur arme la plus puissante reste leur souffle, qui caractérise leur appartenance à la famille des dragons. D'un puissant jet de vapeur, elles peuvent ébouillanter tout ce qui se trouve à une distance de moins de 20 mètres, que ce soit à l'air libre ou sous l'eau.

Dragon-tortue

Dragon de taille Gig, neutre
Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 341 (22d20+110)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Sag +7
Résistance aux dégâts de feu
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues aquatique, draconique
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon-tortue effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes. Il peut effectuer une attaque de queue à la place de ses deux attaques de griffe.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 16 (2d8+7) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 26 (3d12+7) dégâts perforants.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 26 (3d12+7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 pour ne pas être repoussée sur une distance de 3 mètres et jetée *à terre*.
Souffle de vapeur (Recharge 5-6). Le dragon-tortue souffle de la vapeur brûlante sur un cône de 18 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ; elles subissent 52 (15d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Être sous l'eau ne confère aucune résistance contre ces dégâts.

Dref

« Hein ? Mais monseigneur, sauf votre respect, le dref c'est… le dref ! Parce que 'voyez, il n'en existe qu'un de dref, il est comme qui dirait unique ! Et c'est tant bien comme ça ! Manquerait plus qu'le bestiau s'reproduise. Des cafards ou des rats, je peux comprendre, des elfes à la limite pourquoi pas, mais des drefs ? Naaaan ! Pas moyen, personne, je dis ben personne, ne mérite d'être obligé de vivre avec cette engeance du Malin.
Quoi ? Si on a déjà essayé de la crever, cette vermine ? Oh ben Dame, que oui ! Tiens, pas plus tard que ce matin encore ! D'ailleurs, où qu'il est passé d'abord ? Devrait déjà être en train de préparer la salle le cossard ! Ou tu t'es encore planqué espèce de bon à rien et d'mauvais à tout ? »

Description

Le dref est un diablotin. Un vrai. Tout à fait ordinaire. Banal, à peine 1,10 m, avec deux petites cornes, une queue fourchue, deux bras et deux jambes malingres. Une odeur d'œuf pourri qui va bien l'accompagne par intermittence.

Psychologie

Râleur, rancunier, maladroit, cossard, tchatcheur, dragueur, persifleur, vanneur, volubile, fidèle, casanier, source inépuisable de ragots et d'informations plus ou moins fiables en tout genre, matamore vantard inconscient du danger, froussard au moindre bruit anodin, le dref a été accidentellement invoqué dans l'auberge des Deux Chauves par les plus atteints des sectateurs de l'Ordre de Sainte Choucroute (OSC) lors d'une danse rituelle particulièrement suggestive d'une de ses membres.

Sur le coup, personne n'y a vraiment prêté attention, et ce n'est que dans les jours qui ont suivi qu'il a bien fallu se rendre à l'évidence : le fiélon est, quoiqu'on fasse, irrémédiablement et à tout jamais lié à l'auberge. Après des débuts difficiles et épiques, l'aubergiste, de guerre lasse, a fini par s'y attacher (même s'il ne l'avouera jamais) et « *fait avec* » depuis, tout en essayant de l'employer comme il peut.

Au fil du temps, bien que particulièrement casse-bonbons et pompant l'air de tout le monde, le dref est devenu une sorte de curiosité locale, une mascotte doublé d'un gentil boulet faisant partie du folklore légendaire du village au même titre qu'un équipage pirate maintes fois signalé mais que personne n'a jamais vu naviguer sur la Bourre.

Écologie

Le dref fait littéralement partie intégrante de l'auberge des Deux Chauves et de ses dépendances. Il ne peut en conséquence s'en éloigner et n'en a d'ailleurs pas la moindre envie. S'il s'en éloigne involontairement, le dref disparaît subitement en vomissant sur la personne la plus proche pour se matérialiser dans l'antre de la cheminée de la salle commune de l'auberge.

Par ailleurs, il semblerait que les membres de cette secte très étrange qu'est l'OSC ont manœuvré en haut lieu mystique pour la créature. En effet, le dref ne meurt jamais. Réduit à 0 points de vie, il disparaît, comme s'il retournait sur son plan puis réapparaît, comme si de rien n'était, quelques heures après dans un coin de l'auberge.

Seule la destruction complète de l'auberge peut, en théorie, le délier de l'endroit. Et le bougre fera tout pour que cela n'arrive jamais… Bien évidemment, il connaît l'endroit mieux que quiconque, et rien ne peut l'empêcher d'aller et venir dans ce qu'il considère comme son petit royaume personnel (pas même une pièce hermétiquement close ou un usage intensif de la magie). Un cauchemar pour les clients pudiques.

Enfin, le dref est la mémoire de l'auberge. Il n'oublie jamais un visage ni un événement et est capable de vous citer à la virgule prêt une conversation ayant eu lieu il y a cinq ans.

Combat

Le dref n'est pas particulièrement agressif et évite autant que faire se peut tout affrontement physique direct. Fervent adepte de la défense élastique, il préfère toujours fuir avec courage plutôt que de combattre. Ce qui ne veut pas dire qu'il se laisse faire si on l'attrape et encore moins si l'on touche à l'intégrité de l'auberge.

Dref

Fiélon de taille TP, chaotique neutre
Classe d'armure 13
Points de vie 7 (2d4+2)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Compétences Tromperie +4, Intuition +3, Persuasion +4, Discrétion +5
Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants d'attaques non-magiques, feu, froid, électricité, acide, poison
Immunités à l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 1/4 (50 XP)

Capacités

Résistance à la magie. Le dref a l'*avantage* à ses jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.
Esprit lié. Le dref est lié à un lieu, une maison, un établissement (et plus particulièrement une auberge). Tant que le lieu n'est pas détruit ou consacré à une autre fonction, le dref ne peut être détruit. S'il est réduit à 0 PV, il disparaît simplement dans un cri strident (ou peut-être une note de musique dissonante) et une odeur pestilentielle caractéristique. Il réapparaît 1D4 heures plus tard, comme si de rien n'était.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Drider

Un cliquetis résonne dans le long souterrain que la compagnie vient de quitter. La chasse débute et le seigneur des araignées est sans pitié.

Description

Le drider possède le buste d'un elfe noir au visage marqué du sceau de la divinité araignée. Le reste de son corps est celui d'une repoussante mygale géante, couvert de poils noirs de jais et supporté par de longues pattes pointues. Le claquement de ces membres dans les tunnels des Noires Terres glace le sang des plus téméraires.

Écologie

Engeance rejetée par la divinité araignée, les driders sont des bannis. Ils vivent en solitaire, chassant autant les monstres errants du dessous que les drows qui leur



rappellent dans la douleur leur identité avant d'être mutilés. Parfois, ils s'organisent en petits groupes lorsqu'ils traquent des proies conséquentes ou décident de mener un raid contre des structures drows.

Légende

Certains drows naissent avec un don que leur société considère être une marque de la divinité araignée. Ces individus sont envoyés face à elle, mais la divinité cruelle décrète souvent que ces drows différents ne sont que des erreurs de la nature. Pour avoir osé s'être présentés à elle, elle mutile leurs corps pour le plaisir. C'est ainsi que naissent les driders. Puis elle les jette dans des crevasses insondables. Ceux qui survivent deviennent des parias.

Combat

Les driders ont le talent des araignées pour la surprise et utilisent leur toile et leur capacité à se mouvoir sur les murs pour tomber sur leur victime. Ils aiment chasser à l'arc, mais ils aiment encore plus contempler la peur dans les yeux de leurs proies alors qu'ils les transpercent de leur épée ou les empoisonnent avec leur morsure venimeuse lorsqu'elles sont immobilisées dans leur toile.

Synopsis

Il se raconte qu'au fond de ces cloaques où sont rejetés les driders, la chitine des créatures qui ne survivent pas à la chute s'empreint de l'essence de la divinité araignée et permet de confectionner des armures ou des boucliers hors du commun. Des PJ seront sûrement tentés d'aller vérifier la légende…

Drider

Créature monstrueuse de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10+52)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +9, Perception +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues commun des profondeurs, elfe
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Ascendance féerique. Le drider obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial *charmé* et la magie ne peut pas l'endormir.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drider est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Le drider peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lueurs féeriques, ténèbres*

Marche dans les toiles. Le drider ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.
Pattes d'araignée. Le drider peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.
Sens*ibilité à la lumière du soleil*. Le drider subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison.
Attaques multiples. Le drider effectue trois attaques, soit avec son épée longue, soit avec son arc long. Il peut remplacer l'une d'elles par une attaque de morsure.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de poison.

Drow (elfe noir / elfe de sang)

Assis contre la paroi de pierre froide, Varaniel Vertes-eaux projette ses dernières pensées vers le sourire de ses filles et le regard amant de sa femme. Ses sens s'obscurcissent. Il sait que le suc noir enduisant le carreau planté dans sa cuisse ne lui laisse plus que quelques instants de lucidité. Il se redresse, chancelle, bat l'air avec son épée en un mouvement désordonné et désespéré. L'elfe noir le regarde et sourit en s'approchant pour lui arracher son dernier souffle, les yeux dans les yeux.

Description

À la blancheur laiteuse des cheveux des elfes noirs répond la noirceur d'ébène de leur peau, sombre comme les tunnels qui les ont vus naître. Leur corpulence est similaire à celle des autres peuples elfes, mais leurs os saillant leur confèrent un faciès émacié et une silhouette féroce. Leurs habits sont invariablement foncés, dans les tons de noirs et d'anthracites. Les couleurs sont interdites au sein de leurs communautés. De la même manière, les bijoux ostentatoires, les pierres lumineuses, sont délaissées au profit d'ornements plus sobres, des pendentifs et bijoux ornés d'onyx ou de pierres sans éclat. Les forgerons et la magie de ceux que l'on appelle aussi elfes de sang sont exceptionnels et presque tous les elfes noirs portent une armure, en métal ou en cuir et souvent magique. La facture de leurs armes est tout aussi fabuleuse, et la qualité d'une lame est souvent révélatrice du rang social. Beaucoup des armes qu'ils portent sont en adamantite ou dans un alliage proche.

Écologie

Les elfes noirs, aussi appelés drows, se répartissent en puissants royaumes souterrains au sein des Noires Terres, dans des cités aussi grandes que les capitales de la surface. Malgré la puissance des maisons nobles et la soif de pouvoir qui les anime, étonnamment, aucune guerre ouverte ne déchire l'empire drow. Des têtes tombent et d'autres montent uniquement par le truchement d'intrigues politiques. La guerre, la vraie, est menée contre les puissances extérieures, aussi bien les duergars que les nains de pierre et toutes les entités du Bien. Les drows sont foncièrement Mauvais, et ces guerres leur fournissent les esclaves indispensables au bon fonctionnement de leur société. Régulièrement, ils mènent des campagnes contre des communautés elfes de la surface, mais ils préfèrent en général effectuer un travail de sape et de sabotage des installations de leurs lointains cousins plutôt que des attaques frontales.

L'architecture des villes souterraines des drows et de leurs forteresses n'a rien à envier aux plus magnifiques cités elfes de la surface et s'apparente au style des elfes d'aether. Néanmoins, comme pour les vêtements, les couleurs sont interdites et les pierres noires et les flèches biscornues donnent une apparence effrayante aux édifices. Les non-drows y sont interdits, mais qui serait assez fou pour s'y rendre ?

Religion et matriarcat

La religion est institutionnalisée, et chaque bâtiment, chaque sculpture, chaque monument rappelle la gloire de la divinité araignée. Seules les femmes peuvent s'adresser à la déesse et transmettre ses volontés. Les hommes ayant essayé ont tous fini dévorés ou transformés en driders. Les prêtresses sont ainsi les leaders incontestés de la société. Chacune des maisons nobles obéit à l'autorité d'une grande prêtresse. C'est également le cas de tous les postes-clés de la société, notamment dans les armées. De fait, l'organisation sociale est profondément matriarcale. Chaque femme est considérée comme une extension de la divinité et n'importe quel homme, même haut placé, est inférieur aux femmes. Les hommes occupent généralement les rôles de guerriers ou de magiciens. Étrangement, les femmes sont peu nombreuses, et chaque naissance est une véritable bénédiction. Les familles nobles avec une descendance féminine importante deviennent rapidement puissantes. Certaines sont connues pour avoir engendré un nombre exceptionnel de femmes, en particulier la maison Dol'Oth'Valden dont la matriarche dirige la plus grande cité des Noires Terres.

Origine

Peu de choses filtrent sur les elfes noirs, mais l'histoire des elfes de sang est assez documentée en Alarian. Plusieurs ouvrages mentionnent ces derniers comme étant issus du même peuple que les drows, et certains écrits stipulent qu'ils seraient simplement une branche plus ténébreuse s'étant enfoncée plus loin encore au cœur des Noires Terres. C'est dans l'Octoméron Sanglant, où sont décrites la guerre fratricide des nains et la naissance des duergars, que la plus vieille mention des elfes de sang apparait : « … *d'autres se réjouissent que les nains empruntent la voie d'ombre, les êtres au regard de sang. Eux aussi sont l'engeance de la haine fratricide, extraits de l'immonde cloaque vipérin des cités rouges, les premières consumées.* » Beaucoup ont lu dans cet extrait une antériorité des drows ou des elfes de sang par rapport aux duergars. On apprend également qu'une guerre aurait opposé les elfes entre eux, sûrement des hauts-elfes, si l'on considère que « les cités rouges » sont une allusion à la vieille Cité Rouge des elfes d'aether, très à l'Est de

Shamaën. D'autres affirment à l'inverse que ce texte explique que les elfes de sang seraient la première race elfe apparue en Osgild, et qu'une rébellion sanglante fomentée par les dragons dans les cités rouges força les habitants à se réfugier sous terre pour continuer à vivre pacifiquement. Cet exode forcé aurait nourri une haine grandissante au fil de générations jusqu'à pervertir complètement leur âme pourtant profondément Bonne historiquement.

Combat

Les elfes noirs sont continuellement en guerre. Chaque drow sait se battre, même les magiciens. Ils ont une préférence pour les épées longues ou courtes, et pour les dagues. Beaucoup ont également appris à se battre avec un bouclier. Bien qu'ils soient d'excellents bretteurs, les drows ne se refusent aucun stratagème lors d'un combat, en particulier les coups bas et autres actes de traîtrise. Ils se servent de leur capacité de discrétion et de leur équipement elfique pour surprendre leurs adversaires afin de se donner un avantage dès le début du combat. Les embuscades font partie de leurs stratégies de prédilection.



Synopsis

Les aventuriers arrivent dans une ville en émoi. Le cuisinier ducal vient d'être enlevé ! Mais qui voudrait enlever un cuisinier ? Les rumeurs sifflent que le serviteur serait un traitre servant un ennemi du duc. D'autres affabulent et parlent d'un coup des elfes noirs. D'ailleurs, l'une de ces créatures du Mal n'a-t-elle pas été abattue hors de la ville deux jours plus tôt ? Cela a-t-il à voir avec le banquet prévu après-demain, banquet accueillant des sommités du royaume entier ? Son commis remplace le cuisinier en maugréant.

Cette grogne feinte constitue sans doute une couverture, car une enquête révélera le passé flou du commis, notamment l'histoire d'amour entre un elfe de sang et sa grand-mère. La belle jeune fille, jetée alors par son père au fond d'un cloître miséreux en raison de son amour interdit, y mettra au monde le père du jeune commis. L'apprenti du cuisinier a-t-il organisé l'enlèvement de son maître ? A-t-il un lien de parenté avec le duc et veut-il se venger de lui ? A-t-il retrouvé son grand-père elfe de sang après si longtemps ? Cet individu est-il si maléfique, ou sa vengeance d'avoir été séparé de son amour est-elle légitime ? Et s'ils démasquent le pot-aux-roses, peut-être les PJ devront-ils partir rapidement à la recherche du cuisinier, dans le repaire des elfes de sang. Et vite ! Car sans cuisinier, le banquet serait annulé, et il en est hors de question !

Drow

Humanoïde (elfe) de taille M, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues commun des profondeurs, elfe
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Ascendance féerique. Le drow obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre

l'état spécial *charmé* et la magie ne peut pas l'endormir.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :
À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lueurs féeriques, ténèbres*
Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également *inconsciente* tant qu'elle reste *empoisonnée* de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Drow, prêtresse

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 18 (cuirasse +2)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +7, Cha +7
Compétences Discrétion +6, Intimidation +11, Perception +7, Religion +7
Résistance aux dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues commun des profondeurs, elfe
Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Ascendance féerique. La prêtresse obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial *charmé* et la magie ne peut pas l'endormir.
Marque du matriarcat. Par une action bonus, la prêtresse drow peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme au corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts nécrotiques supplémentaires à une cible qu'elle parvient à toucher. Cet *avantage* dure jusqu'à la fin du tour. Si la prêtresse dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau au-dessus du premier.
Équipement des profondeurs. Les prêtresses drows ont accès à un équipement magique béni par la déesse. Toutefois, si cet équipement est remonté à la surface, il perd ses propriétés en 24 heures.
Incantation. La prêtresse drow est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de clerc préparés :
Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, aspersion acide, contact glacial*
1er niveau (4 emplacements) : *fléau, injonction, poison naturel, strangulation*
2e niveau (3 emplacements) : *silence, ténèbres, toile d'araignée*
3e niveau (3 emplacements) : *jeter une malédiction, invoquer des animaux* (araignées)
4e niveau (3 emplacements) : *insecte géant, liberté de mouvement*
5e niveau (1 emplacements) : *fléau d'insectes*
Incantation innée. La caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). La prêtresse peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :
À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *lueurs féeriques, ténèbres*
Sensibilité à la lumière du soleil. La prêtresse subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples. La prêtresse drow peut effectuer une attaque de fouet en action bonus (et faire une autre attaque de fouet avec son action ou lancer un sort).
Fouet +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Dryade

« En quelques pas gracieux, elle s'est approchée de moi. J'ai pris le temps d'admirer son corps aux courbes parfaites mais, lorsque mon regard a plongé dans ses yeux clairs, j'ai perdu le sens de la réalité. Je me suis réveillé quarante ans plus tard ! »

Description

Fées vivants en communion avec les arbres, les dryades sont des femmes d'une grande beauté. Leur peau possède une texture légèrement rugueuse dont l'apparence rappelle l'écorce d'un arbre. Elles ont des yeux étonnamment colorés (du vert émeraude au violet en passant par l'ambre) et leur chevelure rappelle des feuillages magnifiques. D'ailleurs, leur couleur évolue selon les saisons, allant du vert au printemps à des couleurs rougeoyantes à l'automne. Les dryades ne perdent cependant pas leur cheveux à l'approche de l'hiver ; leur chevelure prend simplement une teinte plus terne, variant du brun foncé au gris cendre.

Écologie

Les dryades vivent en solitaire en grande proximité, pour ne pas dire en symbiose, avec les arbres.

Rapport au monde

Les dryades sont des êtres solitaires qui vivent à l'écart de tout, au plus profond des forêts les moins fréquentées. Protectrices de la forêt, elles s'attaquent à des bûcherons isolés en utilisant leurs charmes pour les attirer dans un piège. Elles peuvent également charmer des voyageurs pour leur faire accomplir des tâches dont elles ne peuvent s'occuper. Elles entretiennent généralement des rapports amicaux avec les druides et avec certains rôdeurs.

Combat

Pacifiques et discrètes, les dryades ont plutôt tendance à éviter l'affrontement. Face à des agresseurs qu'elles ne parviendraient pas à charmer, elles s'enfuient en utilisant au maximum leur pouvoir de Passage par les arbres pour disparaître. Lorsque c'est nécessaire, elles peuvent faire face en utilisant une grosse branche d'arbre qui fait office de gourdin.

Dryade

Fée de taille M, neutre

Classe d'armure 11 (16 avec peau d'écorce)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues elfe, sylvestre
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Communication avec les bêtes et les plantes. La dryade peut communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils parlaient la même langue.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la dryade est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). La dryade peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *druidisme*
3/jour chacun : *baies nourricières, enchevêtrement*
1/jour chacun : *gourdin magique, passage sans trace, peau d'écorce*

Passage par les arbres. Une fois pendant son tour, la dryade peut dépenser 3 mètres de son déplacement pour entrer par magie dans un arbre vivant à sa portée d'allonge et sortir d'un deuxième arbre vivant situé à 18 mètres ou moins du premier. La dryade réapparaît dans un emplacement inoccupé situé à 1,50 mètre ou moins du deuxième arbre. Les deux arbres doivent être de taille G ou plus grands.
Résistance à la magie. La dryade obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Charme féerique. La dryade cible un humanoïde ou une bête situé dans son champ de vision à 9 mètres ou moins d'elle. Si la cible peut voir la dryade, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être *charmée* par magie. La créature ainsi *charmée* considère la dryade comme une amie de confiance qu'il faut écouter et protéger. Même si la cible n'est pas sous le contrôle de la dryade, elle envisage les requêtes et les actions de la dryade de la manière la plus favorable.
Chaque fois que la dryade ou ses alliés nuisent à la cible, celle-ci peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Sinon, l'effet dure 24 heures. Il peut également prendre fin prématurément si la dryade meurt, si elle se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou si elle met elle-même fin à l'effet en guise d'action bonus. Une cible qui réussit un jet de sauvegarde contre cet effet est immunisée contre le charme féerique de la dryade pendant 24 heures. La dryade ne peut charmer plus d'un humanoïde et trois bêtes en même temps.
Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher (+6 pour toucher avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants, ou 8 (1d8+4) dégâts contondants avec gourdin magique.

Duergar

« Nous avions été envoyés – aujourd'hui, je dirais sacrifiés – pour négocier avec les nains du dessous. Oh non, pas les nains des pierres, non, les autres, les malfaisants dans leurs cités plus sombres encore que celles des drows. Mes compagnons y sont encore, réduits en esclavage. Moi, j'y ai laissé une partie de moi-même. »
— Mémoires de Olkblor « pied-de-bois », diplomate des cités du Ponant.

Description

Les duergars ont une peau grisâtre, maladive, qui se fond avec les teintes de leurs vêtements aussi ternes que leur monde. Leur barbe, couleur de lait, est fournie et poussiéreuse, et leur faciès respire la haine jusqu'au moindre trait. Plus petits que les nains des pierres, ils sont aussi plus larges, et l'isolement les a dotés d'une résistance hors du commun. Ils n'éprouvent aucun plaisir à se parer de riches bijoux, pas même d'or, car tout ce qui brille est repoussant à leurs yeux.

Écologie

Les duergars vivent depuis des millénaires dans les profondeurs de la terre au sein de cités troglodytes qui conduiraient au centre des Noires Terres, là où même les drows ne se rendent jamais. Ils n'aiment personne et ils ne tolèrent leurs semblables que par habitude ou lassitude. Toutes les autres races sont leurs ennemies, en particulier celles à proximité, comme les drows ou les driders. Ils mènent une guerre totale contre les autres nains, surtout les nains des laves qui représentent tout ce qu'ils détestent.

Les duergars sont également un peuple esclavagiste. Les guerres sont un prétexte pour asservir des cités entières, massacrant habitants et esclaves au moindre signe d'insoumission. Les duergars sont parfois nommés les nains sombres en raison de la noirceur de leur âme et de leur civilisation.

Légende

Avant de rejoindre les tréfonds des Noires Terres, les duergars étaient de pacifiques nains des pierres. Trop pacifiques, sûrement, car c'est cette bonté que des princes démons décidèrent de corrompre. Ils instillèrent la haine en eux, les montant les uns contre les autres, manipulant leur cœur et leur âme. Une guerre civile éclata dans certaines cités, les nains des pierres s'entre-tuèrent et une frange corrompue fit sécession et se regroupa en cités indépendantes, à l'écart de leurs frères d'hier. Reclus sur eux-mêmes, ils devinrent ce qu'ils sont aujourd'hui, des nains aussi sombres que leurs ressentiments.

Combat

Les duergars adoptent un style de combat qui rappelle celui de leurs cousins nains, favorisant les combats violents au corps à corps, mais ils n'ont aucun scrupule à abattre à distance une créature trop puissante pour eux. Leur capacité à se rendre invisible à volonté ou à doubler leur taille en fait des adversaires aussi fourbes que violents, alternant actes de lâcheté et tentatives d'intimidation.

Synopsis

Un mage nain possède un parchemin qui indique la localisation d'une cité où se déroula une des premières guerres fratricides. Hors de question d'envoyer des nains sur place, cela raviverait bien trop de rancœur. Des PJ, par contre… Il faut faire vite, d'autant que les princes-démons veulent déclencher une nouvelle guerre et que cette cité contiendrait des informations capitales pour éviter de nouvelles corruptions d'âmes.



Duergar

Humanoïde (nain) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 26 (4d8+8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Résistance aux dégâts de poison
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues commun des profondeurs, nain
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Résilience des duergars. Le duergar obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les illusions, et tous ceux effectués pour résister aux états spéciaux *charmé* et *paralysé*.
Sensibilité à la lumière du soleil. Le duergar subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Agrandir (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente par magie sa taille, ainsi que tous ses objets équipés ou transportés. Le duergar est alors de taille G, il double les dés de dégâts de ses attaques d'arme basés sur la Force (inclus dans les attaques) et il obtient un *avantage* lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force. Si le duergar n'a pas assez de place pour adopter une Grande taille, sa taille augmente tout de même du maximum possible en fonction de l'espace disponible.
Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient *invisible* par magie. Il redevient visible s'il attaque, lance un sort, utilise Agrandir, si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort) ou au bout d'une heure. Ses objets équipés ou transportés deviennent également *invisibles*.
Javeline. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 9 (2d6+2) dégâts perforants s'il s'est agrandi.
Pic de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants ou 11 (2d8+2) dégâts perforants s'il s'est agrandi.

Élémentaires

Esprits intangibles originaires des plans intérieurs, les élémentaires font partie des plus simples créatures que l'on puisse trouver dans ces mondes étranges. Toutefois, invoqués sur le plan matériel, ils se transforment en outils de destruction et de chaos, enfermés dans une forme qu'ils abhorrent. Ils n'ont alors qu'une hâte : retourner sur leur plan d'origine.

Description

Un élémentaire n'a pas à proprement parler d'identité. Il adopte donc généralement une forme qui correspond à ce que son invocateur attend de lui. Forme qui peut être plus ou moins imposante selon la puissance du sortilège ou de l'objet magique employé. Les descriptions ci-dessous détaillent l'aspect général des quatre grands types d'élémentaires. D'autres formes ou aspects peuvent être le produit de sorts spécifiques.

Les élémentaires n'ont besoin ni de se sustenter, ni de respirer, ni de se reposer.

Combat

Dotés d'une intelligence limitée, les élémentaires répondent aux ordres simples et directs. Même s'ils sont capables de s'exprimer, leur langage est la plupart du temps incompréhensible sur le plan matériel. S'ils en ont l'occasion, ils n'hésitent pas à se retourner contre leur invocateur et ses alliés lorsque celui-ci rompt sa concentration.

Élémentaire de l'air

« Aujourd'hui, nous allons nous familiariser avec certains habitants des plans intérieurs. Voyez cet élémentaire d'air. À peine discernable. Par temps couvert, il est pour ainsi dire invisible. Mais provoquez-le ou donnez-lui un ordre approprié, et il se transforme en petite tornade destructrice. »

Un élémentaire d'air ressemble à une tornade miniature, dotée d'yeux plus sombres. Fonceur, il apprécie particulièrement le combat aérien et fondre sur un adversaire depuis une hauteur. En combat, il concentre son énergie en un vent puissant qui s'apparente à un coup de poing.

Élémentaire de l'air

Élémentaire de taille G, neutre
Classe d'armure 15
Points de vie 90 (12d10+24)

Vitesse 0 m, vol 27 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Résistances aux dégâts de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunités contre les états spéciaux *à terre, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, inconscient, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue aérien
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Corps d'air. L'élémentaire peut entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut traverser un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres sans devoir se faufiler.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 14 (2d8+5) dégâts contondants.
Tourbillon (Recharge 4-6). Les créatures dans l'emplacement occupé par l'élémentaire doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. Celles qui ratent le jet de sauvegarde subissent 15 (3d8+2) dégâts contondants, elles sont repoussées sur une distance de 6 mètres dans une direction aléatoire et jetées *à terre*. Si une cible repoussée entre en collision avec un objet, tel qu'un mur ou le sol, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 mètres traversée de la sorte. Si la cible entre en collision avec une autre créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour ne pas subir le même montant de dégâts et se retrouver *à terre*.
Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit la moitié des dégâts contondants seulement, elle n'est pas repoussée et n'est pas jetée *à terre*.

Élémentaire de l'eau

« Voici ensuite un élémentaire d'eau. Un petit spécimen, qui serait toutefois capable de détruire n'importe quelle barque, ou d'amener un adulte par le fond. Son incapacité à évoluer durablement en dehors de son élément reste toutefois une faiblesse que vous devez apprendre à exploiter. »

Un élémentaire d'eau prend l'aspect d'une vague couverte d'écume, ou parfois d'un tourbillon. Redoutable sur ou sous l'eau, il peut arrêter ou faire chavirer une embarcation sans difficulté. Même s'il est capable d'évoluer sur la terre ferme, il y est bien moins à son aise.

Élémentaire de l'eau

Élémentaire de taille G, neutre
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10+48)
Vitesse 9 m, nage 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Résistance aux dégâts d'acide ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunités contre les états spéciaux *à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue aquatique
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Corps d'eau. L'élémentaire peut entrer dans un emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut traverser un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres sans devoir se faufiler.
Gel. Les dégâts de froid subis par l'élémentaire le gèlent partiellement. Le cas échéant, sa vitesse est réduite de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d8+4) dégâts contondants.
Trombe (Recharge 4-6). Les créatures présentes dans l'emplacement occupé par l'élémentaire doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, une cible subit 13 (2d8+4) dégâts contondants. Si elle est de taille G ou plus petite, elle est également *empoignée* (évasion DD 14). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est *entravée* et ne peut plus respirer à moins qu'elle soit capable de respirer dans l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est expulsée de l'emplacement occupé par l'élémentaire.

L'élémentaire peut empoigner une créature de taille G ou jusqu'à deux créatures de taille M ou plus petites en même temps. Au début de chacun des tours de l'élémentaire, chaque cible *empoignée* par lui subit 13 (2d8+4) dégâts contondants. Une créature située à 1,50 mètre ou moins de l'élémentaire peut tenter d'extirper une créature ou un objet en y consacrant une action et en réussissant un test de Force DD 14.

Élémentaire du feu

« Ah, nous attaquons les choses intéressantes. Un élémentaire de feu est le jouet par excellence de nous autres élémentalistes. Bien entendu, notre fascination ancestrale pour le feu y est pour beaucoup. Mais la polyvalence de ce brasier ambulant dans des situations variées en fait un atout à ne pas négliger. »



Sous la forme d'un brasier au cœur duquel brillent deux morceaux de charbon et dont sortent deux flammes en forme de bras, un élémentaire de feu aime par-dessus tout mettre le feu à tout ce qu'il touche.

Élémentaire du feu

Élémentaire de taille G, neutre
Classe d'armure 13
Points de vie 102 (12d10+36)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre les états spéciaux *à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue ignée
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Corps de feu. L'élémentaire peut traverser un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres sans devoir se faufiler. Une créature qui touche l'élémentaire ou réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, l'élémentaire peut entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. La première fois qu'il entre dans un emplacement occupé par une créature lors d'un tour, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu et prend feu. Elle subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours, à moins que quelqu'un ne consacre une action à éteindre le feu.
Illumination. L'élémentaire diffuse une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une faible lumière sur un rayon de 9 mètres supplémentaires.
Vulnérabilité à l'eau. Si l'élémentaire se déplace dans l'eau ou s'il est aspergé d'eau, il subit 1 dégâts de froid par tranche de 1,50 mètre traversée ou tous les 5 litres déversés.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de contact.
Contact. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 10 (2d6+3) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable ou une créature, elle prend feu. La cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours, à moins que quelqu'un ne consacre une action à éteindre le feu.

Élémentaire de la terre

« Enfin, nous terminons avec mon favori : l'élémentaire de terre. S'il ne brille ni par son intelligence ni par sa rapidité, vous contemplez là le plus puissant et le plus résolu de ces créatures. Ne vous fiez pas à sa forme un peu pataude et à son allure de gros roc immobile. »

Les élémentaires de terre prennent des aspects extrêmement variés, selon la composition du sol où ils sont invoqués. Puissants mais lents, ce sont de véritables machines de destruction capables d'abattre n'importe quel obstacle.

Élémentaire de la terre

Élémentaire de taille G, neutre
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (12d10+60)
Vitesse 9 m, fouissement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnérabilité aux dégâts de tonnerre
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunités contre les états spéciaux *empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé* et *pétrifié*
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue terreux
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Monstre assiégeur. L'élémentaire inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.
Traverser la terre. L'élémentaire peut creuser à travers la terre et la pierre non travaillées et non magiques. Quand il se déplace de cette façon, il ne laisse aucune trace ou tunnel derrière lui.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 14 (2d8+5) dégâts contondants.

Enlaceur

« Le réseau de tunnels naturels mène à la grotte qui se trouve à une cinquantaine de mètres de profondeur et fait à peine vingt mètres de diamètre. Pas d'autre issue, rien à signaler, nous faisons demi-tour pour aller dire au lieutenant de rassurer le village sur cette rumeur idiote. Puis le soldat juste derrière moi se met à hurler, cri suivi d' un sinistre craquement d'os brisés. Je me retourne juste à temps pour le voir retomber au sol, inanimé et en sang. Je lève la tête et je perçois le regard fixe d'un œil avide, puis une flopée de tentacules se jettent sur moi. »

Description

L'enlaceur ressemble à une formation rocheuse conique mesurant trois mètres de haut ou plus. Sa gueule est pourvue de nombreux et énormes crocs. Plusieurs filaments longs et mobiles sortent de son corps.

Écologie

L'enlaceur vit le plus souvent dans des cavernes, en particulier dans les profondeurs souterraines. La texture de son corps se fond parfaitement avec l'environnement rocheux. Tout ce qui bouge représente de la nourriture pour l'enlaceur. Sa gueule et ses dents dures et puissantes peuvent déchiqueter et broyer toutes les matières. Tout ce qu'il avale est digéré plus ou moins rapidement, selon la densité de ses composants.

Combat

Sa tactique de combat est généralement toujours la même. Dès l'approche de proies potentielles, il se place, au sol ou au plafond, de préférence au milieu de stalagmites ou stalactites, et reste parfaitement immobile, usant de sa capacité de Faux-semblant. Il est assez intelligent pour laisser passer des groupes trop importants (plus de cinq membres par enlaceur présent) sans les attaquer. Quand une créature passe à portée de ses filaments, il l'entrave à l'aide de ceux-ci et utilise Enrouler pour le mordre. Si plusieurs adversaires l'attaquent, il tente d'en immobiliser un avec chacun de ses filaments pendant qu'il grignote le premier attrapé.

Enlaceur

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Mauvais
Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10+33)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Compétences Discrétion +5, Perception +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langues —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Faux-semblant. Aussi longtemps que l'enlaceur reste immobile, il est impossible de le distinguer d'une formation rocheuse telle qu'une stalagmite.
Filaments collants. L'enlaceur peut posséder jusqu'à six filaments à la fois. Il est possible d'attaquer chacun d'eux (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité contre les dégâts de poison et psychiques). La destruction d'un filament n'inflige aucun dégât à l'enlaceur, qui peut faire repousser un filament de remplacement lors de son prochain tour. Une créature peut également casser un filament si elle entreprend une action dans ce sens et réussit un test de Force DD 15 contre lui.
Pattes d'araignée. L'enlaceur peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Actions

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques avec ses filaments, il utilise « enrouler » et effectue une attaque avec sa morsure.
Enrouler. L'enlaceur tire vers lui chaque créature qu'il empoigne sur une distance maximale de 7,50 mètres.
Filament. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 15 m, une créature. *Touché* : la cible est *empoignée* (évasion DD 15). Jusqu'à la fin de l'empoignade, la cible est *entravée* et subit un *désavantage* lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force. L'enlaceur ne peut pas utiliser le même filament sur une autre cible.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 22 (4d8+4) dégâts perforants.

Esprit Follet

« Y'sont p'tits, mais leurs flèches, elles font bien plus que picoter ! C'est moi qui t'le dis ! »

Description

Si vous demandez à un villageois à quoi ressemble une fée, il vous décrira à coup sûr un esprit follet : une minuscule créature de forme humaine, parée d'ailes de libellule. La plupart d'entre eux n'ont pas conscience qu'il ne s'agit en réalité que d'un type de fée précis : les esprits follets.

Les esprits follets dépassent rarement la vingtaine de centimètres. Ils ressemblent à de petits êtres humains aux oreilles pointues. On trouve chez eux toutes les couleurs de peau, même si leurs traits sont généralement fins, toutes les couleurs de cheveux (et parfois même quelques couleurs improbables, comme le vert ou le pourpre), et toutes les couleurs d'yeux. Leurs ailes sont translucides et renvoient des reflets colorés se rapportant souvent à la couleur de leurs cheveux.

Les esprits follets sont habillés de manière simple, sans fioriture. Leurs vêtements sont faits à partir de fibres végétales. Il leur arrive parfois d'ornementer leurs habits d'ossements de petits rongeurs ou de petits oiseaux.

Écologie

Les esprits follets vivent en communautés soudées. Leurs villages arboricoles sont cachés aux yeux des grandes gens, souvent construits discrètement sur les branches les plus hautes des arbres, ou alors dissimulés à l'aide d'une magie féerique puissante.

Leurs villages sont souvent installés à proximité d'un cercle de fées : petits cercles de pierre ou de champignons signalant leur présence. Ces cercles sont aussi utilisés afin de vénérer leurs ancêtres et leurs maîtres féeriques. Les légendes disent qu'il s'agit de portails menant dans le monde féerique, mais les esprits follets détestent en parler. Ce sont aussi des herboristes et des empoisonneurs de talent. Ils connaissent les plantes et leurs propriétés, et sont capable de créer poisons et remèdes.

Souvent, à proximité de ces cercles, on trouve un terrier ressemblant à s'y méprendre à celui d'un lièvre. Il s'agit en réalité de la demeure de leur vieux sage : un esprit follet ayant embrassé la vocation de druide et servant de gardien du cercle. C'est aussi lui qui officie lors des cérémonies. Le vieux sage est souvent paré d'une coiffe faite d'un crâne d'oiseau ou de rongeur, ainsi que d'un bâton chargé de grigris.

Les esprits follets sont des combattants dévoués et des gardiens farouches.

Lire le cœur

Il est difficile de tromper un esprit follet. Ces derniers possèdent la capacité de connaître les véritables intentions d'une créature, ainsi que le poids de ses actes passés, en sentant le battement de son cœur. Ces battements ne les trompent jamais. Ils préfèrent se tourner vers les créatures aux bonnes intentions et ignorer les autres.

Combat

Les esprits follets se battent rarement. Mais quand ils doivent défendre leur cercle, ils n'hésitent pas. Ils préfèrent utiliser de leur pouvoir d'invisibilité pour se placer idéalement, en hauteur et cachés de leur adversaire. Ils harcèlent ensuite leur ennemi de leurs flèches empoisonnées. Quand ils sont plusieurs, ils préfèrent se concentrer sur l'adversaire le plus dangereux à leurs yeux.

Esprit follet

Fée de taille TP, Neutre Bonne
Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues Commun, Elfe, Sylvestre
Dangerosité 1/4 (50 XP)

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché* : 1 dégâts tranchants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être *empoisonnée* pendant une minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible tombe *inconsciente* pour la même durée. Elle reprend ses esprits avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre conscience.

Lire le cœur. L'esprit follet touche une créature et connaît par magie l'état émotionnel actuel de celle-ci. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, l'esprit follet connaît aussi l'alignement de la créature. Les célestes, les fiélons et les morts-vivants échouent automatiquement à ce jet de sauvegarde.

Invisibilité. L'esprit follet devient *invisible* par magie. Il redevient visible s'il attaque, lance un sort, ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Ses objets équipés ou transportés deviennent également *invisibles*.

Ettercap

Tommen peste. La passerelle a cédé et le voilà empêtré dans une substance dégoûtante. Collante, même, une sorte de toile d'araignée. C'est alors qu'il aperçoit la silhouette bipède approcher, descendant des branches au bout d'une corde très fine… Tommen plisse les yeux pour mieux la distinguer et frémit d'horreur lorsqu'il réalise qu'en lieu et place de ses mains, la créature possède deux longues griffes… qu'elle lève dans sa direction !

Description

Horrible créature arachnide, l'ettercap est un humanoïde à la peau purpurine de la taille d'un grand humanoïde corpulent. Ses membres possèdent plusieurs articulations et se terminent chacun par des griffes effilées qui lui permettent de se déplacer aisément sur tous types de surface. En outre, la tête de l'ettercap, bien qu'humanoïde, comporte des traits propres aux araignées tels que de grands yeux noirs à facettes et une mâchoire composée de mandibules tranchantes.

Écologie

L'ettercap est un solitaire qui ne se rapproche d'autres membres de son espèce que pour se reproduire. En revanche, il adore les araignées, qui sont pour lui des animaux domestiques, et il n'est pas rare que des araignées monstrueuses l'accompagnent à la chasse ou gardent son repaire, comme un chien le ferait pour son maître. Un ettercap s'installe en général au sommet d'un arbre, loin des prédateurs, dans un simple abri en toile d'araignée.

Combat

L'ettercap est sage et peu téméraire. Il évite le combat au contact. Pour autant, la créature est un formidable adversaire, qui s'attaque à ses proies en leur tendant des pièges pour les immobiliser. Ces pièges sont généralement constitués de toile d'araignée et d'objets ramassés ici ou là, qui servent d'appât. Une fois la proie prise au piège, l'ettercap bondit dessus pour la planter avec ses griffes effilées et lui enfoncer ses crocs venimeux dans la chair. Cependant, si l'ennemi est capable de se déplacer et de se défendre, ou parvient à se libérer, l'ettercap prend la fuite plutôt que de risquer sa vie.

Ettercap

Créature monstrueuse de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 44 (8d8+8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Marche dans les toiles. L'ettercap ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.
Pattes d'araignée. L'ettercap peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.
Perception sur les toiles. Tant qu'il est en contact avec une toile d'araignée, l'ettercap connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Attaques multiples. L'ettercap effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4+2) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 1 minute. La créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Toile d'araignée (Recharge 5-6). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/18 m, une créature de taille G ou plus petite. *Touché* : la créature est *entravée* par la toile. Par une action, la créature *entravée* peut effectuer un test de Force DD 11 et s'en libérer en cas de réussite. L'effet prend également fin si la toile est détruite. Elle a une CA de 10, 5 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts de feu et une immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques.

Ettin

La jeune halfeline avance sans un bruit vers la caverne des géants. Une brute de plusieurs mètres de haut est affalée en travers de l'entrée, dos à la paroi. La créature produit un ronflement tonitruant. La roublarde se faufile comme une souris entre les rochers et constate à quelques pieds du monstre que la voie est libre. Elle fait signe à ses compagnons d'avancer, se retourne et constate avec horreur qu'une autre tête, à côté de celle endormie, se relève lentement sans la lâcher des yeux…

Description

Un ettin, dans sa physionomie générale – quatre mètres de haut, une petite tonne – ressemble beaucoup à un géant des collines. Sauf bien entendu que le monstre possède deux têtes qui, à y regarder de plus près, ce qui n'a rien d'agréable, affichent des traits assez similaires à ceux d'un orc particulièrement massif. L'apparence d'un ettin est particulièrement perturbante. C'est comme si chaque tête avait pris possession de sa moitié du corps et l'avait habillée et équipée selon sa propre personnalité. Bien souvent, cette dualité s'exprime très fortement, car chaque tête tient à se singulariser de l'autre et marque son territoire.

Écologie

Ces géants bicéphales sont bien souvent des solitaires. Ils vivent déjà en conflit permanent avec leur moitié intime et la vie en société est donc particulièrement compliquée pour eux. Les ettins affectionnent les régions montagneuses et s'installent le plus souvent dans des cavernes profondes. Ces monstres détestent l'eau, ce qui n'arrange en rien un rapport à l'hygiène que de nombreux peuples jugent particulièrement problématique. La peau des ettins est en permanence recouverte d'une couche de crasse et de poussière, et ils dégagent une forte odeur organique à plusieurs mètres à la ronde. Parfois, les ettins acceptent d'entrer sans grande loyauté au service de géants plus puissants qu'eux. Ces derniers les méprisent mais ils reconnaissent en l'ettin une sentinelle de qualité qui a toujours au moins deux yeux ouverts. Parfois, phénomène très rare, quand les deux têtes d'un ettin ne s'entendent pas trop mal, cette créature peut entreprendre de grandes choses. Le souvenir d'un géant à deux têtes charismatique à la tête d'une armée d'orcs donne toujours des sueurs froides dans les villes qui ont connu la ruine face une telle force.

Rapport au monde

Une tête d'ettin vit dans le conflit permanent avec l'autre tête pour le contrôle d'un même corps. Il s'agit d'une situation particulièrement aliénante et l'ettin est un être qui

recherche les émotions fortes et l'action spontanée, car les situations où il gamberge sont difficiles à vivre pour lui.

Combat

Ce géant est particulièrement difficile à surprendre et sait mettre à profit ses quatre yeux, ses deux nez et ses quatre oreilles pour tendre des embuscades mortelles. Au contact, il bénéficie de deux attaques de mêlée, une dirigée par chaque tête.

Synopsis

Et si une tête d'ettin cherchait à se débarrasser de sa moitié ? Les PJ surprennent un ettin dans sa caverne alors qu'une tête, la plus maléfique des deux, dort. Celle réveillée tente immédiatement d'engager le dialogue avec les PJ sans réveiller l'autre, saisissant une chance qu'elle attend depuis longtemps : fatiguée de partager le quotidien d'une brute sanguinaire, elle propose le marché suivant aux PJ : qu'ils concentrent leur attaque sur l'autre tête dans l'espoir de la détruire contre un objet magique ou tout autre chose que les PJ désirent. Accepteront-ils ? Comment le corps de l'ettin réagira-t-il ? La tête attaquée va-t-elle reprendre le contrôle du corps ? Et si la tête est détruite, que va-t-il se passer ensuite ?

Ettin

Géant de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10+30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétence Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues géant, orc
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Bicéphale. L'ettin obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets de sauvegarde contre les états spéciaux *assourdi*, *aveuglé*, *charmé*, *terrorisé*, *étourdi* et *inconscient*.

Petit dormeur. Quand une des têtes de l'ettin dort, l'autre est éveillée.

Actions

Attaques multiples. L'ettin effectue deux attaques : une avec sa hache d'armes et une avec son morgenstern.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants.



Fantôme

« Il revient, toutes les nuits. Mon mari… Je vous le dis, il veut ma mort. Il hante les couloirs du château, il gémit à mon oreille. Il veut me rendre folle, Arthus, il veut me rendre folle ! »
— Lady d'Alamare, deux jours avant de se défenestrer de la plus haute tour de son château.

Description

Une silhouette vaporeuse, une ombre sur un tableau, un souffle un couloir, une image luminescente… Une âme sans repos peut prendre bien des apparences différentes.

Rapport au monde

Une fois la mort rencontrée, certains esprits ne réussissent pas à se détacher du monde physique. Ils quittent leur enveloppe charnelle et restent attaché à un lieu, une personne ou un objet. Quand un événement traumatisant a présidé à la fin, ou quand l'être décédé est mort sans avoir accompli quelque chose de primordial à ses yeux, un fantôme apparaît parfois. Mais il n'est plus qu'un esprit amputé de presque tout ce qui faisait la personne qu'il avait été auparavant.

Les fantômes sont des esprits désincarnés et sans réelle volonté, mais affichant une obsession claire. Ils vivent prisonniers d'une boucle, obsédés par ce qui les retient. Ils n'en sont pas pour autant incapables d'entendre ou de communiquer, même si leur capacité d'interaction sociale est limitée.

Le meilleur moyen de venir à bout et de détruire un fantôme est de résoudre la tâche qui l'obsède, ou de retrouver son ancre. Il peut s'agir d'une personne, d'un objet ou d'un lieu intimement lié à sa vie passée. Retrouver et détruire cette ancre au cours d'un rituel sacré est la manière la plus sûre de se débarrasser d'un fantôme. Le combattre et le vaincre peut fonctionner, mais il arrive souvent que l'esprit finisse par se reconstituer et revenir sur les lieux de sa hantise.

Combat

Un fantôme n'attaque sa cible que s'il est directement menacé, si l'on menace son intégrité ou son ancre. Il préfère en général posséder une victime afin de se servir d'elle pour accomplir ses desseins, plutôt que d'affronter frontalement ses ennemis. Cependant, un fantôme n'a aucun sens de l'auto-préservation.



Fantôme

Mort-vivant de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 11
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de froid, de poison et nécrotiques
Immunités contre les états spéciaux *à terre, charmé, empoigné, empoisonné, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié* et *terrorisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Déplacement intangible. Le fantôme peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Vision éthérée. Le fantôme peut voir jusqu'à 18 mètres dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel et vice versa.

Actions

Contact flétrissant. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 17 (4d6+3) dégâts nécrotiques.
Forme éthérée. Le fantôme entre dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel, ou vice versa. Il est visible sur le plan Matériel quand il est dans la Frontière éthérée et vice-versa, mais il ne peut pas affecter et ne peut pas être affecté par quoi que ce soit provenant de l'autre plan.
Possession (Recharge 6). Un humanoïde ciblé situé dans le champ de vision du fantôme et à 1,50 mètre ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 pour ne pas être possédé par le mort-vivant ; le fantôme disparaît alors et la cible est *neutralisée* et perd le contrôle de son corps. Le fantôme contrôle désormais ce corps, mais la cible reste consciente. Il est alors impossible de cibler le fantôme avec une attaque, un sort ou un autre effet, à l'exception de ceux qui renvoient les morts-vivants. Il conserve son alignement, son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme et ses immunités contre les états spéciaux *charmé* et *terrorisé*. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible possédée mais n'a pas accès à ses connaissances, à ses aptitudes de classe ni à ses maîtrises.
La possession prend fin si le corps physique tombe à 0 point de vie, si le fantôme y met un terme par une action bonus ou s'il est renvoyé ou obligé d'abandonner le corps grâce à un effet produit par un sort de *dissipation du mal et du bien*, par exemple. Lorsque la possession prend fin, le fantôme réapparaît dans un emplacement inoccupé situé à 1,50 mètre ou moins du corps. La cible est immunisée contre le pouvoir de possession de ce fantôme pendant les 24 heures qui suivent son jet de sauvegarde réussi ou l'interruption de la possession.
Visage terrifiant. Toutes les créatures, à l'exception des morts-vivants, situées à 18 mètres ou moins du fantôme et qui le voient doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 pour ne pas être *terrorisée*s pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible vieillit également de 1d4×10 ans. Une cible *terrorisée* peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est réussi ou si l'effet prend fin, la cible est immunisée aux effets du visage terrifiant de ce fantôme pendant 24 heures. Il est possible d'inverser l'effet de vieillissement grâce à un sort de *restauration supérieure* s'il est lancé dans les 24 heures suivantes.

Feu follet

Le guerrier titube, la tête et les épaules basses. Depuis deux jours, il erre dans cette forêt maudite, incapable de retrouver son chemin. Alors que le soir tombe, il distingue les lumières d'une maisonnée. Il accélère le pas, reprend espoir. Le sous-bois s'épaissit, le sol s'alourdit, mais la lumière est toujours là. Ce n'est que lorsqu'il s'enfonce jusqu'à la taille dans un trou boueux et qu'il perçoit des rires maléfiques que le guerrier comprend enfin son erreur.

Description

Les feux follets sont les reflets d'anciennes âmes maléfiques, confrontées à la terreur et au désespoir lors de leur mort. Ils hantent le lieu de leur trépas et y attirent d'autres malheureux vers une fin similaire. Ils prennent la forme d'une lueur fugace, de petites boules de lumière parcourues d'éclairs. Ils sont capables de s'exprimer et de dialoguer, même si les sons qu'ils émettent semblent étouffés et lointains.

Combat

Les feux follets constituent une menace relativement modérée. Ils se montrent surtout redoutables en raison de leur connaissance d'un terrain bien particulier. Plutôt que l'affrontement direct, ils préfèrent le plaisir d'une longue agonie dans un marécage, ou la lente terreur qui s'empare des voyageurs égarés. Particulièrement intelligents, ils n'hésitent pas à s'allier à d'autres créatures. Ils se nourrissent ensuite de la peur ou du désespoir des victimes ainsi piégées.

Synopsis

Un colporteur est porté disparu. Pourtant, la route qu'il emprunte est sûre, entre la ville toute proche et le village. Il connaissait même certains raccourcis par les bois et les marécages. Malheureusement pour lui, une inondation l'a contraint à emprunter un détour. Là, il est passé non loin d'un marécage, théâtre d'une ancienne bataille. Et deux feux follets s'en sont pris à lui, parvenant à le blesser mortellement à la jambe. À moins que les PJ ne le sauvent, il risque d'agoniser pendant des jours sous le regard enjoué de ses tortionnaires…

Feu follet

Mort-vivant de taille TP, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 19
Points de vie 22 (9d4)
Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de froid, de tonnerre, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de foudre et de poison
Immunité contre les états spéciaux *à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé* et *paralysé*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Déplacement intangible. Le feu follet peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Dévorer la vie. Par une action bonus, le feu follet peut cibler une créature toujours vivante avec 0 point de vie et située à 1,50 mètre ou moins de lui dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie pour ne pas mourir. Si la cible meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.
Fugace. Le feu follet ne peut rien porter ou équiper.
Illumination variable. Le feu follet diffuse une lumière vive dans un rayon de 1,50 mètre à 6 mètres et une lumière faible sur un nombre de mètres supplémentaires égal au rayon choisi.

Actions

Décharge. *Attaque de sort au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 9 (2d8) dégâts de foudre.
Invisibilité. Le feu follet et la lumière qu'il diffuse deviennent *invisibles* par magie jusqu'au moment où il attaque, utilise son trait Dévorer la vie ou interrompt sa concentration (comme s'il se concentrait sur un sort).

Garde animé

« Enfin ! » Un noble richement vêtu vient de passer le coin de la rue et se dirige vers lui. Mais Lorian se ravise brutalement et range sa dague. Les bruits de la forge proche, censés couvrir les appels à l'aide de sa victime, sont désormais dominés par les pas pesants et les grincements de l'immense créature aux aguets qui suit le noble. Le détrousseur s'écarte et les laisse passer, s'adossant au mur en attendant une proie moins protégée.

Description

Le garde animé est une créature artificielle, ayant un aspect plus ou moins anthropomorphe, construite à partir de différents matériaux. Pierres, morceaux de bois, pièces de tissus, cordes, plaques, rouages et câbles métalliques peuvent entrer dans sa composition. Il mesure de 2,50 m à 4 m de haut et est doté d'énormes poings de métal ou de pierre.

Origine

Le créateur d'un garde animé le lie à une bague spécifique, ce qui permet au porteur d'être reconnu par le garde comme son maître et de le contrôler. En général, le créateur le fabrique pour son intérêt personnel, mais certains lanceurs de sorts se font payer pour en fournir à des clients ou en font cadeau à une personne chère. Celui qui obtient une telle bague bénéficie des services d'un garde du corps parfait qui n'a pas besoin de manger, de boire, de respirer ni de dormir, et qui ne demande aucun salaire.

Combat

Les poings du garde animé sont généralement suffisants pour calmer les ardeurs de ses adversaires. Il ne combat que pour défendre le porteur de la bague à laquelle il est lié ou sur ordre de celui-ci, il utilise le *Pacte magique* pour absorber les dégâts subis par son maître et reste près de lui autant que possible pour lui conférer sa *Protection*. Si un sort a été stocké en lui, le garde animé peut également l'utiliser en combat sur ordre de son maître ou lorsque les conditions déterminées par celui-ci sont réunies.

Garde animé

Créature artificielle de taille G, non-alignée
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10+60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *charmé, terrorisé, empoisonné, épuisé* et *paralysé*
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les ordres prononcés dans n'importe quelle langue mais ne peut pas parler
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Pacte magique. Un pacte magique associe le garde animé à une amulette. Aussi longtemps que le garde et son amulette se trouvent sur le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut ordonner par télépathie au garde de le rejoindre. Le garde connaît la distance qui le sépare de l'amulette et la direction qu'il faut emprunter pour la rejoindre. Si le garde se trouve à 18 mètres ou moins du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts subis par le porteur (arrondis au supérieur) est transférée au garde.
Régénération. Le garde animé récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste 1 point de vie au moins.
Stockage de sort. Un lanceur de sorts qui porte l'amulette du garde animé peut stocker un sort de niveau 4 ou inférieur dans le garde. Pour cela, le porteur doit lancer le sort sur le garde. Le sort ne produit aucun effet mais il est stocké à l'intérieur du garde. Si le porteur lui en donne l'ordre ou quand une situation prédéfinie par le lanceur du sort se produit, le garde lance le sort stocké, sans aucune composante et selon les paramètres définis par le lanceur d'origine. Quand le sort est lancé ou quand un nouveau sort est stocké, l'éventuel sort précédemment stocké est perdu.

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques de poing.
Poing. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ;
Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Réaction

Protection. Quand une créature effectue une attaque contre le porteur de son amulette, le garde confère un bonus de +2 à la CA du porteur s'il se trouve à 1,50 mètre ou moins du porteur.

Gargouille

L'entrée du château est imposante, surplombée par des sculptures effrayantes et ornée de bas-reliefs. Alors que vous franchissez les derniers mètres, votre regard est attiré par l'une des sculptures, une sorte de félin géant muni d'ailes et de cornes, qui vous adresse un regard impavide. Alors qu'elle déploie à votre plus grand étonnement ses ailes de pierre, la créature vous adresse la parole d'une voix gutturale : « Mon maître vous attend ».

Description

Les gargouilles sont originaires du plan élémentaire de la terre. Sur le plan matériel, elles adoptent très rarement leur forme réelle, et lui préfèrent la forme des sculptures effrayantes qui ornent châteaux, églises et autres bâtisses de pierre des humanoïdes. Plus effrayante ou imposante est la sculpture, mieux c'est. Toutefois, une gargouille arbore toujours deux massives ailes de pierre qui lui permettent de voler.

Écologie

Une gargouille est un être élémentaire qui n'a besoin ni de se nourrir, ni de se reposer. Sa notion du temps est bien différente de la nôtre, il peut arriver que l'une d'entre elles reste immobile des semaines ou des mois durant sans que le moindre indice ne trahisse sa présence, avant de soudain fondre sur une proie.

Légendes

Employées autrefois comme des soldats lors des guerres élémentaires, elles ont longtemps servi le Chaos Élémentaire. Lors de la défaite de celui-ci, nombre d'entre elles se sont réfugiées sur le plan matériel, se regroupant en petits groupes isolés. Les légendes racontent toutefois qu'une société de gargouilles existe, et que celles-ci n'attendent qu'un signe de leur ancien maître pour retourner conquérir les plans.

Combat

Afin de se défendre plus efficacement, les gargouilles se rassemblent généralement en petits groupes de 3 à 10 individus. En combat, elles n'hésitent pas à utiliser le nombre et leur capacité à voler afin de prendre le dessus. Naturellement résistantes à la plupart des armes physiques, elles visent en particulier tout individu capable de les blesser, que ce soit avec une arme magique ou un sortilège.

D'un naturel cruel et vicieux, les gargouilles aiment surprendre leur proie. En particulier les créatures volantes, pour qui elles entretiennent une inimitié parti-

culière, et celles originaires du plan élémentaire de l'air, leurs ennemis jurés.

Synopsis

Les autorités veulent rénover un ancien lieu de culte tombé en ruines. Toutefois, le sort s'acharne sur ceux qui travaillent sur ce projet. Architecte retrouvé mort écrasé par un pan de mur, ouvrier disparu, rumeurs de fantômes qui errent dans le cimetière attenant à la nuit tombée… Les PJ doivent faire la lumière sur ces événements. Bien entendu, les fantômes n'ont rien à voir là-dedans. C'est un groupe de gargouilles qui a fait de l'ancien temple son lieu de réunion et qui voit d'un très mauvais œil le projet de restauration.

Gargouille

Élémentaire de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8+21)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *empoisonné*, *épuisé* et *pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue terreux
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Faux-semblant. Aussi longtemps que la gargouille reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une statue inanimée.

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Géants

En dépit de leurs apparences et de leurs caractères très différentes, les géants, du plus stupide et crasseux « *des Collines* » au plus majestueux et puissant « *des Tempêtes* », appartiennent tous à la même espèce. Au-delà de leurs gabarits démesurés et de leur puissance formidable, ce qui lie tous les géants, de façon plus ou moins consciente selon les individus, c'est le poids de leur chute.

Les légendes prétendent que les premiers représentants du peuple gigantesque ont été façonnés par le sang des Titans. Dès les premières pulsations du cosmos, ces colosses disputèrent aux Dieux le contrôle de ce monde. La bataille fut d'une violence abominable et la défaite des Titans retentissante. La force primordiale qui s'écoula des blessures mortelles des Titans donna naissance à une des premières races qui foula la terre : les géants. Pendant des millénaires, les géants ont prospéré. Leurs empires étaient invincibles et, sous le règne éclairé des rois « *Tempêtes* », leur civilisation était prodigieusement avancée. Chacun y avait sa place et voyait ses talents justement mis à contribution et valorisé. La force de travail des « *Collines* », la science architecturale des « *Pierre* », le secret des forges des « *Feu* ». Un véritable îlot de culture et de connaissance face aux forces du chaos primordial, représentées par leurs ennemis de toujours, les dragons.

La chute

Que s'est-il passé ? Personne ne le sait vraiment. C'était il y a si longtemps… On dit que les rois « *Tempêtes* » se sont perdus dans la contemplation des flux des énergies magiques, sont devenus mutiques, fascinés par les chemins du temps. Luttes intestines, déstabilisation ourdie de l'extérieur, nouvelle punition divine ? La société des géants s'effondra en quelques générations.

Aujourd'hui, il ne reste plus que des traces de la gloire passée des géants. Des indices. Un pilier d'aqueduc cyclopéen en ruine. Le pied d'une statue qui devait être plus haute qu'une montagne. Un codex de plusieurs mètres, retrouvé au fond d'un gisant grand comme une ferme… Les géants constituent un peuple éclaté à la vitalité morne. Chaque type s'est replié sur lui-même, se coupant peu à peu des autres, de la hiérarchie et de la complémentarité qui faisait la force de l'espèce. Les géants vivent en clan qui regroupent rarement plus de quelques familles dans la nostalgie de leur puissance passée. Néanmoins, chacun de ces regroupements n'en représentent pas moins une force considérable à ne sous-estimer sous aucun prétexte.

Chaque géant garde, au plus profond de son être, l'amertume et la vexation de la chute originelle des siens, expulsés jadis du panthéon et aujourd'hui aux marches des empires de minuscules créatures insignifiantes et grouillantes.

Géant des collines

Le silence se fait tout à coup dans le sous-bois. Puis vient le bruit irrégulier, lourd. Sans doute un énorme prédateur… Une main surdimensionnée s'empare d'un jeune sapin et le casse en deux, révélant un faciès monstrueux. L'humanoïde a l'air d'un enfant de deux ans aux dimensions démentes. Un ventre proéminent, des membres très longs, une démarche pataude. Sa peau est répugnante. Une odeur organique rance très forte emplit soudain l'espace.

Description

Les Collines sont les « *plus petits* » et les « *plus faibles* » des géants. Les adultes atteignent toutefois les quatre mètres de haut et pèsent 800 kilos. Évidemment, certains individus, notamment ceux qui prennent la tête des clans, affichent un gabarit au-dessus de la moyenne. Ils se vêtissent exclusivement de peaux des bêtes. Leur artisanat est particulièrement pauvre. Ils se battent à l'aide de troncs à peine dégrossis et de rochers trouvés à même le sol. Ce mode de vie leur réserve une espérance de vie assez courte (ils n'atteignent pratiquement jamais 100 ans).

Écologie

Ces géants sont des nomades qui errent dans les zones collinoïdes tempérées à la recherche de nourriture et de proies faciles, laissant dans leur sillage mort et destruction. Les Collines ne vivent que pour la satisfaction de leurs besoins. Un groupe de pillards de 4 à 8 individus constitue la configuration classique d'une rencontre (mortelle). Un clan peut regrouper jusqu'à une trentaine de membres, avec femmes et enfants. Il n'est pas rare que le guerrier le plus fort du clan (souvent le plus grand et le plus gros) s'attribue un terme pompeux de roi ou de chef suprême et s'installe dans une place forte rudimentaire construite en fustes gigantesques. Les Collines apprécient la compagnie des ogres et des loups sanguinaires, et terrorisent souvent un troupeau d'esclaves peaux vertes à leur service.

Psychologie

Les Collines sont, de loin, les géants les plus stupides et les moins civilisés. Pensez à des enfants de deux ou trois ans de presque une tonne, frustrés par une communication verbale approximative, poussés par leurs instincts basiques, égoïstes et capricieux au possible. À de très rares exceptions, ils sont incapables de conceptualiser quoi que ce soit d'abstrait.

Rapport au monde

Les Collines ne respectent que la force, qui donne toute légitimité à agir sans aucune barrière morale. Ils ne recherchent que le plaisir immédiat, en premier lieu celui que procure un estomac plein. Ces brutes sont capables d'engloutir des quantités phénoménales de nourriture, vivante ou non, crue ou cuite, avariée ou fraîche. Ce sont les pires prédateurs qui soient, sans aucune connaissance de la satiété. Leur désir dépasse rarement le stade de la convoitise immédiate de ce qu'ils ont sous les yeux. L'ambition de devenir un « *chef Colline* » est de se goinfrer en transpirant le moins possible.



Combat

Les Collines adorent écrabouiller leurs proies ou leurs cibles (mais toute cible vivante finit par être engloutie, donc la différence est minime) sous des jets de rochers. Ensuite, ils adorent écrabouiller leurs proies ou leurs cibles sous leurs gourdins. Leur maîtrise martiale individuelle ou leur stratégique collective est inexistante. Ils sont particulièrement chaotiques et jamais vraiment coordonnés. Même dans la défense de leurs repères. Un Colline n'hésitera jamais à sacrifier l'un des siens, familles ou compagnon compris, pour sauver sa peau. La fuite est une excellente option. Si leurs adversaires est plus grand ou plus gros, la soumission en est une autre. En revanche, face à un petit ennemi, ils combattront en général jusqu'à la mort, aveuglés par leurs préjugés.

Synopsis

Dans un village reculé, au printemps, les attaques de loups se font de plus en plus fréquentes et de plus en plus proches des habitations. Pourtant, leur territoire de chasse est bien plus au Nord et foisonnant de gibier. Une nuit, c'est un grizzly qui sème la panique dans le village ? Que se passe-t-il ? Une famille de Collines a élu domicile au sein de la forêt et est en train de ravager l'écosystème. Ils auront vite fait de tourner leur regard vers les troupeaux appétissants du village…

Géant des collines

Géant de taille TG, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 105 (10d12+40)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Compétence Perception +2
Sens Perception passive 12
Langue géant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa massue.
Massue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 18 (3d8+5) dégâts contondants.
Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 18/72 m, une cible.
Touché : 21 (3d10+5) dégâts contondants.

Géants des nuages

Jova chante depuis trois jours, au sommet d'une montagne pelée, accompagnée de sa harpe. Ses complaintes mélancoliques implorent les Dieux de lui offrir un destin meilleur après la mort des siens. Depuis deux joueurs, un grand nuage gris filtre les rayons du soleil. Au moment où elle termine son chant, elle est là. Elle ne l'a pas vu ni entendu arriver. Flottant dans les airs, cheveux d'argent au vent, une déesse gigantesque au visage magnifique a plongé son regard outremer dans le sien. Elle porte un diadème de diamants gros comme le poing et une robe bleu nuit taillée dans une étoffe somptueuse. Avec une grâce infinie, elle se pose doucement devant Jova, met un genou en terre et l'invite à monter dans la paume de sa main.

Description

Les « *Nuages* » sont les plus beaux de tous les géants. Ils mesurent en moyenne un peu plus de 7 mètres de haut pour environ 3 tonnes. Parfaitement proportionnés, les Nuages sont dotés de traits qui affichent une harmonie surnaturelle, ce qui ne laisse indifférent aucun être sensible. Leur peau varie du blanc le plus pur au bleu pastel. Leurs cheveux sont généralement blancs, platines ou argentés et leurs yeux affichent toutes les couleurs de l'océan. Ils affectionnent tout particulièrement les bijoux, les plus belles étoffes et les signes extérieurs de richesse qui en disent long sur le statut social de l'individu.

Écologie

Les Nuages aiment vivre près des cieux, sentir la caresse des grands vents sur leurs visages. Ils s'installent en général aux sommets des plus majestueuses montagnes, à des altitudes à peine viables pour d'autres espèces, dans des manoirs confortables adaptés à leurs proportions formidables. Ces demeures abritent toujours un jardin d'agrément savamment pensé et entretenu, ainsi qu'un potager et un verger extraordinaires. Quelques individus, les plus puissants issus des vieilles familles princières, habitent dans des habitations bâties sur les derniers nuages magiques connus en ce monde. Depuis la chute des grands royaumes géants, ces domaines ne sont que très rarement aperçus et les propriétaires font tout pour entretenir le secret entourant ces merveilles. Les Nuages font face à un terrible problème de fertilité, et de nombreux couples ne résistent pas à la déception de ne pas voir grandir un enfant. Ce peuple, qui peut atteindre les 500 ans, est vieillissant, solitaire et aime s'entourer des plus majestueuses créatures de l'espace aérien : griffons, wyvernes, pégases, hippogriffes, dragons et harpies, selon leur alignement.

Psychologie

Les Nuages se répartissent assez également en deux groupes fondamentalement opposés : les Bons et les Mauvais. L'entre-deux n'existe pas. Au sein de l'ancien grand royaume géant, ils représentaient l'aristocratie du peuple gigantesque, ambassadeurs, politiciens, oligarques. Il s'agit d'un peuple extrêmement raffiné, épicurien, versé dans les arcanes magiques, qui aime par-dessus tout l'art, la nourriture raffinée, la compagnie plaisante d'esprits brillants. Les Nuages accordent une importance particulière à leur apparence et à leur cadre de vie.

Rapport au monde

Aux côtés des rois Tempêtes, les Nuages représentaient la caste dirigeante au quotidien de la société géante. Tous partagent un sentiment de supériorité vis-à-vis des autres géants et, bien-entendu, des *« races inférieures »*. Selon leur alignement, cela se traduit par une condescendance paternaliste pour ceux qui se mêlent aux autres humanoïdes afin de leur apporter leurs lumières. Pour les plus élitistes, le sentiment de descendre en droite ligne des Dieux et des Titans amène à considérer les formes d'existence moins puissantes avec un mépris absolu. Il est fortement probable que ces individus aient joué un rôle central dans la chute des empires géants.

Combat

Les Nuages se battent rarement eux-mêmes, préférant les joutes verbales et philosophiques, laissant d'autres géants ou alliés se salir les mains. S'ils sont contraints d'employer la force, ils s'arrangeront toujours pour le faire en hauteur, si possible dans les airs, utilisant leurs pouvoirs magiques innés, notamment la télékinésie, et leurs rochers pour mettre hors d'état de nuire leurs ennemis. S'ils sont contraints à entrer dans la mêlée, la violence des coups de leurs morgensterns clôt en général immédiatement les débats.

Synopsis

Une tempête inouïe fait rage depuis plusieurs jours dans les montagnes. Un émissaire prévient les PJ que ce cataclysme n'a rien de naturel et qu'une partie de la région, dont une cité naine, a été détruite. Les PJ constatent que deux géants des nuages, assis sur des trônes de pierre volants, se livrent un combat acharné au travers de leurs armées de créatures volantes, élémentaires d'air, cyclones et autres éclairs. Effets spéciaux garantis. Les PJ n'ont pas le niveau pour s'interposer, mais une rapide enquête leur permet de comprendre que les deux prétendants s'affrontent car chacun est persuadé d'être le père de l'enfant à naître que porte une princesse. Elle observe la scène depuis un château dans les nuages vidé de pratiquement tous ses défenseurs. Raisonner la belle ne sera pas une mince affaire, d'autant plus… qu'elle n'est pas enceinte. Et il va falloir agir vite, car les deux colosses vont bientôt en venir personnellement aux mains, et leur duel se déplace vers la grande ville d'où viennent les PJ.

Géant des nuages

Géant de taille TG, Neutre Bon (50 %) ou Neutre Mauvais (50 %)

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12+96)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +7, Cha +7
Compétences Perception +7, Perspicacité +7
Sens Perception passive 17
Langues commun, géant
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Capacités

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du géant est le Charisme. Le géant peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, lumière, nappe de brouillard*
3/jour chacun : *léger comme une plume, pas brumeux, télékinésie, vol*
1/jour chacun : *contrôle du climat, forme gazeuse*

Odorat aiguisé. Le géant obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de morgenstern.

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 21 (3d8+8) dégâts perforants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +12 pour toucher, portée 18/72 m, une cible.
Touché : 30 (4d10+8) dégâts contondants.

Géant des pierres

L'entrée de la caverne est là. La falaise de calcaire écrase la scène de son ombre. L'endroit est désert, un océan de roche. Le vent se lève tout à coup puis… une pluie de rochers, gros comme des tonnelets, s'abat dans un fracas de tonnerre. Invisibles jusqu'alors, des créatures longilignes gigantesques agitent leur bras comme autant de catapultes. Pour des statues de pierre, leurs mouvements sont étonnamment vifs et précis.

Description

Les « *Pierres* », comme les appellent les autres géants, sont des êtres de chair. Pourtant, on jurerait que ces colosses sont faits de roche. Leur peau est épaisse, rigide et tend à prendre la teinte de gris la plus proche de leur environnement. De plus, leur physionomie particulièrement sèche, leurs muscles fins et dessinés, leurs visages taillés à la serpe, leur absence totale de pilosité et la forme oblongue de leur boîte crânienne renforcent l'impression qu'ils ont été sculptés dans le granit. Ils mesurent en moyenne 5 mètres de haut et pèsent autour de 1 000 kilo. Ils sont assez peu vêtus, et uniquement de cuirs épais teintés dans des tons similaires à leur environnement.

Écologie

Les Pierres vivent en général dans les massifs rocheux de haute altitude, au sein d'immenses cavernes où tout un clan, une douzaine de familles, peut s'installer. Il est très rare que deux clans partagent un même massif montagneux. Un clan est dirigé par le couple le plus âgé et vit selon les principes des Anciens, des individus à la longévité exceptionnellt – certains ont atteint les 1 000 ans – qui développent au crépuscule de leur existence des pouvoirs magiques en rapport avec les forces élémentaires de la roche et de la pierre. Les clans vivent en harmonie avec leur environnement. Les Pierres sont d'excellent bergers. Ils aiment leur tranquillité mais se défendront avec efficacité si on les dérange. Ils apprécient la compagnie des grands prédateurs, en particulier des ours sanguinaires.

Psychologie

Ces géants sont des êtres paisibles. À l'intérieur de leurs cavernes, loin des regards extérieurs, ils pratiquent les arts comme une forme d'ascèse. La sculpture occupe leur jeunesse et leurs cavernes sont des œuvres d'art brut, simples et puissantes. Lors du crépuscule de leur vie, les Pierres passent énormément de temps à méditer. C'est ainsi que certains renouent avec les énergies telluriques magiques et deviennent des Anciens.

Les Anciens

Les anciens ont accès à cette liste de sorts

Niveau 1 : *soins de blessures, sanctuaire, purification de la nourriture et de l'eau*

Niveau 2 : *stalagmites fulgurantes, protection contre le poison, apaisement des émotions*

Niveau 3 : *fusion dans la pierre, glyphe de protection*

Rapport au monde

Les Pierres sont isolationnistes. Les visiteurs ne sont pas les bienvenus. Les individus de leur peuple qui ne sont pas capables de vivre selon leurs principes sont chassés sans ménagement des clans. Les solitaires que l'on croise en dehors des territoires des Pierres sont souvent des individus amers et agités. Les individus âgés quittent parfois le clan pour chercher l'illumination au cours d'un ermitage radical.

Combat

L'embuscade est la technique de prédilection des Pierres. Capables de rester immobiles pendant de longues heures, ils se fondent dans leur environnement à des endroits stratégiques avant de déclencher une pluie mortelle de rochers. Ils sont adroits et capables d'attraper en vol les projectiles dont ils sont la cible. Au contact, ils se battent avec des gourdins de pierre.

Synopsis

Au détour d'un sentier montagneux, les PJ surprennent un combat. Un géant des pierres, très vieux et très maigre, est harcelé par une troupe des hobgobelins. Le géant implore de l'aide. Il leur explique ensuite qu'il vient de s'éveiller à la magie et qu'il est devenu un Ancien, mais des décennies de méditation l'ont terriblement affaibli. Il doit absolument rentrer pour prévenir les siens d'un grand danger : il a eu la vision d'un dragon rouge qui convoitait la caverne de son clan. Il n'a plus beaucoup de temps à vivre et le chemin le plus court passe par une baronnie humaine belliqueuse. Le géant meurt d'ailleurs au cours d'une prise en chasse par des chevaliers. Les PJ ont désormais la lourde tâche d'aller prévenir le clan de l'arrivée du grand ver et, qui sait, de participer à la défense.

Géant des pierres

Géant de taille TG, neutre
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12+55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Sag +4
Compétences Athlétisme +12, Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue géant
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Camouflage dans la rocaille. Le géant obtient un *avantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa massue.
Massue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 19 (3d8+6) dégâts contondants.
Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 18/72 m, une cible.
Touché : 28 (4d10+6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 pour ne pas être jetée *à terre*.

Géant des tempêtes

Un soleil de plomb cogne sur les colonnes blanches antiques. Le chef se repose dans la crique après avoir pris un bain dans l'eau turquoise. Ses hommes pillent le temple et saccagent les fresques. Un prêtre contemple en pleurs son village en flammes. Il prie en silence, la langue tranchée. Une énorme vague s'échoue sur le rocher. Puis surgit des flots, tel le Poséidon des légendes, un immense humanoïde. Sa peau, ses cheveux et sa grande barbe sont d'un violet doux et gris, mais ses immenses yeux verts luisent d'une rage intense. Il écrase sous sa sandale l'avorton paniqué et, dans un fracas divin, projette de sa main gauche un éclair de foudre qui ne laisse aucun être vivant dans le temple. Chacun de ses pas fait trembler le sol alors qu'il avance vers le prêtre…

Description

Les géants des tempêtes sont les plus puissants des géants connus. Ils mesurent en moyenne huit mètres de haut et atteignent les quatre tonnes. Plus leurs épidermes, leurs cheveux et leurs yeux tirent vers un violent sombre, plus les individus sont appelés à un destin extraordinaire. Ces titans n'attachent pas importance à leur apparence et portent en général des tenues très spartiates. Ils affectionnent d'antiques armures d'écailles qui laissent les jambes et les bras nus et manient des épées à deux mains. Ces lames sont capables de décimer un bataillon d'un seul coup de taille.

Écologie

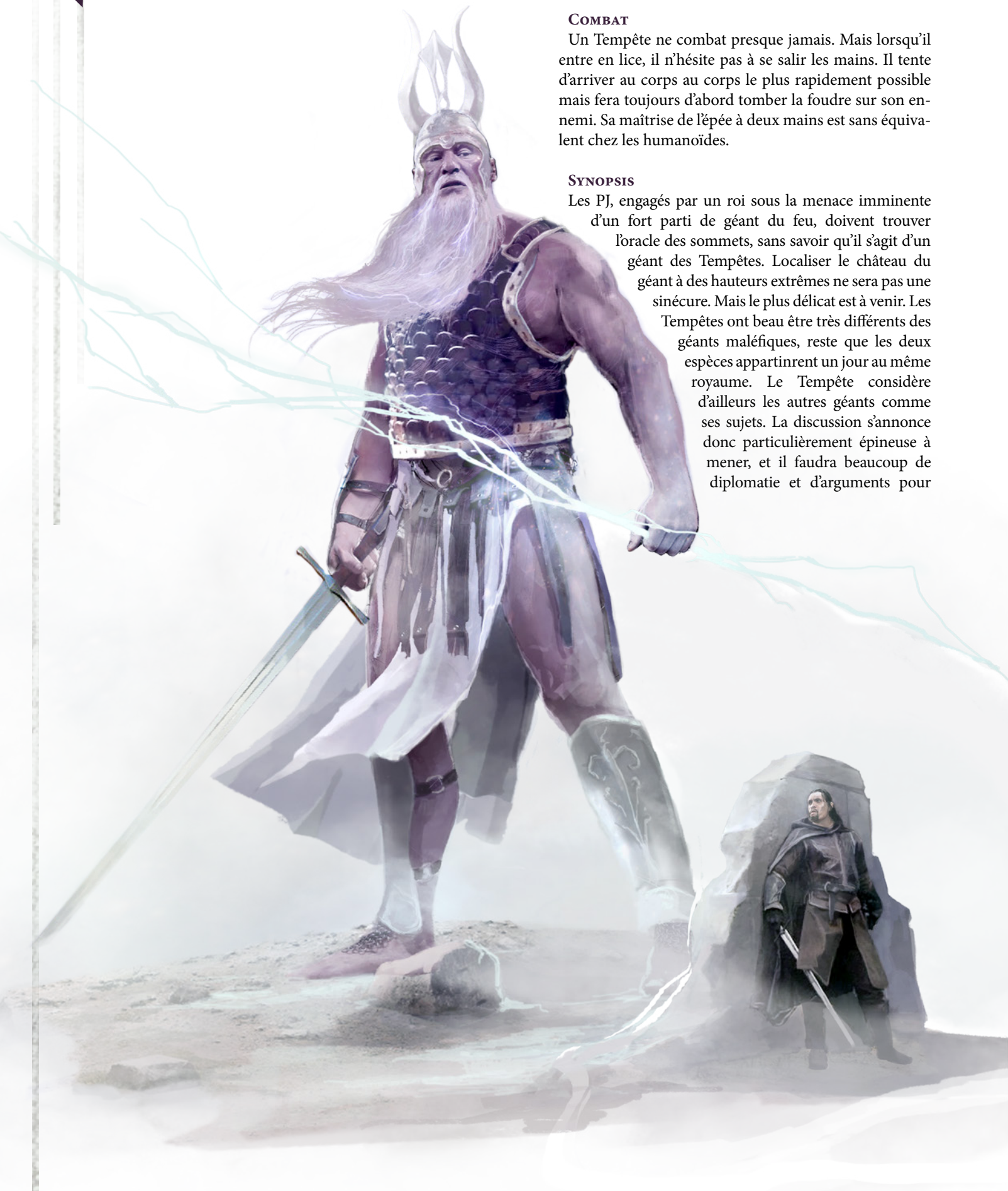
Les Tempêtes vivent entre ciel et mer. Les îles reculées sous des climats cléments constituent leur habitat de prédilection. Ils sont capables de respirer sous l'eau, et certains individus disparaissent pour des siècles de méditation dans des retraites au fond des océans. D'autres grimpent au sommet des massifs acérés qui crèvent les nuages. On murmure aussi que les puissants évoluent au centre des orages les plus formidables de la planète, mais personne n'a jamais pénétré ces tornades et en est ressorti pour dire ce qu'il en est vraiment. Il se murmure chez les autres géants qu'ils vivraient en moyenne entre 600 et 800 ans. Les Tempêtes sont en général des individus solitaires. Une famille n'existe que le temps que les enfants grandissent. Très rarement, plusieurs familles élèvent leurs enfants ensemble, forment un petit clan et respectent une organisation matriarcale.

Psychologie

Les Tempêtes sont les seuls géants à être fondamentalement bons. Maintenant, leur nature chaotique et susceptible en fait des interlocuteurs délicats à appréhender. Surtout, ces titans sont des mèches-courtes dont les colères sont légendaires. La fierté et l'arrogance de leur royauté pèse sur leur moral. Il est difficile pour le commun des mortels de saisir les motivations de ces solitaires qui ne recherchent ni la gloire, ni les richesses ni le pouvoir. Insaisissables.

Rapport au monde

Les Tempêtes étaient jadis les rois des colossaux empires géants. Peu impliqués dans la gestion des affaires courantes, ces penseurs étaient avant tout des prophètes, des philosophes, des penseurs, des guides spirituels. Le monde matériel et les préoccupations plus terre-à-terre de certains de leurs sujets ont amené la ruine. Aujourd'hui, les Tempêtes observent avec recul et distance l'agitation du monde. Oracles visionnaires, les puissants et les désespérés viennent parfois chercher leur conseil et repartent souvent décontenancés par les prophéties cryptiques de ces colosses visionnaires. Les Tempêtes en retraite sont parfois vénérés comme des divinités par des peuples autochtones. Il est très rare qu'ils interviennent. Une colère terrible est souvent le moteur de leur action.



Combat

Un Tempête ne combat presque jamais. Mais lorsqu'il entre en lice, il n'hésite pas à se salir les mains. Il tente d'arriver au corps au corps le plus rapidement possible mais fera toujours d'abord tomber la foudre sur son ennemi. Sa maîtrise de l'épée à deux mains est sans équivalent chez les humanoïdes.

Synopsis

Les PJ, engagés par un roi sous la menace imminente d'un fort parti de géant du feu, doivent trouver l'oracle des sommets, sans savoir qu'il s'agit d'un géant des Tempêtes. Localiser le château du géant à des hauteurs extrêmes ne sera pas une sinécure. Mais le plus délicat est à venir. Les Tempêtes ont beau être très différents des géants maléfiques, reste que les deux espèces appartinrent un jour au même royaume. Le Tempête considère d'ailleurs les autres géants comme ses sujets. La discussion s'annonce donc particulièrement épineuse à mener, et il faudra beaucoup de diplomatie et d'arguments pour

pousser le géant à donner son conseil ou, mieux, à entrer dans la danse. Au pire, les PJ pourraient bien ne jamais sortir vivants du château.

Géant des tempêtes

Géant de taille TG, Chaotique Bon
Classe d'armure 16 (armure d'écailles)
Points de vie 230 (20d12+100)
Vitesse 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +14, Con +10, Sag +9, Cha +9
Compétences Arcanes +8, Athlétisme +14, Histoire +8, Perception +9
Résistance aux dégâts de froid
Immunité contre les dégâts de foudre et de tonnerre
Sens Perception passive 19
Langues commun, géant
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le géant peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation du géant est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts 17). Le géant peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :
À volonté : *détection de la magie, léger comme une plume, lévitation, lumière*
3/jour chacun : *contrôle du climat, respiration aquatique*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec son épée à deux mains.
Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 30 (6d6+9) dégâts tranchants.
Frappe foudroyante (Recharge 5-6). Le géant lance un éclair magique sur un point situé dans son champ de vision à 150 mètres ou moins. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de ce point doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ; elles subissent 54 (12d8) dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté, ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +14 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché* : 35 (4d12+9) dégâts contondants.

Géant du feu

Le vent amène tout à coup une odeur de soufre. La jeune fille tire le rideau de son carrosse. La chaleur écrase la caravane qui traverse la plaine aride alors que le soleil est encore loin de son zénith. Plusieurs cris retentissent à l'arrière. Une charrette, deux fois plus grosse que son véhicule, vient d'être violemment éjectée de la piste. Des cavaliers tirent l'épée. Beaucoup de gens hurlent. Le carrosse pivote. Un humanoïde gigantesque se prépare à recevoir la charge de ses ennemis et lève une épée démesurément large qu'il manie à deux mains. Elle doit bien mesurer 4 mètres de long. Les jambes du colosse paraissent courtes, mais son torse caparaçonné dans une armure de métal dégage une puissance terrible. Ses cheveux et ses sourcils épais flambent sous le soleil comme s'ils étaient de feu. Sa peau noire comme du charbon laisse paraître des veines rougeoyantes…

Description

Les « *Feux* » ressemblent à des nains géants. Ils sont courts sur patte mais terriblement larges et puissants. Ils atteignent tout de même les 5 mètres de haut en moyenne, comme les géants des pierres, mais sont deux fois plus lourds que ces derniers, dépassant facilement les 2,5 tonnes. Leur peau est très sombre. Leurs cheveux et leurs yeux semblent animés de flammes véritables. Ils ne portent que des vêtements noirs ou des couleurs chaudes (jaunes, oranges, rouges) et de lourdes épaisseurs de cuir. Les meilleurs guerriers sont toujours recouverts d'armures complètes d'acier noir, à la fois très solides et particulièrement massives. Le corps des Feux produit une intense chaleur, qui rayonne et se transmet également aux objets que le géant manipule.

Écologie

Les Feux aiment les chaleurs extrêmes, insupportables pour la plupart des organismes vivants. Les plus grandioses forteresses de ce peuple ont été érigées au centre de la terre, sur les rives d'un lac de lave, sur les pentes d'un volcan en activité ou au cœur d'un réseau de sources bouillonnantes saturées de souffre. L'organisation sociale des Feux n'est pas éparpillée comme celle d'autres géants qui vivent en clans, elle est centralisée autour d'un roi et d'une organisation féodale. Aujourd'hui, il ne reste plus beaucoup de royaumes de Feux, mais ils sont encore puissants. Dans ces forteresses de pierre noire, les Feux, qui vivent jusqu'à 300 ans, ont domestiqué des molosses infernaux, de jeunes dragons rouges et toutes sortes de créatures capables de survivre aux chaleurs et aux vapeurs étouffantes. On y trouve également des trolls et des ettins, des humanoïdes particulièrement robustes ou douées de régénération, qui assurent les basses besognes.



Psychologie

Les géants du Feu ne sont que des pièces d'un organisme plus large : leur royaume. La société des Feux ne laisse aucune place à l'épanouissement ou au développement personnel, en dehors des quelques familles de la cour royale. Les activités et les priorités sont définies par les besoins d'un royaume belliqueux, expansionniste et qui ne respecte que la force. Les Feux sont donc très généralement violents, cruels, totalement dénués de compassion, mais aussi calculateur et intelligents.

Rapport au monde

Le monde des Feux n'est que fournaise et guerre. Le royaume est par définition expansionniste. Les rois Feux sont vainqueurs ou soumis. Les peuples conquis sont pillés et réduits en esclavage. L'activité de la société est de soutenir l'effort perpétuel de guerre, en formant dès le plus jeune âge la nouvelle génération à l'art ancestral du combat et aux secrets bien gardés des forges. Ils étaient jadis les grands maîtres des forges royales des rois Tempêtes. La maîtrise des métaux des Feux, notamment de l'acier et des alliages les plus précieux, en dispute à celle légendaires des nains. On dit d'ailleurs que la haine incommensurable entre ces deux peuples viendrait d'une rivalité d'artisans. Parfois, les Feux se vendent en tant que mercenaires.

Combat

Les Feux font preuve d'une discipline, d'une volonté et d'un esprit de corps sans faille au combat. Ils sont aussi à l'aise à distance en lançant des rochers qu'au corps à corps, où la puissance et la qualité de leurs grandes épées font des ravages. La particularité de ces géants est de ne jamais se rendre et de se battre efficacement à plusieurs. Quelques individus sont également capables de se sacrifier pour la tactique générale d'une escouade.

Synopsis

Un jeune dragon rouge vient chercher l'aide des PJ : la rencontre avec cette créature maléfique et détestable est

d'une tension extrême, mais le ver, aussi orgueilleux soit-il, a désespérément besoin des héros. Son grand amour, une jeune dragonne rouge, a été capturé par des géants du feu. Le temps est compté avant que les géants ne brisent définitivement l'esprit de la dragonne et qu'ils retournent dans leur grande forteresse. Les PJ aideront-ils l'amoureux ? Parviendront-ils à libérer la belle ? Comment réagira le dragon une fois son amour sauvé ?

Géant du feu

Géant de taille TG, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 162 (13d12+78)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +5
Compétences Athlétisme +11, Perception +6
Immunité contre les dégâts de feu
Sens Perception passive 16
Langue géant
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec son épée à deux mains.
Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 28 (6d6+7) dégâts tranchants.
Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +11 pour toucher, portée 18/72 m, une cible.
Touché : 29 (4d10+7) dégâts contondants.

Géant du givre

Ils posent un pied sur la pierre. Le pont, démesurément large, est intégralement recouvert d'une pellicule de glace invisible. La tempête de neige fait rage, le vent hurle dans la passe vertigineuse. La visibilité est très moyenne, mais ils avancent. Une vibration agite la structure, lente et répétitive. Quand ils lèvent le nez de leurs écharpes, stupeur ! À moins de dix mètres, immobile, monté sur un mammouth laineux en armure et aux défenses recouvertes d'acier, un gigantesque cavalier à la peau bleutée. Sa longue chevelure flotte au vent, ses yeux luisent d'un éclat glacé. Il ressemble à un dieu des légendes nordiques. Sans un mot, il replace son heaume, qui lui couvre le haut du visage et le nez. Il abaisse une lance ouvragée, longue comme un mât de drakkar. Il remue lentement la tête de gauche à droite. Sans s'en rendre compte, ils reculent. »

Description

Les « *Givres* » possèdent une morphologie, toutes proportions gardées, très similaire à celle des humains des peuples du Nord, y compris dans les traits du visage. Ce qui les rend particulièrement fascinants pour les humains, qui éprouvent des difficultés à les considérer comme des monstres mais ressentent au contraire une familiarité profonde avec les Givres. Ces géants mesurent en moyenne 6 mètres et pèsent 1 200 kilos. Leur peau d'albâtre est légèrement bleutée et leurs cheveux blancs, avec des reflets aux couleurs du glacier. Leurs yeux, du bleu-turquoise au bleu le plus gris, luisent intensément. Ils portent des vêtements, des armures et un armement provenant d'un artisanat rudimentaire mais de la meilleure qualité.

Écologie

Les Givres ne se sentent à l'aise que lorsque l'eau gèle. Les clans vivent ainsi au fond des vallées glaciaires, sur les plus hautes montagnes ou dans les milieux polaires. Ils règnent sans partage sur d'immenses territoires de glace particulièrement hostiles. Les Givres s'installent souvent dans de grands complexes naturels souterrains au cœur du glacier ou du permafrost. Le plus puissant des guerriers obtient le titre de Jarl, qui transmettra la charge à sa descendance aussi longtemps que celle-ci se montrera digne de son ascendance. Un clan peut abriter jusqu'à une douzaine de familles. Les Givres, qui peuvent vivre jusqu'à 350 ans, apprécient en général la compagnie d'une faune terrifiante : loups des glaces, ours polaires, yétis… Le Jarl d'un clan particulièrement vigoureux fera même la démonstration de sa puissance en abritant au sein de son complexe un ou deux dragons blancs domestiqués. Les accès au territoire d'un grand Jarl, une passe bâtie sur un col de montagne, un pont au-dessus d'une gorge, sont gardés en toutes saisons. Ce genre de charge, à la fois ingrate et temporaire, promet une grande reconnaissance sociale à qui s'en acquitte avec honneur.

Psychologie

La société des Givres est très hiérarchisée. Un engagement donné verbalement est une chose qu'on ne prend pas à la légère. Ils constituent un peuple fiable, sérieux et appliqué, que ce soit dans les tâches quotidiennes, l'éducation des petits ou dans la destruction d'un ennemi. L'artisanat, le travail du bois, du métal, du cuir, est d'une qualité exceptionnelle. Les outils, les armes, les armures, le mobilier des Givres est, pour quiconque a la taille pour en jouir, remarquable.

Rapport au monde

Il existe deux grandes saisons chez les Givres. L'été, le clan se replie au cœur du glacier autour des activités domestiques et d'une chasse de proximité. Dès que les vents frais de l'automne commencent à souffler, et jusqu'aux derniers giboulées du printemps, les guerriers s'aventurent hors des terres du Jarl pour chasser, explorer, piller. Dans certaines régions frontalières de clans de Givres, les premiers flocons sont accueillis avec la peur de voir débouler ces formidables guerriers impitoyables menés par un monteur de mammouth. « *L'hiver arrive* », murmure-t-on alors avec une déférence angoissée.



Combat

Les Givres feront tout pour profiter au maximum des avantages que leur offre leur milieu naturel. Déclencher une avalanche sur des adversaires plus petits, combat dans 1,50 m de poudreuse ou sur la glace, au bord d'une crevasse, dans un pierrier instable. Évidemment, ils chercheront les positions de hauteur difficilement accessibles pour enterrer leur ennemi sous un déluge de rochers. Ils n'engagent le corps à corps qu'en dernier recours, bien qu'ils soient de redoutables manieurs de hache.

Synopsis

La fille d'un Jarl est tombée malade. Aucun membre du clan ne comprend le mal qui l'afflige. Elle est condamnée à mourir, et le vieux chef ne peut s'y résoudre. Il envoie en secret, violant les lois de son peuple, un émissaire chercher de l'aide. Il rencontre les PJ au moment où le prêtre du groupe soigne un compagnon d'affliction spectaculaire (venin, poison, infection…). Il implore leur aide et promet une grande récompense. Il infiltre les PJ. Quand leur présence sera révélée au clan, cela va constituer le détonateur d'une querelle interne qui couve depuis des décennies. Les PJ auront-ils le temps de soigner la « *petite* », de toucher une récompense ? Sortiront-ils vivants du glacier ?

Géant du givre

Géant de taille TG, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure composite)
Points de vie 138 (12d12+60)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +3, Cha +4
Compétences Athlétisme +9, Perception +3
Immunité contre les dégâts de froid
Sens Perception passive 13
Langue géant
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa hache à deux mains.
Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 25 (3d12+6) dégâts tranchants.
Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché* : 28 (4d10+6) dégâts contondants.

Génie

« Tu fais quoi là ? » lance Olane, excédée.
— Ça se voit, non ? Je frotte ! – répond Grimf.
— Une lanterne ? Tu frottes une lanterne, débile ! Par Forthur, sors ton arme ! Tu ne vois pas qu'ils sont en train de nous encercler ?!
— Mais le vendeur du bazar m'a… » La lanterne tombe à terre, tandis que Grimf s'effondre, une pointe de flèche fichée dans la nuque.

Sur leur plan d'existence, les génies sont des êtres élémentaires et immatériels. En s'incarnant sur le plan matériel, ils prennent une enveloppe physique à l'apparence humanoïde. On rapporte qu'ils seraient aussi capables de changer de forme, adoptant une apparence animale douée de parole, souvent celle d'un scorpion ou d'un serpent, parfois d'un oiseau ou d'une vache. Les génies mauvais, tels que les éfrits, se transformeraient aussi en molosse noir, crachant des flammes. Toutefois, en l'absence d'observation directe avérée, ces formes animales restent des légendes.

Écologie

Les génies sont issus des plans élémentaires, celui de l'air pour les djinns, de feu pour les éfrits et de l'eau pour les maritins. Les écrits parlent également de génies du plan de la terre, mais sans leur donner de nom. Leur existence semble bien antérieure à presque toutes les autres espèces. Il n'y a guère que les dragons et quelques créatures antiques qui peuvent s'arguer d'être aussi anciens qu'eux. Ils auraient été forgés par le père des titans avec la première flamme du premier feu, la première goutte de la première ondée, et la première poussière de la première étoile.

Sur leurs plans d'existence, les génies sont des êtres puissants, qui vivent au contact de créatures tout aussi dangereuses. Toutefois, conscients de leur grande force et de leur intelligence supérieure, ils se considèrent comme les maîtres incontestés. Ils s'organisent en vastes royaumes, avec des villes dantesques, bien que quelques tribus ne reconnaissent pas les rois autoproclamés. Quand ils sont de tendance Neutre ou Mauvaise, ils asservissent les peuples présents pour s'en servir à la fois de main et d'adorateurs. Les génies aiment être adorés à la hauteur de leur puissance. Leurs civilisations sont réputées pour être somptueuses, et les rares personnes à être allées sur ces plans parlent de cités avec des palais gigantesques et des monuments démesurés à la gloire des maîtres. Comme toute créature intelligente, les génies respectent pour autant les dieux, et nombre d'entre eux révèrent des divinités en lien avec l'élément de leur plan.

Incarnation matérielle

Plusieurs raisons peuvent amener les génies sur le plan matériel. La principale consiste en une invocation par le biais de rituels complexes, mêlant l'essence psychique d'un mort récent et une particule d'une pureté absolue de l'élément correspondant au génie invoqué. Le secret de ces rituels est extrêmement bien gardé, que ce soit dans les temples reculés de divinités élémentaires ou au cœur d'ouvrages auxquels seuls les mages les plus puissants ont accès. Il semblerait que les djinns soient les plus enclins à répondre à ce genre d'invocation, tandis que les éfrits sont les plus durs à convaincre de venir sur le plan matériel. Lorsqu'ils sont libérés des liens qui les unissent à leur invocateur mais qu'ils restent liés au plan matériel, les génies s'installent dans des endroits abandonnés, au fond de vallées, sous des chutes d'eau ou dans des déserts, suivant leur nature élémentaire. Certains vivraient dans des cimetières, voire auraient leur palais sous des nécropoles. Plusieurs légendes parlent de royaumes terrestres bâtis par des tribus de génies, djinns comme éfrits, avant que le peuple de l'Avant n'arrive. Leurs vestiges seraient ensevelis sous les dunes des grands déserts du Sud et au sommet de pics inaccessibles, et recèleraient bien des réponses sur l'Avant, peut-être même des trésors magiques hors du commun, se plaisent à raconter les nomades.

Djinn

Description

Le djinn est un génie lié à l'air. Le haut de son corps est celui d'un humain aux traits le plus souvent semblables aux peuples de l'Est ou du Sud, portant parfois la barbe ou une moustache parfaitement taillées. Son corps musclé prend parfois une teinte bleue métallique. Habillé à la mode du désert, il porte souvent un turban orné de gemmes étincelantes. Le bas de son corps est par contre intangible et se transforme en une vapeur éthérée et tournoyante. Il est toujours armé d'un cimeterre et de plusieurs dagues courbes. Sa ceinture est comme à un sac à malices, avec une dizaine de petites pochettes dont le contenu est toujours inattendu.

Écologie

Sur le plan de l'air, les djinns habitent de magnifiques palais volants où des centaines de serviteurs s'activent pour leur plus grand plaisir. Ils apprécient les mets fins et les danses envolées. Des hauts dignitaires elfes d'aether sont parfois invités en leur demeure lors de réceptions mémorables. Nul ne connaît les alliances passées entre les deux peuples, mais les djinns sont déjà intervenus favorablement lors de bataille impliquant ces elfes. Ces derniers ont aussi aidé à maintes reprises les djinns lors d'affrontements avec les éfrits, leurs ennemis jurés. Les

djinns perdent une grande partie de leur discernement face à ces génies Mauvais. La meilleure façon de s'accorder les faveurs d'un djinn est ainsi de montrer que l'on déteste autant les éfrits qu'eux.

Les djinns sont les moins réfractaires à rendre service aux mortels sur le plan matériel. Ils restent cependant des génies, avec un ego démesuré et un complexe de supériorité. Il est donc nécessaire de ruser pour ne pas se laisser berner par un marché trop beau pour être vrai. En raison de leur nature bonne, les djinns sont les plus fréquemment invoqués et les rituels sont maintenant connus de la plupart des mages les plus expérimentés. En conséquence, trouver un djinn encore emprisonné dans un objet n'est pas impossible. Celui qui trouve un tel objet doit aussi s'attendre à d'âpres négociations pour arriver à obtenir quelque chose du génie, alors que celui-ci n'attend qu'une chose : rentrer chez lui.



Combat

Les génies ont horreur du combat physique. Ils considèrent que ce devrait être uniquement l'apanage des éfrits ou des génies sans intelligence. Attaqué, un génie utilise en priorité ses pouvoirs et ses sorts. Il repousse ses adversaires à l'aide de son tourbillon d'air, puis les précipite contre les parois ou les laisse tomber d'une grande hauteur. S'il est acculé ou contraint, il se rend invisible et/ou se transforme en tourbillon pour se mettre à l'abri. Son cimeterre ne lui sert qu'en dernier recours. Même s'il n'aime pas ça, il arrive qu'il négocie un service ou un bien pour mettre un terme à un combat qu'il juge perdu.

Synopsis

Les djinns capables de réaliser un souhait sont extrêmement rares. Ils n'accordent ces faveurs qu'en échange d'un service important, en plus de sa libération. Haqmyah, celui que les PJ viennent de découvrir en décrochant la gemme du front d'une idole païenne, est de ceux-là. Il accordera un souhait si les PJ l'aident à détruire l'éfrit qui a permis à un sorcier de l'enfermer ici. Et aussi à détruire le sorcier, par la même occasion…

Djinn

Élémentaire de taille G, Chaotique Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 161 (14d10+84)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +7, Cha +9
Immunité contre les dégâts de foudre et de tonnerre
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langue aérien
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Capacités

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du djinn est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Le djinn peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, détection du mal et du bien, vague tonnante*

3/jour chacun : *création de nourriture et d'eau (peut créer du vin à la place de l'eau), langues, marche sur le vent*
1/jour chacun : *changement de plan, création, forme gazeuse, invisibilité, image majeure, invoquer un élémentaire* (élémentaire de l'air seulement)
Trépas élémentaire. Quand le djinn meurt, son corps se dissout en une brise chaude en ne laissant derrière lui que ses objets équipés ou transportés.

Actions

Attaques multiples. Le djinn effectue trois attaques de cimeterre.
Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 12 (2d6+5) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de foudre ou de tonnerre (au choix du djinn).
Création d'un tourbillon. Un cylindre d'air tourbillonnant de 1,50 mètre de rayon et de 9 mètres de haut apparaît à un point situé à 36 mètres ou moins du djinn dans son champ de vision. Le tourbillon dure tant que le djinn reste concentré (comme s'il se concentrait sur un sort). Toutes les créatures (à l'exception du djinn) qui entrent dans le tourbillon doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être *entravées* par ce phénomène. Le djinn peut déplacer le tourbillon sur une distance maximale de 18 mètres par une action et les créatures *entravées* par le tourbillon se déplacent avec lui. Le tourbillon disparaît s'il sort du champ de vision du djinn.
Une créature peut consacrer une action à dégager une créature *entravée* par le tourbillon, elle-même y compris, en réussissant un test de Force DD 18. Si le test est réussi, la créature n'est plus *entravée* et se déplace vers l'emplacement le plus proche à l'extérieur du tourbillon.

Éfrit

Description

Lorsqu'ils sont sur leur plan élémentaire du feu, les éfrits sont des êtres du feu, conglomérat de lave et de flammes. Sur le plan matériel, ils s'incarnent dans des humanoïdes massifs de plus de trois mètres, à la peau rouge sang. Beaucoup d'entre eux possèdent des attributs démoniaques, bien qu'ils n'en aient aucune ascendance : crocs proéminents, cornes ou piques sur le corps. Ils dégagent une forte chaleur et leurs pas laissent une légère brûlure au sol. Ils se vêtissent à la mode orientale, s'affublant de très nombreux bijoux en or.

Écologie

Tout comme les djinns, les éfrits vivent sur leur plan élémentaire au sein de puissants royaumes dirigés par des sultans. Ils maîtrisent les feux et s'en servent pour bâtir leurs villes et dominer les autres races. Leur capitale est la cité d'Airain, et elle unifie tous les sultans, malgré leurs dissensions. Ville franche au milieu d'une mer de lave, elle a été bâtie, dit-on, par un roi humain, bien avant que les humains ne foulent les Terres d'Osgild. Elle est dirigée par le plus puissant des éfrits, Ibn al-Mahdi, dont les pouvoirs seraient ceux d'un dieu. Les esclaves y sont légions et sont traités sans égard.

Les éfrits sont foncièrement Mauvais et ne connaissent que la loi du plus fort, y compris au sein de leur espèce. Ce sont les seuls génies à venir régulièrement et délibérément sur le plan matériel pour pactiser avec des magiciens ou des prêtres Mauvais, afin de satisfaire leur soif de pouvoir. Peut-être encore plus que les autres génies, les éfrits aiment être adorés, sur leur plan et sur le plan matériel. Lorsqu'ils s'incarnent en Osgild, ils prennent souvent la tête d'un culte élémentaire, apparaissant aux yeux des créatures les plus souillées par le mal et la perversion, ou s'allient à des élémentalistes. Ils se font alors ériger des forteresses ou des palais à leur gloire, dans des déserts isolés ou au cœur de volcans actifs. Le Ragharron est une terre propice aux éfrits et les mauvaises langues prétendent que le roi lui-même se serait offert les services d'éfrits pour l'aider dans sa conquête d'Alarian.

Les éfrits se laissent rarement attacher à un objet, utilisant la moindre faille dans le rituel pour se retourner contre leur invocateur et le réduire en esclavage à son tour. C'est pour cette raison que les rituels d'invocation pour ces génies du feu sont presque inconnus et que les sorciers passent plutôt des marchés pour obtenir leurs faveurs.

Combat

Malgré ses pouvoirs magiques, l'éfrit aime le combat physique et ne se fait pas prier pour relever un défi, se jugeant toujours plus fort que son ennemi. Toutefois, il est un fin combattant et sa force brute cache une grande intelligence en combat. Sous-estimer un éfrit l'arme à la main serait la pire des erreurs. S'il sent que le combat tourne en sa défaveur, mais aussi pour prendre l'avantage plus facilement, il utilise ses pouvoirs magiques pour se rendre invisible et prendre à revers son adversaire avec son jet de flammes.

Éfrit

Élémentaire de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10+112)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +7
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langue ignée
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Capacités

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de l'éfrit est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). L'éfrit peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*
3/jour chacun : *agrandir/rétrécir, langues*
1/jour chacun : *changement de plan, forme gazeuse, invisibilité, image majeure, invoquer un élémentaire* (élémentaire du feu seulement), *mur de feu*

Trépas élémentaire. Quand l'éfrit meurt, son corps se dissout en un éclat de feu et un nuage de fumée en ne laissant derrière lui que ses objets équipés ou transportés.

Actions

Attaques multiples. L'éfrit effectue deux attaques de cimeterre ou utilise deux fois Projeter une flamme.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d6+6) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Projeter une flamme. *Attaque de sort à distance :* +7 pour toucher, portée 36 m, une cible.
Touché : 17 (5d6) dégâts de feu.

Gnolls

« Reste caché gamin. S'ils t'attrapent, ces têtes de hyènes feront de toi soit leur esclave, soit leur repas. Moi je crois que je préférerais encore être leur repas ! »

Description

Ceux qui ont déjà rencontré les gnolls connaissent leur terrible sauvagerie. Ces humanoïdes à tête de hyène sont brutaux et sans pitié pour les individus qu'ils soumettent. Leur corps est souvent fin et sec, et il est recouvert d'un pelage ras entre le brun et le jaune, et parsemé de taches noires. Ils mesurent en général un peu plus de deux mètres, mais leur corps voûté les rend à peine plus grand qu'un être humain. Ils sont musclés et puissants.

Écologie

Les gnolls vivent en tribus nomades, des meutes, pouvant atteindre jusqu'à une centaine d'individus. Ils voyagent en marge des zones civilisées, prenant bien soin de concentrer leurs attaques sur les villages isolés, loin des cités et des châteaux.

Il arrive parfois que certaines meutes, trop grandes, décident de s'installer définitivement. Elles choisissent les ruines d'anciens villages ou d'anciens temples et érigent des bâtiments de bois et de peau par-dessus les précédents.

Les gnolls sont régis par une structure sociale purement matriarcale. Une matriarche dirige la meute, et fait office aussi de grande prêtresse. Autour d'elle, ses filles dirigent la meute. Puis viennent ses mâles. Cela n'empêche pas les mâles de se battre comme les femelles, mais ils n'occupent jamais une position dominante.

Les luttes de pouvoir son incessantes. Les filles de la matriarche peuvent défier leur mère dans un combat à mort et elles ne se gênent pas pour comploter sans jamais, pour autant, mettre en danger la tribu.

Les gnolls se repaissent de la chair de ceux qu'ils capturent. Mais il arrive aussi qu'ils préfèrent réduire les plus vigoureux en esclavages. Ces esclaves servent un temps la meute avant d'être sacrifiés par la matriarche et ses filles lors d'une cérémonie, à la nouvelle lune.

Origines

Les théories sont nombreuses sur l'origine des gnolls. La plus répandue parle d'une déesse, que certains nomment la Sombre Mère. Déesse, seigneur démon, les avis divergent. Mais on dit qu'elle enfanta la première matriarche et transforma une meute afin de l'offrir à son enfant. Depuis, les gnolls vénèrent cette créature en lui sacrifiant des victimes lors de rituels terribles, avant de consommer leur chair.

Combat

Les gnolls sont des combattants sauvages, mais ils n'en sont pas pour autant courageux. Ils préfèrent attaquer en meute. Et surtout, ils attaquent uniquement quand ils sont en surnombre. Ils frappent le plus souvent de nuit, n'ayant pas besoin de la lumière du jour pour se mouvoir et combattre. Ils prennent leurs proies par surprise et se jettent sur chaque ennemi à plusieurs de manière à le submerger. Malheureusement pour eux, ils sont indisciplinés et leur soif de sang les mène à agir de manière inconsidérée. Il n'est pas rare de voir un gnoll, surtout les mâles, se jeter sur le corps sans vie d'une de ses victimes pour commencer à le dévorer, et ce en plein milieu de la bataille. Les gnolls ne sont pas téméraires : si un affrontement tourne à leur désavantage, ils préfèrent fuir.

Gnoll

Humanoïde (gnoll) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue gnoll
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Déchaîné. Quand le gnoll réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, il peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Arc long. *Arme d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts perforants.
Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 6 (1d8+2) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains en effectuant une attaque au corps à corps.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.



Gnoll, chef de meute

Humanoïde (gnoll) de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 15 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 44 (8d8+8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue gnoll
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Chef de meute. Tous les gnolls au contact du chef de meute obtiennent un *avantage* en attaque tant que le chef de meute n'est pas *neutralisé* ou *inconscient*.
Déchaîné. Quand le gnoll réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, il peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Le chef de meute peut effectuer deux attaques de corps à corps ou une attaque de corps à corps et une attaque à distance avec sa lance.
Arc long. Arme d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.
Lance. *Attaque d'arme au corps à corps* ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants ou 7 (1d8+3) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains en effectuant une attaque au corps à corps.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Gnome des profondeurs (Svirfneblin)

« Ces gemmes sont d'une pureté stupéfiante. J'irais volontiers en racheter, mais cette négociation a été un calvaire. Je n'avais jamais rencontré de gnomes aussi rudes et agressifs. Ils m'ont mis très mal à l'aise… »

Description

Les svirfneblins dépassent rarement le mètre et sont plus secs que leurs cousins des roches. Leur peau prend une teinte terreuse et anthracite. Les hommes sont dépourvus de cheveux et de barbe, tandis que les femmes ont invariablement les cheveux grisonnants, allant jusqu'au blanc, qu'elles aiment porter en nattes. Leurs vêtements sont épais et résistants, parfois de cuir, toujours fonctionnels.

Écologie

Les svirfneblins se regroupent dans de grandes cités fortifiées souterraines. Même si beaucoup de ces dernières sont accessibles depuis des terriers remontant en surface, certaines villes sont en plein cœur des Noires Terres. Ce peuple est donc en guerre avec les drows, les duergars et les autres créatures du mal pour des raisons territoriales autant que culturelles.

De leurs cités, les svirfneblins exploitent des mines gemmifères. Ils estiment que ces merveilles sont une bénédiction du Père des Roches, une divinité chtonienne. La production est majoritairement conservée pour le commerce interne, mais ils entretiennent quelques échanges indispensables avec des cités naines.

Combat

Les gnomes des profondeurs ne sont pas de grands combattants et comptent beaucoup sur leur ingéniosité. Ils recourent aussi au poison, dont ils sont des spécialistes, ce qui leur vaut une réputation peu glorieuse. Leur capacité innée à se camoufler dans la roche leur permet de réaliser des embuscades mortelles, contre les drows notamment.

Synopsis

Les PJ viennent de remplir une mission pour la cité de nains de pierre du roi Gadrim Bras-lourd. Malheureusement, leur paiement en gemmes en provenance de la ville svirfneblin à quelques kilomètres plus bas, n'est jamais arrivé, et l'escorte envoyée n'est pas revenue. La présence de drows à proximité empêche le roi, très tendu

et sur le pied de guerre, d'alléger les défenses de sa ville pour enquêter. Si les PJ veulent être payés, il va falloir aller chercher leur dû eux-mêmes.

Gnome des profondeurs (svirfneblin)

Humanoïde (gnome) de taille P, Neutre Bon
Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 16 (3d6+6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

Compétences Discrétion +4, Investigation +3, Perception +2
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues commun des profondeurs, gnome, terreux
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Camouflage dans la rocaille. Le gnome obtient un *avantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du gnome est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le gnome peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :
À volonté : *non-détection* (soi-même uniquement)
1/jour chacun : *cécité/surdité, déguisement, flou*
Ruse gnome. Le gnome obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Actions

Fléchette empoisonnée. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Pic de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Gobelins

« Vous les croyez inoffensifs parce qu'ils sont petits ? Vous devriez vous méfier, messieurs. Tout bon milicien de cette bourgade sait qu'un gobelin est tout sauf inoffensif. »

Description

Créatures de petite taille, à peine aussi grands qu'un halfelin, les gobelins sont repoussants. Leur peau oscille entre un gris terreux et un vert d'eau tacheté de marron. Malingres et chétifs, ils sont rapides et agiles, et incroyablement discrets.

Écologie

Les gobelins font partie de la famille des gobelinoïdes, comme leurs cousins les hobgobelins ou les gobelours. Il arrive d'ailleurs souvent que ces derniers soumettent des tribus entières de gobelins à leur bon vouloir. Ces derniers n'étant pas connus pour leur courage, ils se soumettent bon gré mal gré à la loi du plus fort.

En général, les gobelins vivent selon une structure tribale simple, où le chef est celui qui a tué son prédécesseur et qui a brisé les crânes de tous ses concurrents, présents ou passés. Il est souvent conseillé par un chaman, à moins que ce dernier n'ait pris lui-même la tête de la tribu (surtout s'il possède vraiment quelques pouvoirs magiques). On trouve parfois un roi gobelin, régnant sur plusieurs tribus. En règle générale, il est un peu plus grand et plus fort, et surtout plus malin que les autres. Mais son règne dure rarement.

Rapport au monde

Les gobelins vivent du pillage. Ils ne construisent pas, n'ont pas d'artisan, ni de maçon. Ils s'installent dans des grottes ou, dès qu'ils le peuvent, dans des ruines. Ils y élèvent des loups que certains d'entre eux peuvent monter, les enfermant dans des enclos et les torturant pour les soumettre. Ils sont également obsédés par la sécurité de leurs repaires, qu'ils protègent à grand renforts de pièges et d'alarmes.

Ils détestent la lumière du jour et restent le plus possible dans les ténèbres, ne sortant vraiment que la nuit. En plus des loups, Ils élèvent une espèce de rat géant imberbe comme compagnons animaux. Ces derniers leur servent aussi de chiens de garde.

Les gobelins vénèrent un dieu sombre qu'ils nomment souvent le Gobelin Blanc. Ils le décrivent comme un gobelin massif et immense, à la peau blanche comme la chaux et au corps transpercé par des dizaines de lames. Ce dernier chevauche un loup géant noir comme la nuit. Ils pensent qu'il récompense les plus forts et les plus vicieux d'entre eux en les transformant, la mort venue, en

loups géants qui tueront et pilleront les domaines des autres dieux.

Combat

Les gobelins ne sont pas courageux et ils préfèrent attaquer en nombre. Ils tendent des embuscades préparées aussi minutieusement que possible. En combat, ils s'acharnent sur les plus faibles et, dès qu'ils ont à affronter plus fort qu'eux, ils tentent de disparaître pour mieux prendre de nouveau leur cible par surprise.

Gobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, Neutre Mauvais
Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Compétence Discrétion +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action Se désengager ou Se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Gobelin, chaman

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 27 (6d6+6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Discrétion +8, Religion +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action Se désengager ou Se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.
Incantation. Le chaman est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de clerc préparés par le shaman :

Tours de magie (à volonté) : explosion occulte, résistance, thaumaturgie

1er niveau (3 emplacements) : injonction, vague tonnante, soin des blessures

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Marteau léger. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 3 (1d4) dégâts contondants.



Gobelins blancs

Le soleil se couche et, avec lui, la confiance des défenseurs de la palissade. Un blizzard terrible se lève et les congères s'accumulent contre les troncs. Dans l'ombre des torches, autour du village, une foule de petites silhouettes prennent position.

Description

Ainsi nommés du fait de leur grossière ressemblance avec les peaux-vertes, les gobelins blancs n'appartiennent strictement pas à la même espèce. Plus poilus, plus trapus, leur pigmentation est beaucoup plus pâle.

Écologie

Ces créatures se complaisent dans le froid et les régions polaires. Elles accompagnent les tempêtes afin de mener des raids sur les communautés humaines. Le gel ne leur occasionne aucun trouble tandis que leur vision n'est en rien gênée par le blizzard neigeux. Ce sont des êtres taillés pour l'hiver – et à l'inverse, le soleil et la chaleur les rendent léthargiques au point qu'ils préfèrent remonter dans le grand Nord à l'arrivée de la belle saison. Les gobelins blancs vivent en meute et chérissent leur indépendance, même s'il leur arrive de collaborer avec des entités plus puissantes de leur écologie. La survie constitue chez cette espèce la seule vertu.

Combat

Les gobelins blancs sont plus sournois et un peu plus réfléchis que les gobelins. Ces qualités sont le fruit d'un environnement qui ne permet pas la moindre erreur. Ils attaquent toujours en nombre et uniquement dans des conditions favorables (nuit, tempête, embuscade à distance…)

Gobelin blanc

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, neutre mauvais
Classe d'armure 14 (armure de peau)
Points de vie 13 (3d6+3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Compétence Discrétion +7, Survie +7
Résistance contre les dégâts de froid
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Attaque en meute. Une fois par tour, si le gobelin blanc attaque une créature qui a déjà été attaquée par un autre gobelin blanc à ce round, il obtient au choix un *avantage* en attaque ou un bonus de 1d6 aux dégâts (du même type que l'arme utilisée).
Rapide. Le gobelin blanc peut effectuer l'action Se désengager ou Courir par une action bonus à chacun de ses tours.
Pied montagnard. Lorsqu'il se déplace sur de la glace ou en milieu montagnard, le gobelin blanc ne divise pas sa vitesse par 2.
Protection oculaire. Le gobelin blanc est immunisé contre l'ophtalmie des neiges et voit normalement en milieu glaciaire et montagnard.

Actions

Attaques multiples. Le gobelin blanc effectue deux attaques au corps à corps : une avec sa hachette et une avec sa dague.
Hachette. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.
Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts perforants.
Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Chaman gobelin blanc

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, neutre mauvais
Classe d'armure 14 (armure de peau)
Points de vie 22 (5d6+5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Discrétion +7, Religion +3, Survie +7
Résistance contre les dégâts de froid
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Rapide. Le gobelin blanc peut effectuer l'action Se désengager ou Courir par une action bonus à chacun de ses tours.
Pied montagnard. Lorsqu'il se déplace sur de la glace ou en milieu montagnard, le gobelin blanc ne divise pas sa vitesse par 2.

Protection oculaire. Le gobelin blanc est immunisé contre l'ophtalmie des neiges et voit normalement en milieu glaciaire et montagnard.

Faveur mortelle. Par une action bonus, le chaman peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme au corps à corps infligent par magie 3 (1d6) dégâts nécrotiques supplémentaires à une cible qu'il parvient à toucher. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour. Si le chaman dépense un emplacement de sort de niveau 2, les dégâts augmentent de 1d6.

Incantation. Le chaman est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de clerc préparés :

Tours de magie (à volonté) : bouffée de poison, contact glacial, explosion occulte

1er niveau (4 emplacements) : flamboiement funeste, manteau de givre

2e niveau (2 emplacements) : stalagmites fulgurantes, suggestion

Actions

Attaques multiples. Le chaman gobelin blanc effectue deux attaques avec la massue.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts contondants.

Gobelours

« Mais ouais, on a déjà vu ces bestioles. Tu croyais que les gobelins c'était une plaie et que les orques foutaient la trouille, gamin ? Attends de voir débarquer un gobelours. Tu sais pourquoi on l'appelle comme ça ? Devine ! »

Description

Cousins directs des gobelins, les gobelours portent leur nom en raison de leur nez ressemblant à s'y méprendre au museau d'un ursidé. Leur corps musclé à la pilosité développée, allié à leur taille impressionnante (généralement plus de deux mètres), renforce l'impression d'avoir affaire à une bête sauvage. Leur peau et leurs poils oscillent généralement entre des tons de gris ou de marron, tirant parfois sur le jaune.

Écologie

Les gobelours vivent en tribus. Chaque tribu choisit une caverne ou un habitat troglodyte et s'y installe, créant un véritable village. Les mâles adultes partent alors en chasse pendant que femelles et petits restent au village. Les femelles sont généralement les artisans du village : elles créent ustensiles, armes primitives et ajustent les armures pillées à la morphologie de combattants. Pendant ce temps, les mâles récupèrent des ressources en pillant les voyageurs et aventuriers imprudents.

Les tribus gobelours sont parfois accompagnées de gobelins, servant (volontairement ou non) leurs maîtres. Elles sont dirigées par un chef de guerre ou un chaman, même si l'on peut parfois trouver des tribus matriarcales, où les rôles sont inversés. En général, femelles et enfants ne se battent que si leur vie est en danger.

Rapport au monde

Les gobelours sont des créatures malveillantes et terribles qui n'hésitent pas à écraser tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Attirées par l'or et la nourriture, ils suivent ceux qui les paient mais n'hésitent pas à trahir leurs employeurs si leur intérêt est ailleurs.

Combat

Les gobelours sont des créatures intelligentes, patientes et vicieuses. Les chasseurs n'hésitent pas à monter des embuscades élaborées afin de prendre leurs proies par surprise. Ils préfèrent trouver une position en hauteur d'où ils pourront utiliser leurs javelines avec un impact maximum avant de se lancer à l'assaut, si besoin. Mis en difficulté, ils préfèrent fuir, laissant leurs blessés derrière eux.

Gobelours

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 27 (5d8+5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Discrétion +6, Survie +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Attaque surprise. Si le gobelours surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand le gobelours touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

Actions

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6+2) dégâts perforants à distance.
Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d8+2) dégâts perforants.



Gobelours, chef barbare

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 55 (10d8+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Discrétion +8, Intimidation +6, Survie +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand le gobelours réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).
Attaque surprise. Si le gobelours surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à la cible.
Rage. Lors de son tour, le chef gobelours peut utiliser une action bonus pour être pris de rage. Tant qu'il est enragé (10 rounds), il obtient les bénéfices suivants :
- *avantage* sur les tests de Force et les jets de sauvegarde de Force.
- un bonus de +2 au jet de dégâts en corps à corps.
- résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Actions

Attaques multiples. Le chef barbare peut effectuer deux attaques de corps à corps ou une attaque de corps à corps et une attaque à distance.
Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts perforants.
Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants au corps à corps ou 6 (1d6+3) dégâts perforants à distance.

Golems

« Et il s'éveillera, gardien immuable et sans âge. Il punira les incroyants de son poing massif, afin que nul ne puisse profaner la tombe de notre Roi. »
— Avertissement gravé dans la pierre, à l'entrée du tombeau de Mannann le Grand.

Chaque golem est unique. La créature est la chose, l'œuvre personnelle selon certains, de son créateur. La plupart ont une apparence humanoïde, mais pas tous. Ils sont souvent faits d'argile, de chair, de métal ou de pierre.

Écologie

Un golem n'est pas un être vivant. Il s'agit d'une création artificielle combinant divers talents, dont une certaine maîtrise de l'artisanat. Un golem n'a ni conscience ni volonté propre, et encore moins de libre arbitre. Il comprend la langue de son créateur mais est incapable de parler ou de communiquer. Il a été créé afin d'accomplir une tâche précise qu'il s'efforce de réaliser au mieux de ses moyens.

Souvent, un golem est créé pour accomplir deux tâches : assister le créateur et le défendre, en personne ou en étant assigné à un lieu. Un golem ne vieillit pas et n'a aucun besoin naturel. Il ne respire pas, ne mange pas, ne boit pas. Il continue d'exister jusqu'à ce qu'il soit détruit, d'une manière ou d'une autre. Les golems font de formidables gardiens, surtout sur des sites d'importance où le bras armé d'un soldat ne suffit pas.

Origine

Nul ne sait qui a créé le premier golem, mais le rituel présidant à leur création est ancien. Fabriquer un golem demande des compétences particulières.

Il est d'abord nécessaire de posséder les savoirs permettant de le construire. Qu'il s'agisse d'assembler des membres pour créer un golem de chair ou de tailler de la pierre, ou encore de forger du métal, seul un maître artisan peut créer une enveloppe adéquate.

Il faut ensuite effectuer un rituel long et exigeant qui n'est pas à la portée de n'importe quel homme de magie. Le créateur du golem invoque un esprit élémentaire, généralement un esprit de la terre. Il scelle avec l'entité un pacte dont les termes sont posés sur un petit parchemin, à l'aide de son propre sang. Ce parchemin est ensuite roulé et placé au cœur du golem. L'esprit élémentaire détache alors une partie de lui-même qu'il enferme au cœur du golem, lui donnant vie.

Golem d'argile

Description

Sans être le moins puissant des golems, il est assurément le plus commun. L'argile est souvent façonnée de manière plus ou moins grossière, et ces golems semblent parfois légèrement informes, ou mal proportionnés. Ils sont souvent un peu plus grands qu'un être humain. Le golem possède cependant une étonnante rapidité, ce qui en fait un garde du corps idéal. Malheureusement, il est facile de l'endommager, et il arrive parfois que l'esprit élémentaire qui l'habite s'échappe quand les dommages reçus par la créature sont trop importants. Quand cela arrive, le golem ne perd pas vie. Il devient cependant frénétique et tente de détruire tout ce qu'il croise, qu'il s'agisse d'êtres vivants ou d'objets inertes.

Combat

Le golem d'argile n'est pas un fin tacticien. Cependant, il utilise systématiquement sa capacité de hâte afin d'augmenter sa vitesse pour terrasser plus rapidement de ses adversaires.

Golem d'argile

Créature artificielle de taille G, non-alignée
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10+56)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Immunité contre les dégâts d'acide, de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunité contre les états spéciaux *charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié* et *terrorisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Capacités

Absorption de l'acide. Chaque fois que le golem devrait subir des dégâts d'acide, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts d'acide qu'il aurait dû subir.
Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.
Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.
Fou furieux. Chaque fois que le golem débute son tour avec 60 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem devient fou furieux. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche de lui dans son champ de vision. S'il n'y a aucune créature suffisamment proche pour s'en approcher et l'attaquer, le golem attaque un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois fou furieux, le golem le reste à moins qu'il ne soit détruit ou qu'il récupère la totalité de ses points de vie.
Résistance à la magie. Le golem obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 16 (2d10+5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. La cible meurt si cette attaque réduit son total maximum de points de vie à 0. La réduction persiste tant qu'elle n'est pas éliminée grâce à un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire.
Hâte (Recharge 5-6). Jusqu'à la fin de son prochain tour, le golem bénéficie par magie d'un bonus de +2 à sa CA, il obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde de Dextérité et il peut utiliser son attaque de coup par une action bonus.

Golem de chair

Description

Plus rare et plus faible que ses congénères, le golem de chair ressemble à un assemblage grossier de plusieurs êtres vivants. En raison de la banalité du « *matériau* » qui le compose, il est moins complexe à créer que les autres golems, mais seuls les plus vils ou les moins scrupuleux des magiciens osent en fabriquer. Ceux qui le font sont souvent assimilés (à tort ou à raison) à des nécromants. Comme son cousin d'argile, un nombre trop important de dégâts peut permettre à l'esprit élémentaire l'habitant de s'échapper, le rendant alors frénétique.

Combat

Le golem de chair ne possède d'autre particularité que sa force. Il attaque si nécessaire avec brutalité, ne s'encombrant d'aucune tactique.

Golem de chair

Créature artificielle de taille M, neutre
Classe d'armure 9
Points de vie 93 (11d8+44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Immunité contre les dégâts de foudre, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium



Immunité contre les états spéciaux *charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié* et *terrorisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Absorption de la foudre. Chaque fois que le golem devrait subir des dégâts de foudre, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre qu'il aurait dû subir.
Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.
Aversion du feu. Si le golem subit des dégâts de feu, il subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.
Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.
Fou furieux. Chaque fois que le golem débute son tour avec 40 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem devient fou furieux. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche de lui dans son champ de vision. S'il n'y a aucune créature suffisamment proche pour s'en approcher et l'attaquer, le golem attaque un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois fou furieux, il le reste à moins qu'il ne soit détruit ou qu'il récupère la totalité de ses points de vie.
Le créateur du golem, s'il se trouve à 18 mètres ou moins du golem fou furieux, peut tenter de le calmer en s'adressant à lui d'une voix ferme et autoritaire. Le golem doit pouvoir entendre son créateur. Ce dernier doit effectuer une action pour tenter un test de Charisme (Persuasion) DD 15. En cas de test réussi, le golem se calme. S'il subit à nouveau des dégâts alors qu'il lui reste 40 points de vie ou moins, il peut de nouveau devenir fou furieux.
Résistance à la magie. Le golem obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

Golem de fer

Description

Ce sont les golems les plus puissants. Ils sont le résultat du plus fin des artisanats et de la plus puissante des magies. Ces géants de métal peuvent culminer jusqu'à quatre mètres de haut. Ils ont été créés pour être invulnérables, ou presque. Aucune arme ne peut les atteindre qui ne soit pas magique, ou au moins en adamantium. De plus, l'esprit élémentaire est emprisonné dans une cage si bien protégée qu'il ne peut s'échapper qu'à la destruction complète du golem.

Combat

Un golem de fer, s'il est confronté à de multiples créatures, commence souvent par cracher son nuage de poison. Une fois ses adversaires affaiblis, il attaque au corps à corps, un ennemi après l'autre. Ces créatures n'emploient pas de tactiques développées, mais elles se concentrent sur un adversaire à la fois.

Golem de fer

Créature artificielle de taille G, non-alignée
Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 210 (20d10+100)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunité contre les dégâts de feu, de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunité contre les états spéciaux *charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié* et *terrorisé*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Capacités

Absorption du feu. Chaque fois que le golem devrait subir des dégâts de feu, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts de feu qu'il aurait dû subir.
Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.
Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.
Résistance à la magie. Le golem obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques au corps à corps.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 20 (3d8+7) dégâts contondants.
Épée. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 23 (3d10+7) dégâts tranchants.
Souffle empoisonné (Recharge 6). Le golem souffle du gaz *empoisonné* dans un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ; elles subissent 45 (10d8) dégâts de poison en cas de jet sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Golem de pierre

Description

Les golems de pierre sont d'immenses statues, souvent majestueuses et massives, à qui l'on a insufflé un souffle de vie. La plupart occupent la fonction de gardien au cœur de tombeaux ou de palais millénaires, parfois depuis longtemps vidés de leurs occupants. Ils font en général entre trois et quatre mètres de haut et impressionnent autant par leur taille que par leur stature.

Comme leurs cousins d'acier, ils sont solides et ne risquent jamais de voir s'échapper l'esprit élémentaire qui les habite.

Combat

Ce sont les plus tacticiens des golems. Ils choisissent avec soin les créatures qu'ils viseront de leur pouvoir de ralentissement. Une fois leurs adversaires ralentis, ils choisissent leurs cibles de manière à frapper fort et vite, et à réduire le nombre d'adversaires face à eux. Ils visent en priorité les dangers leur semblant le plus immédiats.

Golem de pierre

Créature artificielle de taille G, non-alignée
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10+85)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunité contre les dégâts de poison, psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunité contre les états spéciaux *charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié* et *terrorisé*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.
Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.
Résistance à la magie. Le golem obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 19 (3d8+6) dégâts contondants.
Lenteur (Recharge 5-6). Le golem cible une ou plusieurs créatures situées dans son champ de vision à 3 mètres ou moins de lui. Les cibles doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie. En cas de jet de sauvegarde raté, une cible ne peut plus effectuer de réaction, sa vitesse est réduite de moitié et elle ne peut pas effectuer plus d'une attaque lors de son tour. De plus, la cible peut effectuer soit une action, soit une action bonus lors de son tour, mais pas les deux. Ces effets durent 1 minute. Une cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Gorgone

« Un taureau énorme de métal ! Je le jure ! Et ses naseaux projetaient une vapeur verte ! »

Description

La gorgone est une créature ressemblant à un énorme taureau (1,80 m au garrot et 2,50 m de long pour un poids de presque deux tonnes). Sa peau, ses cornes et ses sabots sont intégralement couverts de plaques de métal argenté. Pour autant, il ne s'agit pas d'un être artificiel ; sous l'armure, le monstre est constitué de sang, de chair et d'os.

Écologie

Si certains mâles sont des solitaires, les gorgones vivent souvent en petits groupes ou en troupeaux d'une douzaine d'individus. Tout comme les basilics (avec lesquels elles n'ont pourtant pas d'autre point commun), elles se nourrissent des victimes pétrifiées par leur souffle.

Psychologie

Les gorgones ont un très mauvais caractère ; un rien suffit à déclencher leur fureur.

Combat

Avant d'attaquer, la gorgone pousse un puissant mugissement destiné à impressionner sa victime. Grattant le sol d'un sabot avant, elle expire bruyamment en projetant un souffle létal constitué d'un gaz verdâtre qui transforme en pierre les êtres vivants. La gorgone se lance alors dans une charge aussi impressionnante que mortelle, au terme de laquelle elle tente d'encorner sa cible. Si elle y parvient, elle la projette ensuite en avant pour pouvoir mieux la piétiner. Si le malheureux est toujours vivant au terme du premier round, la gorgone tente de l'encorner ou de le piétiner à nouveau, et projette de nouveau son souffle dès que possible.

Gorgone

Créature monstrueuse de taille G, non-alignée
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10+48)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétence Perception +4
Immunité contre l'état spécial *pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Charge écrasante. Si la gorgone se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est *à terre*, la gorgone peut effectuer contre elle une attaque de sabots par une action bonus.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 18 (2d12+5) dégâts perforants.
Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 16 (2d10+5) dégâts contondants.
Souffle pétrifiant (Recharge 5-6). La gorgone souffle un gaz pétrifiant dans un cône de 9 mètres. Les créatures situées dans cette zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas de jet de sauvegarde raté, une cible commence à se transformer en pierre et elle est *entravée*. Une cible *entravée* doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet dont elle est victime prend fin. En cas d'échec, la cible est *pétrifiée* à moins qu'on ne la libère grâce à un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Goule

« Certains pensent que ces créatures sont maudites et, par bien des égards, elles sont terriblement dangereuses. Mais notons aussi qu'elles font partie, d'une certaine manière, du cycle naturel, nettoyant les charniers et les champs de bataille. »
— Essais sur l'écologie de la non-vie, Sirius von Farden.

Description

On reconnaît une goule de loin, sans la voir, à l'odeur de cadavre en décomposition qu'elle dégage. Ces créatures imberbes à la peau froide, blanchâtre et cireuse ressemblent à des êtres humains difformes. Mais leur dentition de requin et leurs griffes acérées suintant de poison permettent de les distinguer sans l'ombre d'un doute. Les goules sont toujours nues, ou presque, et ne portent jamais d'armure.

Origine

Nul ne se souvient quand ni où est apparue la première goule. Des rumeurs évoquent des humains ou des elfes qui auraient succombé au cannibalisme. Au bout de leur folie, ils ont été remarqués par un seigneur ténébreux (un dieu ou un démon peut-être) qui leur offrit la non-vie en échange d'un appétit insatiable.

Écologie

Les goules se nourrissent en priorité de cadavres et d'organes en décomposition. Mais elles n'hésitent pas à attaquer des êtres vivants si aucun cadavre n'est à portée. Elles sont capables de manger de grandes quantités puis de se retirer dans leur repère afin d'y dormir, parfois pendant des semaines. Nul ne sait comment elles se reproduisent. Les théories sont nombreuses. Certains parlent de morsures, d'autres de malédiction. Les plus audacieux avancent l'existence d'une reine pondeuse vivant dans les profondeurs.

Blême

Parfois, une goule naît plus puissante, maligne, vicieuse et intelligente que les autres. Les érudits la nomment un blême, et ce dernier prend invariablement la tête de sa meute.

Combat

Les goules se battent en meute. Il est rare qu'une goule solitaire attaque, à moins que sa proie semble particulièrement faible. Elles usent de toute la discrétion possible afin de s'approcher d'assez près pour délivrer une première attaque paralysante, avant de se jeter frénétiquement sur leur victime. Elles préfèrent d'ailleurs attaquer des victimes seules ou en petit nombre, et tentent souvent d'en isoler volontairement une ou deux.

Goule

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunités contre les états spéciaux *charmé, empoisonné* et *épuisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4+2) dégâts tranchants. Si la cible n'est pas un mort-vivant ou un elfe, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être *paralysée* pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 9 (2d6+2) dégâts perforants.

Blême

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 13
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Résistance aux dégâts nécrotiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunités contre les états spéciaux *charmé, empoisonné* et *épuisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue commun
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Mépris du renvoi. Le blême et toutes les goules situées à 9 mètres ou moins de lui bénéficient d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les effets qui renvoient les morts-vivants.
Puanteur. Les créatures qui commencent leur tour à 1,50 mètre ou moins du blême doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être *empoisonnées* jusqu'au début de leur prochain tour. Les créatures qui ont réussi leur jet de sauvegarde sont immunisées contre la puanteur du blême pendant 24 heures.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants. Si la cible n'est pas un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être *paralysée* pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 12 (2d8+3) dégâts perforants.

Grick

« Et tu ne sais pas ce que ce ruffian me dit ? Après que je l'ai surpris au lit avec mon Alaïde, hein ?! "Ce n'est pas ce que tu crois !" Sale porc, pas ce que je crois ?! Tu aurais vu comment mes bébés se sont jetés dessus quand je l'ai balancé au fond du trou. Je crois que les gricks aiment les menteurs. »

Description

Le grick est une créature de la forme d'une chenille géante ou d'un gros ver de terre gris ou vert foncé, pouvant faire jusqu'à la taille d'un ogre. Sa tête est formée de quatre tentacules aussi longs qu'une épée et terminés de pointes inquiétantes. En s'écartant, ses tentacules dévoilent un bec de perroquet, acéré comme un rasoir.

Écologie

Le grick se retrouve dans tous les milieux souterrains où les proies sont abondantes. Il chasse ainsi dans les égouts pour les rats, les grottes pour les chauves-souris et autre vermines, ou encore les donjons peuplés de créatures faciles à attraper telles que les gobelins, les kobbolds ou… les aventuriers. Il arrive que des gricks se terrent dans des ruines envahies par les animaux sauvages si ces ruines lui offrent un bon abri. Les excursions dans des zones plus civilisées ne se font que si des proies sont accessibles très facilement. Discret, il évite de se trouver à découvert et passe le plus clair de son temps au fond de son terrier où il s'embusque grâce à ses capacités de camouflage pour attaquer les proies passant à proximité.

Combat

Lorsqu'une proie se présente, il se propulse sur elle en la frappant de ses tentacules pour la sonner avant de la mordre aux parties molles. Son bec étant peu puissant malgré les apparences, il cherche à éviscérer plus qu'à briser des os. S'il est trop blessé, il se précipite à l'abri de son trou.

Synopsis

Les PJ passent la nuit dans la grange d'un sympathique paysan. Celui-ci leur dit qu'un renard vient toutes les nuits dévorer ses poules et qu'il ne sait plus comment faire pour s'en débarrasser. Nul doute que les PJ proposeront leur aide en échange d'une bonne omelette matinale ! Surprise en découvrant que le voleur nocturne de poules est un grick agressif dont le terrier est… juste sous le poulailler ! Deuxième surprise en découvrant la portée de jeunes gricks tout aussi belliqueux quand les PJ pourchassent le monstre dans le souterrain.

Grick

Créature monstrueuse de taille M, neutre
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Camouflage dans la rocaille. Le grick obtient un *avantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le grick effectue une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, il peut effectuer une attaque de bec contre la même cible.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 9 (2d6+2) dégâts tranchants.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Griffon

L'ombre d'un grand rapace glisse rapidement sur le sol, et un cri d'aigle annonce l'arrivée de la créature. Se pose gracieusement au sol, faisant face au cavalier, une monstruosité au corps de lion. La tête, les ailes et les pattes avant sont celles d'un aigle gigantesque. Le chevalier rabat la visière de son heaume.

Description

Le griffon est une créature hybride, croisement de lion et d'aigle géant. Il mesure en moyenne 2,50 m de long, possède une envergure de plus de 7 m et pèse 250 kg. Au sol, il se déplace avec la démarche chaloupée d'un félin. Son allure fière trahit clairement un sentiment de supériorité.

Écologie

Les griffons vivent dans les hautes montagnes, où ils établissent leurs nids hors de portée de la plupart des prédateurs. Ils vivent seuls ou en couples, se regroupant parfois jusqu'à une dizaine d'individus pour se protéger mutuellement lorsque cela s'avère nécessaire. Les griffons s'unissent pour la vie et se montrent très protecteurs envers leur nichée. Quiconque se hasarderait à essayer de leur voler un ou plusieurs œufs se ferait un redoutable ennemi. Le griffon est extrêmement rancunier et cherchera à se venger plusieurs années après qu'on lui ait causé un grief.

Psychologie

Créature très fière et très intelligente, le griffon ne devient pas facilement une monture. Il peut y être contraint, sachant qu'il finira toujours par se retourner contre son cavalier ; mais le moyen le plus sûr de le monter est encore de le convaincre d'accepter un cavalier. Il s'agit alors



d'un accord d'égal à égal, et les deux partenaires devront apprendre à travailler de concert s'ils veulent aller au combat ensemble.

Combat

La technique classique du griffon est de voler à haute altitude, s'appuyant sur sa vue perçante pour chercher une proie sans être repéré. Il descend ensuite en piqué, portant une terrible attaque avec ses griffes et ses serres, puis enchaînant avec des coups de becs pour achever sa victime. Au sol, il se révèle très mobile, se déplaçant avec agilité, utilisant si nécessaire ses ailes pour faire des bonds impressionnants avant de porter de nouveaux coups de griffes et de bec.

Griffon

Créature monstrueuse de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10+21)
Vitesse 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Compétence Perception +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Vue aiguisée. Le griffon obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le griffon effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Guenaudes

« Mange donc ta soupe, ou la sorcière du talus viendra te chercher et te dévorer ! »
— Jilia, juste avant la disparition de son fils la nuit même

Origine

Nul ne sait vraiment d'où viennent celles que l'on nomme « *guenaudes* ». Ces créatures étranges aux allures de vieilles femmes difformes et étranges sont connues sous de multiples noms. Ce sont à elles que la plupart des gens du commun pensent lorsqu'ils évoquent l'existence d'une « sorcière maléfique ». Pourtant, ces créatures sont loin d'être humaines. Les guenaudes sont des créatures profondément Mauvaises. Certains érudits les classifient comme des fiélons, bien qu'elles n'appartiennent ni aux enfers, ni aux abysses. L'origine exacte de ces monstres est sujet à discussion. Certain pensent que les premières guenaudes furent de simples dryades corrompues par la puissance des abysses. D'autres avancent qu'elles auraient en réalité été des humaines adeptes de la sorcellerie de leur vivant et dont l'âme serait restée accrochée à l'enveloppe corporelle au moment de leur mort.

Quoi qu'il en soit, les guenaudes d'aujourd'hui sont les descendantes d'une lignée dont la source se perd dans les limbes de l'oubli. Le secret de l'origine des guenaudes n'existe plus que dans le souvenir de quelques rares immortels.

Psychologie

Les guenaudes aiment croire qu'elles sont supérieures à tous les êtres qu'elles croisent. Elles apprécient par-dessus tout s'amuser avec les mortels et passer des marchés dont elles détournent les termes afin de torturer ceux ayant eu l'inconscience de marchander. Cependant, les guenaudes poursuivent également un but précis, en dehors du plaisir de voir les mortels souffrir. Elles négocient, grâce à ces marchés, les âmes des mortels, qu'elles marchandent ensuite avec les forces infernales ou démoniaques afin d'obtenir plus de richesses et de ressources pour leurs propres rituels.

Les guenaudes ne s'apprécient pas entre elles. Elles savent cependant que leur survie tient aussi parfois à leur collaboration. Elles partagent leur savoir entre elles et utilisent des messagers (souvent des quasits ou des diablotins) afin de communiquer de manière régulière.

De plus, il existe un respect naturel entre ces créatures. Territoriales, elles n'entrent jamais sur le territoire d'une autre guenaude – et encore moins d'un sabbat – sans s'être annoncées et encore moins sans avoir apporté un cadeau de valeur.

Les pouvoirs de l'assemblée

Quand les guenaudes créent une assemblée, parfois appelée sabbat, leur puissance augmente. Elles deviennent alors capables de lancer chaque jour leurs sorts comme si elles étaient des lanceurs de sorts de niveau 12. De plus, elles obtiennent la capacité de lancer les sorts suivants :

Niveau 1 : *nappe de brouillard, identification*
Niveau 2 : *rayon affaiblissant, ténèbres*
Niveau 3 : *dissipation de la magie, forme gazeuse, malédiction*
Niveau 4 : *métamorphose, flétrissement*
Niveau 5 : *contacter un autre plan, scrutation*
Niveau 6 : *mauvais œil*

Le nombre d'emplacements de sorts dépend du nombre de membres dans le sabbat. Il est égal à

Nombre de membres +1 pour les sorts de niveau 1

Nombre de membres pour les sorts de niveau 2 à 4

Nombre de membres divisé par 2 (arrondi au supérieur) pour les sorts niveau 5

Nombre de membres divisé par 3 (arrondi au supérieur) pour les sorts de niveau 6

Tous les membres du sabbat partagent ces emplacements. Un sabbat ne peut compter plus de six membres. Le DD des sauvegardes contre ces sorts est de 12 + modificateur d'intelligence de la guenaude. Le score d'attaque magique est de 4 + modificateur d'intelligence de la guenaude.

L'œil du sabbat

Quand elles forment un sabbat, les guenaudes créent un artefact d'une immense puissance : l'œil. Elles sont capables, en utilisant une action, de voir à travers ce dernier comme avec le sort *claivoyance*. S'il devait être détruit (CA 11, 1 pv), les guenaudes seraient alors *aveuglées* pour une journée. Elles devront recréer un œil grâce à un rituel d'une heure. Elles ne peuvent l'effectuer en étant *aveuglées*.

Un sabbat ne peut posséder qu'un seul œil à la fois.

Puissance du sabbat

Une guenaude faisant partie d'un sabbat est considérée comme ayant un Indice de Dangerosité supérieur de 2 à son ID normal.

Naissance

Le mythe des sorcières dévoreuses d'enfants n'est pas loin de la vérité. Les guenaudes enlèvent régulièrement des enfants en bas âge, ou alors tuent et arrachent le bébé pas encore né du ventre mort de sa mère. Elles le préparent selon un rituel long et coûteux, puis le dévorent. Quelques jours après, elles mettent ensuite au monde une petite fille. Elles abandonnent alors cette dernière, qui est élevée dans une famille mortelle jusqu'à ses seize ans.

Le jour de ses seize ans, l'enfant réalise son héritage et rejoint ses mères afin de devenir à son tour une guenaude à part entière. À moins qu'elle ne décide de se débarrasser avant cela de tous ceux qui lui ont été chers auparavant.

L'assemblée

Les guenaudes se réunissent souvent en assemblée : des sororités de trois guenaudes travaillant ensemble et partageant la même tanière. Quand elles se réunissent ainsi, elles créent systématiquement deux objets : leur chaudron et leur œil. Le chaudron est un instrument leur permettant de se nourrir, mais aussi de créer potions et poisons. Leur œil est un objet enchanté, l'œil d'un être humain énucléé vivant, à travers lequel elles sont capable de projeter leur propre vision afin de voir à travers lui, et ce quelle que soit la distance qui les séparent de l'objet.

Oracles maléfiques

Les guenaudes sont connues pour être des oracles. Elles ont cependant besoin d'ingrédients coûteux et rares, ainsi que de mener à terme un rituel long et épuisant afin de pouvoir prédire quoi que ce soit. Et rien ne dit qu'elles disent la vérité. Quoi qu'il en soit, comme tous les oracles, leurs révélations sont souvent sibyllines et il faut les interpréter de la bonne manière.

En réalité, elles déforment toujours ce qu'elles entrevoient afin d'induire ceux qui viennent à elles en erreur. Toute personne désireuse de faire appel à leur service ne devrait jamais croire totalement des guenaudes. Mais leurs oracles se basent toujours sur une vérité, passée, présente ou à venir.

Guenaude aquatique

Puantes et immondes, les guenaudes aquatiques inspirent le dégoût.

Description

Si les autres guenaudes sont laides et repoussantes, les guenaudes aquatiques sont les pires de toutes. Elles ressemblent à de vieilles femmes difformes aux yeux globuleux, au nez crochu, aux dents pointues et à la peau

bleuâtre. Nues, elles affichent un ventre gonflé et une peau ridée. Leurs cheveux sont filandreux et noirs, souvent mêlés à des algues et autres déchets marins.

Écologie

Les guenaudes aquatiques sont les moins puissantes de leur espèce. Elles se terrent au fond des marais ou dans les fleuves, les rivières et les mers. Leurs repères ne sont souvent accessibles qu'en plongeant sous l'eau, les rendant plus difficilement détectables.

Elles sont si laides qu'elles en sont venues à haïr tout ce qui est beau. Cette haine prend le dessus sur tout et elles seraient prêtes à tout afin de détruire la beauté du monde.

Combat

Les guenaudes aquatiques sont les plus brutales de leur espèce. Elles utilisent leur apparence illusoire afin de tromper leurs adversaires avant de se révéler. Une fois leur apparence terrifiante révélée, elles utilisent leur regard mortel. Elle font cependant attention de toujours tenter de combattre leurs adversaires séparément, quitte à tendre des embuscades élaborées.

Guenaude aquatique

Fée de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8+21)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues aquatique, commun, géant
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Amphibie. La guenaude peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Apparence terrifiante. Les humanoïdes qui commencent leur tour à 9 mètres ou moins de la guenaude et qui peuvent voir sa véritable apparence doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. En cas de jet de sauvegarde raté, la créature est *terrorisée* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle subit un *désavantage* si la guenaude se trouve encore dans son champ de vision) et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si son jet de sauvegarde est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, la créature est immunisée contre l'apparence terrifiante de la guenaude pendant 24 heures.

À moins que la cible ne soit surprise ou que l'apparence terrifiante de la guenaude ne lui soit brusquement révélée, la cible peut détourner le regard et éviter de faire le jet de sauvegarde initial. Jusqu'au début de son prochain tour, une créature qui détourne le regard subit un *désavantage* lors des jets d'attaque contre la guenaude.

Actions

Apparence illusoire. La guenaude cache son apparence, ainsi que celle de tous ses objets équipés ou transportés, par le biais d'une illusion qui la fait ressembler à une créature laide de forme humanoïde et d'une taille à peu près équivalente à la sienne. L'illusion disparaît si la guenaude effectue une action bonus pour y mettre un terme ou si elle meurt.

Les modifications apportées par cet effet ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, l'illusion peut dissimuler les griffes de la guenaude mais quelqu'un qui touche sa main peut sentir la présence de griffes. Sinon, une créature doit effectuer une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 16 pour se rendre compte que la guenaude est déguisée.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Regard mortel. La guenaude cible une créature *terrorisée* située dans son champ de vision à 9 mètres ou moins. Si la cible peut voir la guenaude, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie pour ne pas voir ses points de vie tomber à 0.

Guenaude nocturne

Hautaines et puissantes, les guenaudes nocturnes inspirent la peur.

Description

Vieilles femmes à la peau bleu nuit virant souvent sur le noir, les guenaudes nocturnes sont aussi souvent pourvue de cornes plus ou moins proéminentes. Leur peau est parcheminée et leurs mains crochues et griffues. Elles se tiennent souvent voûtées, ne laissant pas entrevoir leur taille imposante (souvent près de deux mètres, si elles se tiennent droites).

Écologie

Les guenaudes nocturnes sont plus rares, mais plus puissantes que leurs cousines. Elles se considèrent d'ail-

Cardioline

Chaque guenaude nocturne porte un médaillon que l'on nomme la cardioline ou parfois de façon plus poétique *« Le cœur de la nuit »*. Ce dernier lui permet de guérir toutes les maladies, ainsi que d'obtenir l'*avantage* sur tous ses jets de sauvegarde contre des effets magiques. Il lui permet aussi, une fois par jour, de devenir éthérée.

Si ce médaillon est porté par une créature d'alignement bon, il fonctionnera 10 fois en tout avant de se briser. Se faire voler ou briser un tel médaillon est un coup terrible pour une guenaude nocturne qui fera tout pour le retrouver, sans quoi elle devra passer une lune entière à le recréer en utilisant l'âme d'un mortel préalablement capturée.

Les lanternes aux âmes

Ces lanternes ressemblent à de petits pots de terre entourés de cuir de peau humaine, au cœur duquel luit une légère lumière colorée. Chaque lanterne peut contenir une âme. Elle est créée à partir d'argile spécialement traité avec du sang d'un innocent. Il faut deux jours pour créer une lanterne. En la plaçant à proximité d'un corps au moment de sa mort, elle permet d'en capturer l'âme. Seule une âme mauvaise ou corrompue peut être capturée par une lanterne. Ce qui explique le désir des guenaudes de corrompre bien des créatures bonnes et innocentes.

leurs comme les dirigeantes légitimes de leur espèce. Elles prennent souvent la tête de sabbats importants et se montrent plus rarement, laissant d'autres guenaudes ou des serviteurs faire le travail.

Les guenaudes nocturnes sont des collectionneuses d'âmes, qu'elles enferment dans leurs lanternes aux âmes. Elles s'en servent de monnaie d'échange avec les diables et les démons, mais elles conservent précieusement les âmes dont elles sont les plus fières (souvent des âmes Bonnes corrompues par leurs soins).

Certaines de ces guenaudes vivent au milieu des mortels, utilisant leur pouvoir de métamorphose afin de se faire passer pour des mortelles comme les autres.

Combat

Les guenaudes nocturnes préfèrent fuir tout affrontement direct dans le plan éthéré, avant de revenir s'occuper de leur adversaire dans les cauchemars de leur cible. Si elles sont forcées de combattre, elles utilisent tous les moyens afin de fuir, ou les pouvoir d'un éventuel sabbat pour mettre à mal ses adversaires.

Guenaude nocturne

Fiélon de taille M, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +6, Perception +6, Perspicacité +6, Supercherie +7
Résistance aux dégâts de feu, de froid ; perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent.
Immunité contre l'état spécial *charmé*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues abyssal, commun, infernal, primordial
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la guenaude est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec des attaques de sort). La guenaude peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, projectile magique*
2/jour chacun : *changement de plan* (elle-même uniquement), *rayon affaiblissant, sommeil*

Résistance à la magie. La guenaude obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Changer de forme. La guenaude peut se métamorphoser par magie en une femme humanoïde de taille M ou P, ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Elle retrouve sa véritable forme au moment de sa mort.

Forme éthérée. La guenaude entre par magie dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel, ou vice versa. Elle doit, pour cela, être en possession d'une cardioline.

Griffes (forme de guenaude uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Terrifiants cauchemars (1/jour). Depuis le plan Éthéré, la guenaude peut toucher par magie une créature humanoïde endormie sur le plan Matériel. Un sort de *protection contre le mal et le bien* lancé sur la cible, tout comme un cercle magique, empêche ce contact. Tant que dure le contact, la cible est la victime de terrifiantes visions. Si ces visions durent 1 heure au moins, le repos ne permet plus à la cible de récupérer quoi que ce soit et son total maximum de points de vie est réduit de 5 (1d10). Si cet effet réduit le total maximum de points de vie de la cible à 0, celle-ci meurt et, si son alignement était mauvais, son âme se retrouve piégée dans le sac des âmes de la guenaude. La réduction persiste tant qu'elle n'est pas éliminée grâce à un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Guenaude verte

Ces terribles créatures, cruelles et malignes, sont certainement celles que les légendes évoquent le plus souvent.

Description

Les guenaudes vertes ressemblent à de vieilles femmes courbées, habillées de haillons, aux cheveux blancs et à la peau couleur argile. Leur peau est ridée, leur nez crochu et leurs yeux respirent la malice.

Elles utilisent souvent leur capacité d'apparence illusoire afin de se faire passer pour une jeune femme à l'étrange beauté. Elles trompent ainsi facilement les hommes et les amènent jusqu'à leur repère.

Écologie

Les guenaudes vertes sont certainement les plus actives de leur espèce. De leur propre chef, ou sous le commandement d'une guenaude nocturne, elles piègent les mortels. Elles en attirent certains en utilisant leur capacité à imiter animaux et humanoïdes. Elles en attendent d'autres en leur proposant des marchés impies.

Puissantes sorcières, elles vivent au cœur de forêts mourantes, de marais sombres ou sous des collines stériles. Elles se terrent dans leur repère et n'en sortent que lorsque le besoin s'en fait réellement sentir, revêtant alors leur apparence illusoire.

Combat

Les guenaudes vertes ne sont pas combatives et préfèrent fuir, invisibles, plutôt que combattre. Cependant, si elles veulent affronter une créature, elles feront d'abord en sorte de choisir le terrain et, si elles le peuvent, de ne pas être seules. Elles utiliseront alors leur invisibilité et leurs sorts afin de surprendre leurs adversaires.

Guenaude verte

Fée de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8+33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences Arcanes +3, Discrétion +3, Perception +4, Supercherie +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, draconique, sylvestre
Dangerosité 3 (700 PX)



Capacités

Amphibie. La guenaude peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Imitation. La guenaude peut imiter les bruits d'animaux et les voix d'humanoïdes. Une créature qui entend ces imitations peut reconnaître leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 14.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la guenaude est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12). La guenaude peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *illusion mineure, lumières dansantes, moquerie cruelle*

Actions

Apparence illusoire. La guenaude cache son apparence, ainsi que celle de tous ses objets équipés ou transportés, par le biais d'une illusion qui la fait ressembler à une créature de forme humanoïde et d'une taille à peu près équivalente à la sienne. L'illusion disparaît si la guenaude effectue une action bonus pour y mettre un terme ou si elle meurt.
Les modifications apportées par cet effet ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, l'illusion peut lisser la peau de la guenaude mais quelqu'un qui la touche sentira la rugosité de son épiderme. Sinon, une créature doit effectuer une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour se rendre compte que la guenaude est déguisée.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants.
Passage dans l'invisible. La guenaude reste *invisible* jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort, ou jusqu'à interruption de sa concentration (comme si elle se concentrait sur un sort). Elle ne laisse aucun signe physique de son passage lorsqu'elle est *invisible* et seule l'utilisation de la magie peut permettre de la pister. Ses objets équipés ou transportés deviennent également *invisibles*.

Harpie

Le tonnerre gronde. « Un temps à ne pas mettre une harpie dehors ! », lance en plaisantant le voyageur fourbu qui pousse la porte de la chapelle. Un lourd silence. Deux pleureuses agenouillées lui jettent un regard sombre. « Un peu de respect, pauvre sot, leur nièce vient d'être emportée ! Que les mégères te prennent aussi ! », murmure une troisième, la rage aux yeux. L'étranger, épouvanté, comprend alors que les silhouettes ailées aperçues avant qu'il ne s'abrite ici ne sont pas des aigles…

Description

La harpie ressemble à une vieille sorcière ridée et cachectique. Son teint livide fait ressortir ses yeux noirs transpirants de malfaisance. Ses cheveux se groupent en touffes filandreuses. Dans les régions froides, le bas de son corps est celui d'un saurien avec d'amples ailes de chauve-souris et, quelques fois, sa colonne vertébrale se termine par une queue pointue. Ses mains effilées et déformées, aux longues griffes, affermissent son allure démoniaque. La harpie des régions plus chaudes, plus communes, a des pattes et des ailes de vautour et des mains comme des serres.

Écologie

Les harpie vit isolée ou en groupe de trois à cinq individus. Elle s'abrite au creux de falaises accidentées ou bien dans les ruines de lieux chargés d'énergie maléfique. De là, elle mène des raids sur les villages alentours ou le long des routes. Elle s'en prend à des proies faibles et isolées et ose rarement attaquer des convois, à moins que quelque chose d'important n'attire son attention. Elle raffole des chairs humaine et elfe, et est fascinée par l'or et les pierres précieuses. Un noble elfe paré de riches bijoux constitue une gourmandise à laquelle une harpie est incapables de résister… Elle ne tue pas tout de suite ses prises mais préfère les emporter dans son antre puis la dévorer vivante. Son repaire est une abomination, jonché de morceaux de corps et d'ossements par dizaines. Il semblerait que des harpies aient été mercenaires au sein d'armées du Mal. Des survivants racontent que les chants de quelques harpies viennent à bout de légions de centaines d'hommes, en les précipitant vers des précipices ou les piques ennemies. Mais en général, les harpies mercenaires agissent plutôt isolément, en échange de fortes rétributions. Encore faut-il savoir négocier avec elles…

Combat

Les harpies sont très agiles en vol, capables de mener des attaques précises en piqué puis de remonter hors d'atteinte de toute riposte. En effet, les harpies ne sont



pas faites pour le combat rapproché et elles se servent de leur chant pour attirer leurs victimes dans des zones dangereuses comme des sables mouvants, et les immobiliser.

Légende

Les croyances populaires accusent les harpies des disparitions de femmes et d'enfants. Les femmes car elles jalouseraient leur beauté, les enfants leur joie de vivre. On dit aussi qu'elles empoisonnent les nouveau-nés avec leur lait nécrosé pour les transformer en harpie. Certains enlèvements seraient commandités par des nobles ou des sorciers, mais également par des créatures bien pires comme des lamies ou des méduses. Il se dit par exemple que la fille du gouverneur de l'île de Léogrâce, enlevée par une harpie, servirait aujourd'hui de domestique à un dragon rouge. La prime offerte pour la retrouver est à la hauteur de la rumeur…

Synopsis

La route que suivent les PJ passe sur le territoire de trois harpies que les locaux appellent les « *carognes de l'orage* ». Étrangement, elles ne rôdent que les soirs d'orage. Mais n'est-ce pas elles qui provoquent l'orage ? En trouvant leur antre, les PJ verront qu'un abject « *faiseur d'orage* » a fait alliance avec elles… Qui est-il ? Peut-être un sorcier qu'elles auraient élevé à cet escient…

Harpie

Créature monstrueuse de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 38 (7d8+7)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Perception passive 10
Langue commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. La harpie effectue deux attaques : une avec ses griffes et une avec son gourdin.

Chant captivant. La harpie chante une mélodie magique. Les humanoïdes et les géants situés à 90 mètres ou moins de la harpie et qui peuvent entendre le chant doivent chacun réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 pour ne pas être *charmés* jusqu'à la fin du chant. La harpie doit effectuer une action bonus lors de chacun de ses tours suivants pour continuer à chanter. Elle peut arrêter de chanter quand elle le souhaite. Le chant prend fin si la harpie est *neutralisée*.

Une cible *charmée* par la harpie est *neutralisée* et ignore le chant d'autres harpies. Si la cible *charmée* est à plus de 1,50 mètre de la harpie, elle doit se déplacer vers elle lors de son tour, en empruntant la trajectoire le plus courte, pour tenter de se retrouver à 1,50 mètre d'elle. Elle n'évite pas les attaques d'opportunité mais peut retenter un jet de sauvegarde avant de se déplacer sur un terrain nuisible, tel que la lave ou une fosse, et chaque fois qu'elle subit des dégâts infligés par une source autre que la harpie. Une cible *charmée* peut également retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. L'effet dont elle est victime prend fin si le jet de sauvegarde est réussi.

Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée contre le chant de cette harpie pendant 24 heures.

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts contondants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

Hibours

La nuit est désormais noire. Les braises du feu de camp apportent un peu de chaleur et de lumière. Bras-Durs est de garde. Il a bien cru entendre quelque chose, il se lève, prend une branche du feu et la brandit comme une torche, mais les ténèbres de la forêt sont denses. Un craquement bruyant, il se retourne et vlan ! Le coup de patte monumental de la créature le décapite sur le coup. Les autres sont réveillés par un hululement guttural qui leur glace le sang. Au milieu du camp, le bec d'une énorme tête de rapace picore le crâne de leur compagnon et le fait exploser sans effort avant de l'engloutir. Déjà, la bête charge à nouveau.

Description

Un hibours est une créature terrifiante. Le corps d'un grand ours, recouvert de plumes et de duvet. La tête d'un hibou ou d'une chouette géante. Des pattes dont les griffes déjà redoutables d'un fauve serait remplacée par les serres tranchantes et puissantes d'un rapace. Quand le monstre se dresse sur ses deux pattes postérieures, à la manière d'un grizzly, il atteint pratiquement les trois mètres de haut. Un adulte pèse dans les 800 kilos.

Écologie

Les hibours adultes vivent en général en couple fidèle tout au long de leur vie. Ils s'installent en général sur un territoire désert de toute civilisation, les grandes forêts ont leur préférence, où ils règnent au sommet de la chaîne alimentaire. Les hibours s'installent dans un antre – une grotte ou un abri sous roche fait parfaitement l'affaire – et y accumulent les restes de leurs repas. Un hibours affectionnera toujours d'y rapporter ses prises, parfois encore vivantes bien qu'amochées, avant de les dévorer. Ce qui fait que, chez les adultes les plus vieux, l'antre est un endroit terrifiant, un gigantesque cimetière d'ossements de toutes sortes. Quand des petits naissent, les parents les élèvent jusqu'à ce qu'ils soient assez grands pour chasser par eux-mêmes. Les petits quittent alors le nid en recherche de leur partenaire.

Le hibours polaire

Dans les territoires du Nord conquis par la glace, il existe des récits mentionnant un hibours particulièrement monstrueux que les locaux appellent le Hoursfang, à mi-chemin entre le harfang, hibou des neiges et l'ours polaire. Au niveau des statistiques du monstre, modifiez les valeurs suivantes : Points de vie : 80, Force 24 (+7 à reporter aux dommages à la place des +5) et une attaque de griffe supplémentaire.

Origine

Comme bien d'autres monstres aux caractéristiques hybrides, le débat sur l'origine des hibours est ouvert. La magie qui baigne ce monde a-t-elle permis un jour dans l'évolution des espèces un croisement improbable entre un hibou géant et un grizzly ? L'existence du hibours polaire tend à confirmer que l'espèce évolue et d'adapte à son environnement. Ou alors, ce monstre est-il le résultat d'expérimentations contre nature d'un puissant alchimiste ?



Rapport au monde

Les hibours ne sont pas forcément les créatures les plus puissantes de la sauvagerie. Mais elles sont probablement les plus agressives. Elles attaquent tout ce qu'elles croisent. En partie parce qu'elles sont tenaillées par une faim permanente. Il se pourrait que ce soit en raison d'une période d'hibernation qui fait que, au réveil, l'instinct les pousse à dévorer tout ce qui tombe sous leurs griffes. D'autres affirment que le monstre a été conçu ainsi au départ par la volonté du créateur.

Combat

Le hibours fonce sur sa proie ou son ennemi, ce qui ne fait aucune différence et se bat jusqu'à la mort. Une attitude qui fait reculer des créatures parfois plus puissantes mais plus sages. Le hibours préfère chasser de nuit, avantagé par ses sens.

Hibours

Créature monstrueuse de taille G, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d10+21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Odorat et vue aiguisés. Le hibours obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

Actions

Attaques multiples. Le hibours effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 10 (1d10+5) dégâts perforants.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

Hippogriffe

La silhouette équine se dresse sur ses pattes arrières d'un puissant battement d'ailes. Un cri perçant jaillit de son bec. Puis, d'un coup de serre, elle égorge un des caravaniers.

Description

L'hippogriffe est une créature hybride, dont le corps est celui d'un cheval grand et musclé (près de 3 m de long pour 600 kg en moyenne). Son poitrail puissant accueille la tête d'un fier rapace et la partie inférieure de chacun de ses membres est pourvue de gigantesques serres d'aigles. Sans parler des magnifiques ailes qui, déployées, donnent à la créature une envergure de 6 m.

Combat

Grâce à sa vue perçante, l'hippogriffe peut repérer ses proies (généralement du petit bétail) de très loin. Tombant sur elles en piqué, il essaie de les tuer au plus vite à l'aide de ses serres antérieures et à coups de bec.

Hippogriffe

Créature monstrueuse de taille G, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétence Perception +5
Sens Perception passive 15
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Vue aiguisée. L'hippogriffe obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'hippogriffe effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d10+3) dégâts perforants.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Hobgobelin

« Quand tu vois une troupe de gobelins qui ne se contente pas de courir dans tous les sens en tentant de tuer tout ce qui bouge, crois-moi, il y a des hobgobelins derrière. Et quand y'en a plus d'un, alors le mieux à faire, c'est de prévenir le seigneur. »

Description

Plus grands que des gobelins et même que bien des humains, plus fins que des gobelours, les hobgobelins font partie de la race des gobelinoïdes. Ils en constituent même l'élite. Moins massifs que leurs cousins gobelours, ils n'en sont pas moins de redoutables combattants. Leur peau est brun tirant sur l'orange, plus ou moins foncé. Leur visage ressemble au mélange d'un visage humain et d'un visage orc. Leur nez passif est écrasé, leur donnant un aspect presque félin. Leur pilosité et leurs cheveux oscillent entre un auburn sombre et le noir de jais.

Écologie

Les hobgobelins vivent en familles, qu'ils nomment « *cohortes* ». Ces familles sont étendues et peuvent compter plus d'une centaine d'individus. Mâles et femelles sont traités de la même manière : les seules choses qui comptent dans la société hobgobeline sont la force et l'intelligence dont l'individu sait faire preuve. Le société hobgobeline est organisée comme une véritable armée. Chacun a son rang, sa place, et nul n'en déroge, ou rarement.

Les enfants hobgobelins sont entraînés dès qu'ils savent marcher. Mais leur entraînement n'est pas une partie de plaisir. Ainsi, il n'est pas rare que certains en meurent. Il s'agit, aux yeux des hobgobelins, d'une perte acceptable : seuls les plus forts méritent de survivre jusqu'à l'âge adulte. D'autant que les qualités dont ils auront fait preuve durant cette période d'apprentissage détermineront leur place au sein de la société hobgobeline.

Les hobgobelins sont également les plus civilisés des gobelinoïdes. Ils font notamment un usage développé des animaux domestiqués. Ils dressent des chevaux pour transporter les biens et les armes, mais aussi des corbeaux servant de messagers, des loups servant de chiens de garde ou encore de terribles worgs qu'ils montent quand ils vont au combat.

Ils possèdent aussi une caste d'artisans, capables de créer armes et armures. Ces derniers sont respectés de tous, car ils sont la colonne vertébrale des armées hobgobelines. Ils sont aussi capables de créer des engins de siège à la mécanique complexe, rendant les armées hobgobelines redoutables sur le champ de bataille.

Rapport au monde

L'organisation sociale rigoureuse et militaire alliée à un tempérament guerrier et conquérant font des hobgobelins des généraux tout trouvés pour leurs cousins. Il n'est pas rare de les voir asservir des tribus entières de gobelins ou engager des unités de gobelours à leur service. Ils s'assurent aussi souvent le service d'orcs, d'ogres et de géants pour assister leurs troupes (ou servir de chair à canon).

Contrairement à leurs cousins, les cohortes hobgobelines annexent les terres sur lesquelles elles s'installent. Ne possédant pas un grand sens de l'architecture, les hobgobelins préfèrent annexer des bourgades ou s'installer dans des constructions faites par d'autres peuple. Mais ils sont toujours à l'affût afin d'étendre leur territoire en envahissant des terres riches en diverses ressources : bois, minerai ou nourriture. Ils n'hésitent pas non plus à réduire en esclavage les populations locales afin de s'en servir comme main d'œuvre.

Ils font toujours attention à s'installer au cœur de fortifications facilement défendables. Et force est de constater que les hobgobelins sont des tacticiens intelligents et rusés.

Rivalités claniques

Si chaque cohorte est parfaitement organisée et disciplinée, il n'en va pas de même pour les cohortes entre elles. Il n'est pas rare de voir deux cohortes mener une guerre ouverte l'une contre l'autre, tentant de prendre le dessus et de saisir terres et ressources de l'autre. Ces rivalités incessantes font qu'il est difficile pour les hobgobelins de créer des armées à grande échelle et de tenir un territoire bien longtemps. Sans quoi les hobgobelins domineraient peut-être le monde. Leurs armées sont le plus souvent d'envergure modeste. Mais pas toujours.

En effet, il est arrivé en de rares occasions que, sous l'égide d'un général particulièrement charismatique et puissant, plusieurs cohortes se rassemblent pour former une légion. Quand une légion marche, les nations menacées tremblent, et à raison. Une légion est une machine de guerre implacable, capable de siphonner des royaumes entiers sur son passage sans l'ombre d'une hésitation. Terres pillées, brûlées, populations entières réduites en esclavage, voilà le triste spectacle qui prend place dans le sillage d'une légion hobgobeline.

Chaman

Certains hobgobelins sont moins forts physiquement mais affichent d'étrangers pouvoirs. Ces chamans, s'ils survivent à leur enfance, acquierent alors une place privilégiée. Ils communiquent avec la divinité que les hobgobelins vénèrent : un terrible combattant au corps d'os et d'acier, dont certains érudits pensent qu'il pourrait s'agir d'un Archiduc des Enfers. Les chamans lancent des sorts divins qu'ils choisissent souvent dans la liste du Druide ou du Sorcier.

Combat

Les hobgobelins sont intelligents, rusés et tacticiens. Ils ne se lancent pas à l'assaut à l'aveugle et sont capable d'employer des tactiques élaborées. Ils savent se coordonner, sont capables de travailler de concert afin d'éliminer leurs ennemis. Ils attaquent rarement seuls et préfèrent agir en petits groupes afin de submerger leurs ennemis.

Hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (bouclier, cotte de mailles)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Dangerosité 1/2 (100 PX)



Capacités

Avantage martial. Une fois par tour, le hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature contre laquelle il réussit une attaque d'arme, si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié du hobgobelin et si cet allié n'est pas *neutralisé*.

Actions

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10+1) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Hobgobelin, sergent

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (bouclier, cotte de mailles)
Points de vie 29 (5d8+7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Dangerosité 2 (100 PX)

Capacités

Avantage martial. Une fois par tour, le hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature contre laquelle il réussit une attaque d'arme, si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié du hobgobelin et si cet allié n'est pas *neutralisé*.

Actions

Attaques multiples. Le sergent hobgobelin fait deux attaques à l'épée.
Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10+1) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.
Protéger un allié. Le sergent peut utiliser sa réaction pour ajouter un bonus de +2 à sa CA ou à celle d'un allié situé à 1,50 mètre ou moins de lui.

Homme-lézard

« Bon dieu, le duc n'a pas dit qu'ils n'étaient qu'une dizaine, ces serpents ?
— Des lézards, Marco, pas des serpents…
— Lézard, serpent, c'est pareil. Ça a des écailles et ça pue. Et vu la taille des bestiaux, ça doit pas bouffer que des mulots…
— Oui… Hum, bon. Je vais parlementer, d'accord ? »

Description

Grand et musculeux, l'homme-lézard est un lézard anthropomorphe avec une longue queue. Sa lourde mâchoire et ses crocs saillants laissent présager de sanglantes morsures et ses pattes se terminent par de puissantes griffes. L'homme-lézard est couvert d'écailles aux couleurs allant du noir au vert clair. Il existerait des individus aux écailles rouge vif ou bleues et avec des spécificités physiques telles que des collerettes, mais nul ne les a aperçus. L'homme-lézard ne s'habille jamais, pas même d'armures.

Écologie

Les hommes-lézards vivent en tribus de trente à cent individus regroupés dans une vingtaine de huttes sommaires et sous l'égide d'un chaman. Ils peuplent les marais hostiles envahis de bêtes géantes, ce qui leur assure une protection. En effet, ils ont appris à vivre avec ces créatures, contrairement à ceux qui s'aventurent sur leurs terres. Plus rarement, les hommes-lézards s'établissent en bord de mer, dans des cavernes partiellement inondées. Ils sont d'excellents nageurs et attaquent parfois les caboteurs. Il arrive aussi de les trouver dans les ruines de cités ou dans des villages qu'ils ont ravagés. Ils gardent les survivants comme esclaves ou comme nourriture.

Les hommes-lézards pratiquent également le cannibalisme avec les vaincus des luttes tribales. Ce cannibalisme est autant par goût de la chair que par rituel. Ils s'accaparent la force des vaincus et montrent à leurs ennemis que s'ils meurent sous leurs coups, leurs âmes ne connaîtront jamais le repos. Certains prisonniers sont sacrifiés aux grands reptiles, crocodiles géants voire dragons, qui vivent à proximité. Très territoriaux, ils respectent leurs frontières et attendent le même comportement des autres tribus, ainsi que des autres races. La survie de leur tribu est la seule chose qui les anime, et ils ne comprennent pas que l'on puisse avoir un autre mode de pensée. Le manichéisme des peuples humains ou elfes les dépasse totalement et rend hasardeuse toute tractation avec eux.

Légende

Les hommes-lézards seraient la première race de serviteurs à avoir été créée par les dragons ancestraux. Ces derniers les rejetèrent, déçus de leur œuvre, des créatures incapables de concevoir les notions de Bien et de Mal. Bien que repoussés par leurs maîtres, les hommes-lézards continuèrent à vénérer les grands vers. Encore de nos jours, ils honorent notamment Kur, celui qu'ils nomment le Premier.

Combat

Stupides et sans tactique de guerre, les hommes-lézards laissent parler leur instinct. Après avoir jeté une nuée de javelines, ils se ruent en masse en espérant tirer avantage du terrain qu'ils maîtrisent parfaitement et des pièges naturels installés sur tout leur territoire. En corps à corps, ils mordent leurs adversaires, donnent des coups de gourdin et de bouclier et, si le terrain est inondé, essaient d'attirer leurs adversaires sous l'eau.

Synopsis

Un homme-lézard isolé a été aperçu dans les marais bordant une communauté agraire. Malgré une battue, il reste introuvable. Il s'agit en réalité d'un homme-lézard effrayé et aux aguets, qui s'est échappé du zoo d'un bourgeois excentrique, un « *collectionneur animalier* » qui n'a pas que des gentilles bêtes dans ses cages. Les PJ viennent en aide aux villageois, mais ils ne sont pas seuls à chercher le saurien, une équipe payée par le marchand est aussi sur ses traces.

Homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, Neutre
Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +5
Sens Perception passive 13
Langues draconique
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Retenir son souffle. L'homme-lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. L'homme-lézard effectue deux attaques au corps à corps, chacune devant être effectuée avec une arme différente.

Bouclier à pointes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Gourdin lourd. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants.
Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, portée 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Homme-lézard, champion

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, Neutre
Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 44 (8d8+8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +5
Sens Perception passive 13
Langues draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Retenir son souffle. L'homme-lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. L'homme-lézard effectue trois attaques au corps à corps, chacune devant être effectuée avec une arme différente.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Gourdin lourd. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants.
Bouclier à pointes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, portée 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Homme-poisson

« Je n'ai aperçu qu'une fois ces délicieuses créatures, alors qu'elles nageaient en file indienne. La lumière s'irisait sur leurs écailles. Quelle beauté. Sûrement des sentinelles, elles se sont évanouies en me voyant. »

Description

Le haut du corps et le visage des hommes-poissons sont ceux d'un humanoïde harmonieux et élancé. Au niveau de la taille, le corps se change en une longue queue de poisson, parfois d'anguille, aux écailles chatoyantes. On peut croiser des hommes-poissons de toutes teintes, jusqu'à des colorations très flamboyantes dans les mers chaudes. Bien que leur artisanat soit sommaire, ils produisent de magnifiques ornements en coraux, coquillages et perles, qu'ils portent en pendentif ou en bracelet.

Écologie

Les hommes-poissons sont des créatures communautaires, se regroupant en villages sous-marins de 100 à 300 individus. Ils vivent placidement, comme des chasseurs-cueilleurs, en se nourrissant du fruit de la pêche sous-marine et des coquillages. Certaines communautés mieux organisées pratiquent un élevage rudimentaire, lorsqu'ils sont installés depuis longtemps dans une zone. Bien que pouvant respirer de l'air, ils n'entretiennent que peu de relations avec la surface, et essentiellement avec les elfes aquatiques qu'ils considèrent comme des alliés contre les merrows et les sahuagins. Ce sont aussi des explorateurs, toujours en quête de nouveaux territoires où s'établir. Ils envoient régulièrement des groupes d'une dizaine d'individus en exploration. Ayant un respect foncier de la vie, ce sont aussi ces groupes qui sauvent quelques fois des pêcheurs pris dans une tempête. On leur prête la capacité à calmer les flots et les tempêtes, ce qui n'est pas le cas.

Légende

La beauté de ce peuple de la mer a inspiré la légende qui leur octroie une origine elfique. Quelques dizaines de millénaires plus tôt, des elfes aquatiques perdus en haute mer auraient été sauvés par le père des Océans. Ils seraient restés à ses côtés et se seraient transformés petit à petit en hommes-poissons avant de peupler les océans.

Combat

Peu puissants, les hommes-poissons privilégient les armes à distance ou avec une grande allonge comme le trident ou la lance. Ils ne se lancent jamais dans un combat contre un adversaire trop puissant qui risquerait de causer des pertes dans leur rang.

Homme-poisson

Humanoïde (homme-poisson) de taille M, Neutre
Classe d'armure 11
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues aquatique, commun
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Amphibie. L'homme-poisson peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants ou 4 (1d8) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Homoncule

« Magnifique Maître ! Il ressemble en tout point au bébé gobelin empaillé de votre salle d'étude. Aucun de ces idiots ne pensera qu'il est vivant et les espionne pour vous. »

Description

L'homoncule est un construct de petite taille, élaboré par un magicien pour lui servir de serviteur. Nombre de magiciens les aiment effrayants et leur donnent l'apparence de petits diablotins pustuleux, mais d'autres sont des œuvres d'art façonnées par des artisans engagés pour cela.

Écologie

L'homoncule ne vit que pour son créateur, avec qui il possède un lien profond. Il hérite de ses connaissances et de son caractère. Il partage avec lui ce qu'il voit et ressent, et réciproquement. De ce fait, l'homoncule est un espion idéal en offrant ses sens à son maître, même à grande distance, et peut même servir d'émissaire.

Combat

Sa petite taille l'oblige à ruser et il affectionne tomber sur l'épaule de son ennemi pour le mordre au cou et l'empoisonner. Conscient de sa faiblesse, il ne se met pas en danger inconsciemment.

Homoncule

Créature artificielle de taille TP, neutre
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *charmé* et *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Lien télépathique. Si l'homoncule se trouve sur le même plan d'existence que son maître, il peut lui transmettre par magie ce qu'il perçoit, et les deux peuvent communiquer par télépathie.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est à la place *empoisonnée* pendant 5 (1d10) minutes, et *inconsciente* tant qu'elle est *empoisonnée* de la sorte.

Hydre

« Quatre paires d'yeux reptiliens vous observent, comme autant de serpents gigantesques. Tous partagent pourtant un même corps disproportionné. La cinquième tête gît inanimé sur le sol, baignant dans le sang du cou tranché. Sous votre regard horrifié, deux nouvelles têtes prennent la place de l'ancienne et vous observent avidement. »

Description

Le lien entre les dragons et les hydres n'est pas évident. Si les têtes et le corps d'une hydre possèdent certaines caractéristiques reptiliennes communes avec les dragons, la comparaison s'arrête là. Une hydre est une créature à l'intelligence limitée, sans capacité magique autre que celle de régénérer ses têtes tranchées. Une hydre possède au départ au moins cinq têtes. Certains spécimens en comptent plus.

Écologie

L'hydre est une créature aquatique à son aise autant dans l'eau douce des lacs et des rivières que l'eau salée des régions côtières. Elle ne s'attache d'ailleurs pas à proprement parler à un territoire et ne se construit pas de repaire ou d'abri. Elle se contente simplement d'aller et venir en dévorant tout ce qui passe à sa portée. Ses phases de repos peuvent avoir lieu indistinctement le jour ou la nuit. Pendant celles-ci, l'une des têtes monte toujours la garde pendant que les autres se reposent.

Combat

L'hydre est un adversaire qui compte principalement sur sa puissance physique et son aptitude de régénéra-



tion. Les légendes racontent d'ailleurs que le seul moyen de tuer définitivement une hydre est de lui couper toutes les têtes d'un coup. En vérité, un nombre suffisant de coups d'épée ou un bon brasier font tout aussi bien l'affaire.

Hydre

Créature monstrueuse de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12+75)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétence Perception +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langue —
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Petit dormeur. Quand l'hydre dort, une de ses têtes au moins reste éveillée.

Retenir son souffle. L'hydre peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Têtes multiples. L'hydre a cinq têtes. Tant qu'il lui reste plus d'une tête, l'hydre obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être *assourdie*, *aveuglée*, *charmée*, *étourdie*, *inconsciente* ou *terrorisée*.

Chaque fois que l'hydre subit 25 dégâts ou plus lors d'un même tour, une de ses têtes meurt. Si toutes ses têtes meurent, l'hydre meurt également.

À la fin de son tour, deux têtes repoussent pour chacune des têtes mortes lors du dernier tour, à moins qu'elle n'ait subit des dégâts de feu depuis son dernier tour. L'hydre récupère 10 points de vie pour chaque nouvelle tête repoussée de cette façon.

Têtes réactives. Pour chaque tête que possède l'hydre au-delà de la première, elle dispose d'une réaction supplémentaire qu'elle peut utiliser pour effectuer des attaques d'opportunité uniquement.

Actions

Attaques multiples. L'hydre effectue autant d'attaques de morsure qu'elle possède de têtes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 10 (1d10+5) dégâts perforants.

Kobolds

« De petits démons miniatures : un corps recouvert d'écailles, de petites cornes noires sur le dessus du crâne, des pattes griffues et une queue de lézard ou de rat. Leurs cris ressemblent à un mélange de jappements de chien et de rires moqueurs. S'il y en avait eu une dizaine tout au plus, nos gardes auraient pu protéger la caravane, mais ils étaient au moins une trentaine, bourgmestre, et ils ont tout volé. »

Description

Les kobolds sont de petits êtres pathétiques et chétifs, méfiants et vindicatifs. Incapables de défendre leur territoire, méprisés et rejetés, ils compensent par la ruse, le sadisme et la force du nombre. Ils ressemblent à de petits dragons bipèdes miniatures. De nombreuses légendes les présentent d'ailleurs comme une création des anciens dragons, et la plupart des tribus kobolds admirent ou vouent un culte aux grands vers chromatiques.

Écologie

Loin d'être des bêtes, les kobolds forment une société hiérarchisée, construite autour de plusieurs familles réunies en tribus. Ces bandes peuvent réunir plusieurs centaines d'individus et sont dirigées par un petit groupe de kobolds, plus forts ou plus retors que les autres, à la tête de chaque famille. Ceux-ci sont accompagnés de quelques « *gardes du corps* » loyaux qui les protègent d'éventuelles tentatives contre leur personne.

Les deux principales préoccupations sont la nourriture et la protection des œufs. Cela passe généralement par l'installation de la tribu dans une zone souterraine humide, où les individus les plus faibles se terrent pendant que les autres partent chasser ou piller. Sensibles à la lumière du soleil, ils sont généralement actifs au crépuscule ou pendant la nuit.

Combat

Un kobold ne s'expose jamais à un affrontement avec quelque adversaire que ce soit s'il ne dispose pas d'un avantage numérique conséquent (au moins trois ou quatre contre un, voire six ou huit contre un pour faire bonne mesure). Les kobolds chassent et attaquent en meute : ils utilisent au maximum leur nombre et n'hésitent jamais à sacrifier les plus faibles. Si les pertes sont trop importantes, ils fuient en ordre dispersé.

S'ils le peuvent, les kobolds évitent l'affrontement direct et cherchent à attirer l'ennemi dans une zone piégée par leurs soins. Ils aiment en effet préparer des pièges et en parsemer leur territoire, depuis de simples fosses hérissées de pieux jusqu'à des pièges mécaniques plus complexes.

Kobold

Humanoïde (kobold) de taille P, Loyal Mauvais
Classe d'armure 12
Points de vie 5 (2d6-2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, draconique
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Sensibilité à la lumière du soleil. Le kobold subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.
Tactique de groupe. Le kobold obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du kobold, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants.
Fronde. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts contondants.

Kobold, saigneur

Humanoïde (kobold) de taille P, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	9 (-1)

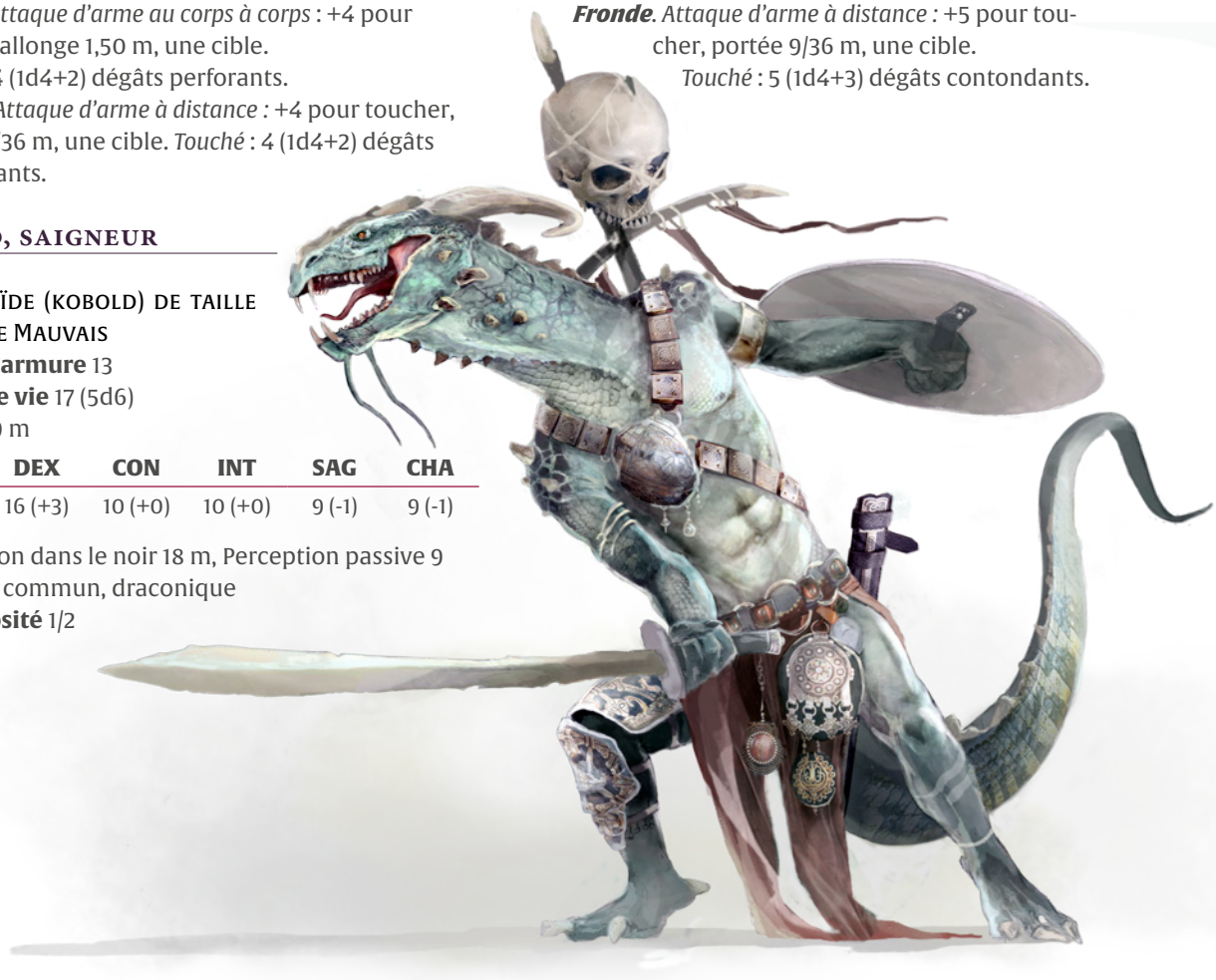
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues commun, draconique
Dangerosité 1/2 (50 PX)

Capacités

Attaque sournoise. Une fois par tour, le kobold fourbe inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il bénéficie d'un *avantage* lors du jet d'attaque.
Évasion. Si le kobold est la victime d'un effet qui l'autorise à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, le kobold ne subit, lui, aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et la moitié seulement en cas d'échec.
Sensibilité à la lumière du soleil. Le kobold subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.
Tactique de groupe. Le kobold obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du kobold, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants.
Fronde. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/36 m, une cible.
Touché : 5 (1d4+3) dégâts contondants.



Kraken

« Je l'ai vue, monseigneur. Une créature gigantesque, capable d'avaler un trois-mâts entier dans sa gueule hérissée de crocs et de renverser les murailles d'une cité avec ses immenses tentacules. La tempête la précédait. Je gardais mes chèvres lorsque c'est arrivé, mais même depuis la montagne, je l'ai vue apparaître au milieu du port. Elle a abattu les digues et les murs, puis une vague géante s'est engouffrée dans les rues. Personne n'a survécu, à part moi… Et mes chèvres ! »

Description

Le kraken est une monstruosité des temps anciens, un ange de la mort qui détruit tout sur son passage. Il ressemble à une immense pieuvre avec en son centre le corps et la gueule d'un prédateur amphibie redoutable. Ses nombreux tentacules lui servent à se mouvoir, à saisir et écraser ses proies, ou à renverser des structures.

Écologie

Le kraken passe des décennies ou des siècles en sommeil au fond d'une crevasse ou d'une faille sous-marine. Assez longtemps pour que les mortels oublient son existence ou le transforment en légende mythologique. Le monstre est alors dans un état similaire à une hibernation prolongée. Puis, lorsque vient le temps de la destruction, obéissant à des signes qu'elle seule reconnaît, la créature s'attaque aux cités et aux empires installés sur les rivages de ce qu'elle considère comme son territoire.

Légendes

Les origines du kraken remontent aux temps anciens et au conflit entre les Dieux et les Titans. Il s'agirait d'un Titan déchu, plus puissant que les autres, et que les Dieux auraient choisi d'enfermer au fond des océans à défaut de pouvoir s'en débarrasser définitivement. Malheureusement, la puissance de la bête est telle que parfois, au cours de certains cycles astraux que personne ne comprend, la prison divine ne peut le retenir.

Combat

Même s'il est plus à l'aise sous l'eau, le kraken reste redoutable y compris sur la terre ferme. C'est un combattant à la fois sauvage et retors, qui ne connaît aucun adversaire à sa mesure. Il utilise principalement ses tentacules, soit pour saisir ses proies, soit pour lancer des pans de murs ou de roche. Il se concentre particulièrement sur tout utilisateur de la magie divine, qu'il cherche à dévorer en priorité.

L'antre du kraken

Le kraken s'abrite dans un recoin sombre des fonds marins, une faille ou une fosse, où il accumule les épaves, trésors ou cadavres récoltés pendant ses précédentes phases de destruction. L'antre d'un kraken peut être un véritable musée des civilisations disparues.

Actions d'antre

Un kraken peut choisir parmi les effets suivants :

Éboulement. Une zone de 6 mètres de côté située à 36 mètres ou moins et à portée de vue du kraken s'écroule. Toutes les créatures prises dans l'éboulement subissent 2d6 dégâts contondants et effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23. Celles qui ratent sont *inconscientes* pendant 1d6 rounds. Celles qui réussissent se retrouvent *à terre*.

Tourbillons. Des tourbillons apparaissent dans une zone de 18 mètres autour du kraken, rendant le terrain difficile. Toutes les créatures dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 23 ou être *entravées*. Les tourbillons disparaissent à la fin du round.

Choc. De petites ondes électriques se multiplient dans une zone de 18 mètres autour du kraken. Jusqu'à la fin du round, les dégâts de foudre de tout sort ou toute capacité y sont doublés.

Effets régionaux

Dans les semaines qui précèdent le réveil du kraken, les effets suivants se font sentir. Ils s'atténuent puis disparaissent lorsque le kraken se rendort ou est tué.

Orages. La météo dans la région est particulièrement pluvieuse et orageuse. Les orages nocturnes sont accompagnés d'impressionnants éclairs.

Présages. Tous les sorts et pouvoirs de divination qui permettent d'obtenir des présages concernant l'avenir (comme *augure*) donnent un résultat négatif, quelles que soient les circonstances.

Malveillance. Les créatures aquatiques sont sous l'influence du kraken et se montrent plus agressives que de coutume, entre elles et à l'égard d'intrus sur leur territoire.

Kraken

Créature monstrueuse (titan) de taille Gig, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 472 (27d20+189)
Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +17, Dex +7, Con +14, Int +13, Sag +11
Immunité contre les dégâts de foudre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états spéciaux *terrorisé* et *paralysé*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 14
Langues comprend l'abyssal, le céleste, l'infernal et le primordial mais ne peut pas parler, télépathie 36 m
Dangerosité 23 (50 000 PX)

Capacités

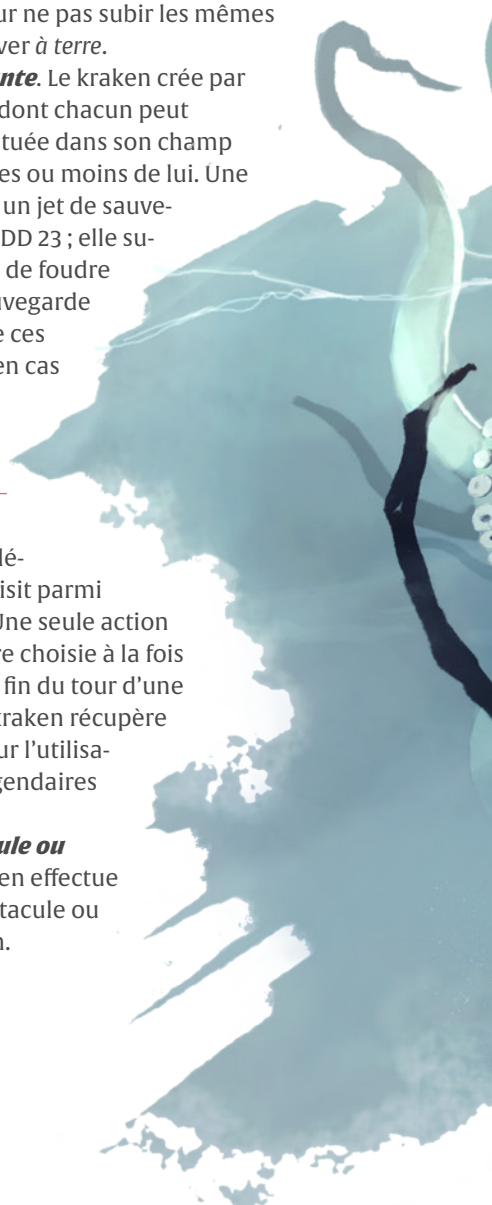
Amphibie. Le kraken peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Liberté de mouvement. Le kraken ignore les terrains difficiles. De plus, les effets magiques ne peuvent réduire sa vitesse ou l'entraver. Il peut dépenser 1,50 mètre de son déplacement pour échapper à des entraves non-magiques ou pour ne pas être *empoigné*.
Monstre assiégeur. Le kraken inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques de tentacule et peut remplacer l'une d'elles par une utilisation de Projection.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 23 (3d8+10) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou plus petite *empoignée* par le kraken, elle est avalée et l'empoignade prend fin. Une fois avalée, la créature est *aveuglée* et *entravée*, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du kraken, et elle subit 42 (12d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du kraken.
S'il subit 50 dégâts ou plus lors d'un seul tour que lui inflige les créatures à l'intérieur de lui, le kraken doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 à la fin de ce tour pour ne pas régurgiter toutes les créatures avalées qui tombent alors *à terre* dans un emplacement situé à 3 mètres ou moins du kraken. Si le kraken meurt, les créatures avalées ne sont plus *entravées* par lui et peuvent s'extirper du cadavre en dépensant 4,50 mètres de déplacement. Elles en sortent *à terre*.
Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps* : +17 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché* : 20 (3d6+10) dégâts contondants, et la cible est *empoignée* (évasion DD 18). La cible est *entravée* jusqu'au terme de cette empoignade. Le kraken possède dix tentacules qui peuvent chacun empoigner une cible.
Projection. Un objet tenu ou une créature *empoignée* par le kraken, de taille G ou plus petit, est projeté à une distance maximale de 18 mètres dans une direction aléatoire. L'objet ou la créature se retrouve ensuite *à terre*. Si une cible lancée entre en collision avec une surface solide, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 mètres parcourus depuis l'emplacement où elle a été projetée. Si la cible atterrit sur une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 pour ne pas subir les mêmes dégâts et se retrouver *à terre*.
Tempête foudroyante. Le kraken crée par magie trois éclairs dont chacun peut frapper une cible située dans son champ de vision à 36 mètres ou moins de lui. Une cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 ; elle subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le kraken peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le kraken récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque de tentacule ou Projection. Le kraken effectue une attaque de tentacule ou utilise sa Projection.



Nuage d'encre (coûte 3 actions). Lorsqu'il est sous l'eau, le kraken répand un nuage d'encre sur un rayon de 18 mètres. Le nuage se répand en contournant les angles et la visibilité est nulle pour toutes les créatures, à l'exception du kraken. Les créatures autres que le kraken qui terminent leur tour dans cette zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 23 ; elles subissent 16 (3d10) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Un courant fort disperse le nuage ; sinon, il disparaît à la fin du prochain tour du kraken.

Tempête foudroyante (coûte 2 actions). Le kraken utilise sa Tempête foudroyante.



Lamie

Elle tourne autour des deux jeunes voleurs, comme un prédateur jauge son futur repas. Sa bouche se déforme et laisse apparaître ses crocs ensanglantés. Ce n'est pas son premier repas de la journée. Deux anciens compagnons des brigands gisent à terre. Soudain, un choc ! Un des deux adolescents s'effondre, le crâne fracassé par le marteau d'un esclave du monstre.

Description

La lamie possède le torse d'une superbe femme, plus rarement celui d'un homme tout aussi magnifique, monté sur le corps d'un puissant lion. Les dents pointues transforment son sourire en un rictus sinistre et ses yeux brillent de la malveillance de sa nature mauvaise. La lamie se couvre d'étoffes rares, de soieries, de bijoux d'or et de pierres précieuses. Ses mouvements sont toujours lents et nonchalant, mais la rapidité dont elle peut faire preuve est surprenante.

Écologie

La lamie a hérité de l'indolence de sa part féline et de son origine noble. Elle apprécie d'être servie et adorée par des hordes de serviteurs. Évidemment, ces serviteurs sont des esclaves que la lamie assujettie grâce à son poison et sa magie. Elle vit dans les ruines de palais qu'elle a réhabilité et magnifiquement décoré, perdues au milieu d'étendues désertiques et dissimulées par de puissantes illusions. Parfois, elle se fait construire une résidence magnifique par ses esclaves humains ou hybrides. Elle la fait bâtir dans ce cas à proximité de routes marchandes afin de pouvoir capturer à volonté de nouveaux esclaves et s'approvisionner sans difficulté grâce à son sort de *scrutation*. Pour séduire les étrangers qu'elle attire dans son palais par le biais d'illusions d'oasis, par exemple, elle a recours à ces mêmes illusions pour masquer son corps félin et prendre l'apparence de femmes ou d'hommes terriblement désirables. Une fois la proie séduite, la lamie la dévore dans un bain de sang ou, si le monstre trouve son nouveau jouet digne de lui, la créature se sert de la victime comme d'un esclave pour son plaisir. Mais le moment où la lamie s'en lassera ne tarde jamais.

Légende

Les lamies auraient été les filles de la reine Sabna, connue comme la plus belle femme de son époque. Pour éviter une guerre avec un peuple d'hommes-lions voisin, elle accepta de marier ses filles avec les fils léonins du roi Arount. La descendance hybride ne fut pas celle escomptée, chaque enfant prenant les pires traits moraux de chacun de ses parents. Haine, rage, violence, propension à faire le mal à chaque instant… À l'adolescence, les rejetons, les premières lamies se seraient rebellées et auraient fuit le royaume humain pour s'enfoncer dans les terres arides d'Arount. Plus personne ne les revit.

Combat

La lamie sait qu'elle est trop faible pour un combat au corps à corps contre un ennemi puissant. Surtout, elle déteste prendre le risque d'abîmer son sublime corps, et le monstre envoie donc plutôt ses esclaves dans la mêlée et utilise ses sorts à distance pour affaiblir l'ennemi. Si elle est acculée, elle utilise ses dons d'illusionniste pour distraire les adversaires et s'enfuir.

Synopsis

En raison de leur origine, les lamies nourrissent une haine féroce envers les enfants nobles nés de deux parents humains. La caravane d'un jeune prince a été attaquée, son escorte exterminée, et l'enfant a disparu. Les PJ sont-ils envoyés pour enquêter ou arrivent-ils à la fin de l'attaque, alors que des thériomorphes s'enfuient avec un corps inanimé ? Que réserve la lamie à cet enfant ? La mort ou pire encore ?

Lamie

Créature monstrueuse de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d10+26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +3, Perspicacité +4, Supercherie +7
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues abyssal, commun
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la lamie est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). La lamie peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *déguisement* (n'importe quelle forme humanoïde), *image majeure*
3/jour chacun : *charme-personne*, *image miroir*, *scrutation*, *suggestion*

1/jour : *quête*

Actions

Attaques multiples. La lamie effectue deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa dague ou son Contact enivrant.

Contact enivrant. *Attaque de sort au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* La cible est victime d'une malédiction magique pendant 1 heure. Jusqu'au terme de cette malédiction, elle subit un *désavantage* lors des jets de sauvegarde de Sagesse et de tous les tests de caractéristiques.

Dague. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10+3) dégâts tranchants.



Liche

La pièce est vide, à l'exception des restes squelettiques de ce qui devait être un humanoïde. Seul le crâne est encore en bon état, le reste des os ont l'air de tomber en poussière. Alors que vous approchez, le crâne s'élève tout à coup dans les airs, et une forme fantomatique apparaît. Celle d'un mage portant des robes pourpres de grande valeur et une couronne de métal. Son regard brille intensément alors que la mâchoire semble pousser un cri silencieux dans votre direction.

Les liches sont tout ce qui reste d'anciens et puissants magiciens qui ont exploré les secrets de l'immortalité. Ayant accédé à la vie éternelle, ils ont perdu en retour tout contact avec leur être passé, et ne sont plus obnubilés que par une chose : accroître leur pouvoir et leur puissance magique.

Description

Si elle conserve une certaine ressemblance physique avec l'individu qu'elle était, la « *peau* » d'une liche a la couleur des cendres et il émane de son être une aura de froid et de terreur que tous les êtres vivants sentent instinctivement. Deux globes oculaires vides, habités simplement de deux intenses lueurs maléfiques, achèvent ce tableau terrible.

Les vêtements d'une liche servent souvent d'indices pour déceler son origine, forcément ancienne. Ils sont d'ordinaire faits de tissus précieux et marqués d'emblèmes de nations ou de factions disparues. Toutefois, malgré certaines propriétés magiques, ils souffrent des affres du temps.

Secrets

Le rituel pour devenir une liche est long et complexe. Il implique nécessairement deux choses : l'enchantement d'un objet, une sorte de stase magique appelée phylactère qui contient l'âme et l'esprit de la liche, et la confection d'une potion de transformation qui consomme la forme physique du mage et transfère son âme dans le phylactère.

Une fois le rituel achevé, il n'est plus possible de détruire définitivement la liche sans détruire aussi son phylactère. Venir à bout de sa forme physique ne suffit pas, et si le phylactère n'est pas détruit, la liche se reforme simplement à quelques mètres de celui-ci dans un intervalle de 1d10 jours. Cette clef de son immortalité est donc souvent dissimulée et protégée par de nombreux pièges tous plus mortels les uns que les autres.

L'antre d'une liche

Une liche s'installe généralement dans un endroit reculé qui reflète en partie sa vie passée : forteresse, tour de mage, etc. Le bâtiment contient généralement de nombreux artefacts du passé, une bibliothèque extrêmement fournie et quelques objets magiques puissants qu'elle n'hésite pas à utiliser au besoin.

Actions d'antre

Une liche peut choisir parmi les effets suivants :

Sorts de défense. La liche bénéficie des effets d'un sort de son choix parmi *bouclier, image miroir, protection contre l'énergie, invisibilité supérieure, globe d'invulnérabilité*. La durée du sort est la durée habituelle. Un emplacement de sort d'un niveau supérieur au niveau du sort doit être utilisé. Par exemple, un emplacement de niveau 2 ou plus pour bouclier.

Charmes et illusions. Dans une zone de 20 mètres autour de la liche, une illusion de scènes de sa vie passée apparaît. Pendant la durée du round, toute créature avec une Intelligence supérieure ou égale à 3 et qui rate un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 est *neutralisée*. L'illusion disparaît lorsque la liche fait appel à une action d'antre.

Serviteurs. La liche désigne l'un de ses serviteurs à portée de vue et dans un rayon de 36 mètres autour de sa position. Pendant la durée du round ou jusqu'à la mort de la cible, tous les dégâts (hors dégâts de zone) que devraient subir la liche (en tenant compte de ses résistances et immunités) affectent son serviteur plutôt qu'elle.

Écologie

N'ayant besoin ni d'eau, ni de nourriture, ni de sommeil, ni même de respirer, capable de mettre en place des plans et des machinations sur des intervalles de plusieurs décennies, voire parfois de plusieurs siècles, une liche est avant tout en quête de puissance personnelle. Cela passe notamment par de longues recherches en solitaire et l'accumulation de savoirs.

La seule « *nourriture* » dont une liche a besoin est le sacrifice périodique d'une âme afin de maintenir la permanence des enchantements qui la lient à son phylactère. La périodicité de ces sacrifices et le type d'âmes nécessaire peuvent varier selon les goûts et l'origine de chaque liche. Une créature victime de ce sacrifice peut être sauvée dans un intervalle de 2d12 heures après le rituel, grâce à un sort de souhait ou une dissipation de la magie lancée via un emplacement de sort de niveau 9. Au-delà de cette période, l'âme de la victime est irrémédiablement consumée, et celle-ci ne peut être ramenée à la vie, même par un sort de résurrection suprême.

Combat

Même si elle est apte à se défendre, une liche évite si possible d'affronter ses ennemis au corps à corps. Elle préfère toujours prendre ses distances et utiliser l'arsenal de sorts ou d'objets magiques à sa disposition. Si nécessaire, elle fait usage de son contact paralysant. Dans son repaire, elle dispose en outre de serviteurs (généralement des morts-vivants) qu'elle n'hésite pas à sacrifier contre d'éventuels intrus.

Synopsis

Les PJ enquêtent sur la disparition d'une femme, une princesse de sang noble qui devait épouser un de leurs amis. Au cours de l'enquête, ils découvrent que la mère et la grand-mère de la victime ont elles aussi disparu. Ce qui passe pour une malédiction familiale, et que certains membres de la famille présentent éventuellement comme une soi-disant folie touchant certains membres féminins de la famille, est en fait lié au rituel d'une liche. Le puissant sorcier fondateur de la famille a découvert le secret de l'immortalité. Mais il doit désormais sacrifier une femme issue de son sang à chaque génération, en échange de quoi il aide à la prospérité des « *siens* ».

Le frère cadet de la victime a mené sa propre enquête en secret et a découvert l'existence de la liche, ainsi que la nature de son phylactère (un objet en possession de la famille depuis des temps immémoriaux et qui apparaît dans certaines archives de la famille). Il est sur le point de révéler cette information aux PJ lorsqu'il disparaît à son tour, enlevé par des hommes à la solde du chef de famille. Aux PJ de comprendre ce qui se trame, de démêler l'écheveau des intrigues familiales, de sauver le jeune frère de la victime et, dans les quelques heures qui leur restent, retrouver la trace du phylactère afin d'effectuer le rituel pour la sauver. Bien entendu, la liche ne les laissera pas s'approcher de son phylactère sans intervenir.



Liche

Mort-vivant de taille M, alignement Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d8+54)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde CON +10, INT +12, SAG +9
Résistance aux dégâts de froid, de foudre, nécrotiques
Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé, épuisé, empoisonné, paralysé* et *terrorisé*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 19
Langues commun et jusqu'à cinq autres langues
Dangerosité 21 (33 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). La liche peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.
Reconstitution. Grâce à son phylactère, une liche détruite récupère un nouveau corps au bout de 1d10 jours, regagnant par la même occasion tous ses points de vie. Ce nouveau corps apparaît à 1,50 m de son phylactère.
Incantation. La liche est un lanceur de sorts de niveau 18. La caractéristique d'incantation de la lamie est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +12 pour toucher avec les sorts). La liliste de sorts réparés par la liche est la suivante :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie, projectile magique, bouclier, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *flèche acide, détections des pensées, invisibilité, image miroir*
3e niveau (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, boule de feu, animation des morts*
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
5e niveau (3 emplacements) : *nuage de mort, scrutation*
6e niveau (2 emplacements) : *désintégration, globe d'invulnérabilité*
7e niveau (2 emplacements) : *doigt de mort, changement de plan*
8e niveau (1 emplacement) : *dominer un monstre, mot de pouvoir étourdissant*
9e niveau (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

Résistance au renvoi. La liche obtient l'*avantage* aux jets de sauvegarde pour résister à tout effet de renvoi des morts-vivants.

Actions

Contact paralysant. *Attaque de sort au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de constitution (DD 18) sous peine d'être *paralysée* pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à cet effet si elle le réussit.

Actions légendaires

La liche peut réaliser 3 actions légendaires, choisies parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Elle regagne ses actions légendaires au début de son tour de jeu.
Tour de magie. Le liche lance un de ses tours de magie.
Contact paralysant (coûte 2 actions). La liche utilise son contact paralysant.
Regard terrifiant (coûte 2 actions). La liche fixe du regard une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 3 m autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 contre la magie, sous peine d'être *terrorisée* pendant 1 minute. La cible *terrorisée* peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est un succès, ou si l'effet se termine pour elle, la cible est immunisée au regard de la liche pour les prochaines 24 heures.
Perturbation de la vie (coûte 3 actions). Chaque créature non morte-vivante dans un rayon de 6 m de la liche doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD18 contre cette magie. Ceux qui y échouent subissent 21 (6d6) dégâts nécrotiques, ou la moitié seulement en cas de réussite.

Licorne

La procession avance lentement entre les arbres. Majestueuse, la créature d'albâtre couve du regard le linceul de branchages. La mort de son ami des sylves ne restera pas impunie. Ces orcs regretteront leur geste, et elle sait où ils campent en l'instant même.

Description

La licorne se présente comme un équidé à la robe blanche d'une pureté absolue, sans la moindre imperfection. Sa blancheur en est aveuglante lorsque le soleil l'illumine, et la créature prend alors des allures fantomatiques. La licorne arbore une longue corne en ivoire, droite et torsadée, dont la teinte varie du blanc cassé au jaune selon son âge et sa puissance. Il semblerait que les plus puissantes possèdent une corne dorée. La licorne se distingue aussi du cheval à son bouc ondulé et sa crinière beaucoup plus fournie. Le bout de ses pattes et sa queue touffues donnent une allure majestueuse à la créature.

Écologie

Cette créature est l'incarnation de la douceur, de la bonté et de l'harmonie sylvestre. On la prétend immortelle, et elle incarne aussi la fertilité de la mère Nature. Serviteur du Bien, elle habite des forêts aux arbres millénaires qu'elle défend farouchement. On la retrouve parfois dans des forêts plus récentes, mais toujours empreintes d'une aura bénéfique. Lorsqu'elle est en charge d'un domaine, elle y interdit l'accès aux créatures du Mal. Les créatures neutres et bonnes sont autorisées à traverser son domaine si elles respectent scrupuleusement les lieux. Les feux sont interdits, la chasse, la pêche et la cueillette aussi, sauf s'il en va de la survie de la créature et que cette dernière ne prélève que le strict minimum. Globalement, la licorne veille à ce que rien ne perturbe l'écosystème, pas même elle. Elle se déplace sans bruit, avec une délicatesse extraordinaire, prenant soin de ne casser aucune branche. Sa corne lui confère une dimension spirituelle qui lui permet d'être reliée aux végétaux et au monde féerique en tout instant et de savoir qui pénètre dans sa forêt et si l'intrus commet des actes mauvais. Étant partout chez elle sur son domaine, elle n'a pas d'antre mais préfère dormir dans les clairières, sous l'aura bienveillante de la lune.

Effets régionaux

Par l'aura de bonté et de pureté qu'elle dégage, une licorne influence la végétation et les êtres qui se trouvent dans sa forêt.

» **Tranquillité.** La forêt respire la douceur de vivre. Le temps semble suspendu. Les eaux sont d'une pureté incroyable. Les créatures Mauvaises ou sauvages fuient la zone et rien n'effraie les autres. Il n'est pas rare qu'une biche vienne s'allonger aux



côtés des voyageurs. Par contre, si la licorne quitte sa forêt ou meurt, les arbres dépérissent lentement, les animaux sont déboussolés et les êtres féeriques affaiblis.

» **Immunité.** Aucune maladie n'affecte la zone ni les créatures nées sur le domaine. Les créatures non-Mauvaises, extérieures au domaine qui passent plus d'une semaine sur place sont lavées de leurs maladies et leurs empoisonnements, à condition de ne se nourrir et ne boire que ce qu'ils trouvent sur place.

Combat

Pacifique, la licorne ne déclenche jamais un combat sans raison. Toutefois, elle devient un adversaire farouche au moindre outrage à sa forêt. Elle charge pour empaler avec sa corne ou renverser les fautifs avant de les piétiner. Ses ruades sont des armes redoutables. Pour combattre, elle choisit un terrain favorable et surtout qui endommagera le moins la forêt. Les clairières sont des zones privilégiées.

Légende

La licorne est un extérieur capable de sentir lorsque l'influence du Mal devient trop forte dans une forêt. Elle se rend sur place pour la purifier et s'y installer ensuite. Elle est parfois aidée par les créatures féeriques et sylvestres, en particulier les elfes des sylves avec qui elle possède de fortes affinités. Plusieurs voyageurs disent avoir aperçu des licornes aux abords de temples d'elfes des sylves. Des légendes évoquent des rois elfes des sylves montés sur des licornes, mais ceci n'a jamais été confirmé. En effet, apercevoir une licorne est exceptionnel et l'approcher encore plus. Elle ne se laisse pas capturer vivante et préfère mourir plutôt que de perdre sa liberté. Une légende dit que le seul moyen de l'attirer avec douceur serait de l'appâter avec une jeune femme vierge, individu au cœur pur et d'une grande beauté.

Sa corne est réputée pour ses propriétés curatives et magiques prodigieuses. Elle entre dans la composition de puissants rituels de soins et de guérison des maladies et du poison. Cette corne est vendue dans les cours royales où elle sert à détecter les poisons dans les mets et boissons. D'autres parties du corps sont utilisées, comme le foie et le cuir qui protègent contre la peste. Lors d'épidémie, il n'est pas rare que les autorités offrent de fortes récompenses pour ramener une licorne, en espérant que ses organes sauveront la ville, ou du moins les nantis. Certains nobles portent des morceaux de corne en pendentif pour se protéger du poison et des assassins. Ces bijoux se vendent une fortune, surtout s'ils sont enchantés. Du fait des prix exorbitants auxquels se négocient les cornes, de nombreux brigands rôdent dans les forêts pouvant être le domaine de licornes pour les capturer ou les tuer. Il est fréquent que les jeunes filles des villages forestiers alentours soient enlevés pour servir d'appât.

Synopsis

Voir une licorne est un signe de postérité et les marchands, les nobles et même les rois se rendent parfois dans les bois sacrés en espérant en croiser une. Mais stupeur ! Alors que les PJ escortent un marchand à cette entreprise, ils croisent une licorne tout à fait singulière : sa corne est courbe et noire et ses yeux sont aveugles. Elle s'enfuit à leur approche. Une enquête au sein du bois mourant est pressante.

Licorne

Céleste de taille G, Loyal Bon
Classe d'armure 12
Points de vie 67 (9d10+18)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *charmé, empoisonné* et *paralysé*
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 13
Langues céleste, elfe, sylvestre, télépathie 18 m
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme de la licorne sont magiques.

Charge. Si la licorne se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de corne lors du même tour, celle-ci subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être jetée *à terre*.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la licorne est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). La licorne peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante :

À volonté : *détection du mal et du bien, druidisme, passage sans trace*
1/jour chacun : *apaisement des émotions, dissipation du mal et du bien, enchevêtrement*

Résistance à la magie. La licorne obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La licorne effectue deux attaques : une avec ses sabots et l'autre avec sa corne.
Contact guérisseur (3/jour). La licorne touche une autre créature avec sa corne. La cible récupère 11 (2d8+2) points de vie par magie. En outre, le contact soigne toutes les maladies et neutralise tous les poisons dont est victime la cible.
Corne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants.
Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants.
Téléportation (1/jour). La licorne se téléporte par magie, avec un maximum de trois créatures consentantes situées dans son champ de vision à 1,50 mètre ou moins d'elle, avec l'ensemble des objets équipés ou transportés, vers un endroit connu de la licorne situé à une distance maximale de 1,5 kilomètre.

Actions légendaires

La licorne peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La licorne récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Protection scintillante (coûte 2 actions). La licorne crée un champ magique scintillant autour d'elle ou d'une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. La cible bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA jusqu'à la fin du prochain tour de la licorne.
Sabots. La licorne effectue une attaque avec ses sabots.
Soin personnel (coûte 3 actions). La licorne récupère par magie 11 (2d8+2) points de vie.

Lycanthropes

Alors que le monde était encore jeune et que les humains se regroupaient en clans et en tribus, ils croisèrent le chemin d'un royaume elfique. Les elfes furent tout d'abord intrigués par ce nouveau peuple, mais certaines tribus humaines ne connaissaient que la guerre. Ils attaquèrent les elfes, ravageant leurs villages, enlevant leurs femmes. Ivres de vengeance, certains elfes firent alors appel à une magie ancienne, condamnant leurs agresseurs humains à porter à jamais la marque de leur infamie, montrant à tous leur caractère sauvage et bestial. Les premiers lycanthropes étaient nés.

Depuis, la malédiction se propage de génération en génération, soit par la descendance, soit par le sang d'une blessure infligée par l'un de ces êtres maudits. Plusieurs types de lycanthropes existent, qui rappellent les animaux totems des tribus autrefois maudites par les elfes.

Description

Il est important de distinguer les vrais lycanthropes, qui naissent porteurs de la malédiction, et les infectés. Si les premiers sont généralement élevés par des individus qui partagent avec eux ce fardeau, les seconds sont des êtres misérables, le plus souvent contraints de quitter leur ancienne vie pour errer, traqués par tous. Toutefois, une fois le processus d'infection achevé (voir l'encadré), les infectés disposent des mêmes capacités que de vrais lycanthropes.

Chaque lycanthrope a accès à trois « *formes* ». Sous sa forme véritable, humanoïde, son apparence est légèrement altérée et présente certains traits animaux : poils fournis, cheveux épais, dents acérées, ongles tranchants, etc. Sa forme animale est généralement plus sauvage et massive que la bête en question. Enfin, la troisième forme est hybride, mélange d'humanité et de bestialité, qui lui permet de bénéficier au mieux de ses capacités.

Écologie

Tous les lycanthropes ne sont pas maléfiques. Nombreux sont ceux qui tentent coûte que coûte de se libérer ou d'atténuer les effets néfastes de leur malédiction. Si les Mauvais rôdent souvent près des villages ou des communautés, les Bons cherchent généralement à se retirer le plus loin possible de toute civilisation, au plus profond d'une forêt perdue.

Loup-garou

Son pelage est d'un noir de jais, avec deux yeux rouges brillants d'intelligence. Son poitrail est le plus imposant que vous ayez vu chez un loup. Lorsqu'il commence à hurler, vous avez l'impression d'entendre, mêlé au cri lupin, un appel à l'aide.

Description

Le loup-garou est le lycanthrope par excellence, le plus connu et le plus redouté. Dans chaque région ou royaume, des histoires font état d'une bête plus forte et plus cruelle que les autres, rôdant autour des villages, enlevant les vieillards ou les enfants.

Combat

Les loups-garous d'alignement maléfique se regroupent en meutes et se laissent gagner par leur nature bestiale. Ils chassent alors sans relâche sur un vaste territoire et s'attaquent en priorité aux plus faibles. Ceux qui parviennent à conserver leur humanité et leur bonté sont des solitaires qui s'installent aussi loin que possible de la civilisation en se réfugiant en montagne ou dans une forêt, loin de toute communauté. Ceux-là fuient l'affrontement au maximum.

Loup-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11 sous forme humanoïde, 12 (armure naturelle) sous forme hybride ou de loup
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 14
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de loup)
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Métamorphe. Le loup-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de loup, en loup, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le loup-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Attaques multiples (forme hybride ou humanoïde uniquement). Le loup-garou effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes ou sa lance.

Griffes (forme hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (2d4+2) dégâts tranchants.

Lance (forme humanoïde uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* ou à distance : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 6 (1d8+2) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Morsure (forme hybride ou de loup uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du loup-garou.

Ours-garou

La créature est imposante, effrayante. Jusqu'au torse, il s'agit d'un homme particulièrement musclé et hirsute. À partir des épaules, sa tête est celle d'un ours brun. Ses avant-bras sont couverts de poils et ses mains arborent des griffes tranchantes comme des couteaux.

Description

L'ours-garou est le plus solitaire et le plus discret des lycanthropes. Particulièrement puissant et imposant, même sous forme humaine, il tend à s'éloigner des communautés humanoïdes pour surveiller un territoire sauvage sur lequel il ne tolère aucun intrus.

Combat

Les ours-garous d'alignement maléfique sont des tueurs solitaires chassant implacablement toute vie dans une région très étendue. Bons, ils sont des gardiens de la nature, veillant avec soin sur leur domaine tout en se gardant bien de transmettre leur fléau à d'autres.

Règles de lycanthropie

Un lycanthrope peut infecter un humain en le blessant d'une manière spécifique : avec les défenses pour le sanglier-garou, les crocs pour les autres types de lycanthropes. La victime n'est pas immédiatement consciente d'être infectée. Toutefois, l'infection devient apparente dès la prochaine phase ascendante de la lune. Passé le premier quartier, une fièvre lancinante lui occasionne un niveau de fatigue. Une fois la lune gibbeuse croissante, hallucinations et cauchemars hantent ses nuits, et divisent par deux tous les bénéfices éventuels du repos long. Enfin, quand vient la pleine lune, la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse dont le DD est le même que pour résister à l'infection (voir le profil de chaque lycanthrope). Consommer de la belladone dans les 48 heures avant la pleine lune confère un *avantage* à ce jet.

Si le jet est réussi, la victime infectée résiste à l'appel de sa nature bestiale. Si elle réussit trois jets de suite, alors l'infection disparaît totalement. Pendant cette période, un sort de *délivrance de la malédiction* permet aussi de s'en défaire définitivement.

Dès qu'un jet est raté, l'infecté se transforme pour la première fois et adopte sa forme animale. À partir de là, l'infection est permanente et ne peut être annulée que par un *souhait*. À chaque pleine lune suivant la première transformation, le lycanthrope refait le même jet de sauvegarde afin de résister à l'appel de sa nature sauvage. À chaque fois qu'il le rate, il se transforme pour 3d6 heures. À partir du moment où il réussit ce jet au moins une fois, il peut adopter la forme hybride à volonté, et la forme animale les soirs de pleine lune.

Un vrai lycanthrope peut contrôler ses transformations sans avoir besoin d'effectuer de jet de sauvegarde.

Après sa première transformation, un personnage lycanthrope bénéficie des avantages suivants.

Attribut amélioré. Il peut remplacer de manière permanente la Force ou la Dextérité de sa forme humanoïde par la valeur du lycanthrope correspondant. Une seule des deux caractéristiques peut être améliorée de la sorte. Par exemple, un ours-garou peut décider que sa Force devient 19.

Transformations. Lorsqu'il adopte sa forme hybride ou animale, il utilise la vitesse, les immunités, les traits spéciaux et les actions du profil technique du garou correspondant, en dehors de ce qui implique de l'équipement. Il est considéré comme compétent avec toutes les formes naturelles d'attaque de son profil. Par exemple un ours-garou dispose des attaques multiples, de la morsure et des griffes, ainsi que de l'odorat aiguisé, mais pas de l'attaque avec la hache à deux mains.

Armure naturelle. Sous forme humaine, le personnage dispose d'un bonus de +1 à sa classe d'armure.

Trait animal. Même sous forme humaine, le personnage dispose des traits spéciaux de la créature. Par exemple, l'odorat aiguisé pour un ours-garou.

Jets de sauvegarde. Lorsqu'une capacité du profil correspondant de lycanthrope implique un jet de sauvegarde, le DD du jet de sauvegarde est de 8 + son bonus de compétence + son bonus de caractéristique correspondant.

Ours-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, Neutre Bon

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme hybride ou d'ours
Points de vie 135 (18d8+54)
Vitesse 9 m (12 m, escalade 9 m sous forme hybride ou d'ours)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +7
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 17
Langues commun (ne peut pas parler sous forme d'ours)
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Métamorphe. L'ours-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde

et d'ours de taille G, en ours de taille G, ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille et de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. L'ours-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. L'ours-garou obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Sous forme d'ours, l'ours-garou effectue deux attaques de griffe. Sous forme humanoïde, il effectue deux attaques de hache à deux mains. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un ours ou comme un humanoïde.

Griffe (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Hache à deux mains (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (1d12+4) dégâts tranchants.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 15 (2d10+4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie de l'ours-garou.



Rat-garou

Les individus sont cinq. Tous empestent les égouts et sont vêtus de quelques bouts de tissus rapiécés. Ils sont pratiquement chauves, avec seulement quelques touffes de longs cheveux sales. Celui qui vous adresse la parole s'exprime d'un ton sifflant entre des incisives proéminentes. Vous vous rendez soudain compte qu'au moins une centaine de rats vous entoure.

Description

Les rats-garous vivent en communauté sous certaines grandes cités, dans les égouts ou les catacombes. Plus faibles que les autres lycanthropes, plus peureux aussi, ils évitent autant que possible toute confrontation avec les habitants de la surface.

Combat

Discrets et rusés, ils sont généralement Mauvais et n'hésitent pas à se débarrasser d'un des leurs s'il leur semble mettre en péril le groupe.

Rat-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d8+6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens vision dans le noir 18 m (forme de rat uniquement), Perception passive 12
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de rat)
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Métamorphe. Le rat-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de rat, en rat géant, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le rat-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. Le rat-garou obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Arbalète de poing (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Attaques multiples (forme hybride ou humanoïde uniquement). Le rat-garou effectue deux attaques, dont une seule peut être faite avec sa morsure.
Épée courte (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Morsure (forme hybride ou de rat uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du rat-garou.

Sanglier-garou

Dans les fourrés, vous entendez des grognements et le bruit de pierres qui roulent. Vous voyez tout à coup surgir un sanglier, le plus grand que vous ayez jamais vu. Son pelage est d'un brun sombre, ses défenses sont aussi longues que des dagues. Il vous regarde d'un air de défi et vous jureriez qu'il vous sourit d'un air narquois.

Description

Trapus, méfiants et avec un très mauvais caractère, les sangliers-garous sont des brutes qui font appel à leurs plus bas instincts.

Combat

Ils se contentent souvent de se réunir en petit groupe au fin fond d'une forêt impénétrable. Toutefois, lorsqu'on les dérange, ils se défendent sauvagement et n'hésitent jamais à contaminer leurs adversaires.

Sanglier-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, Neutre Mauvais

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme hybride ou de sanglier
Points de vie 78 (12d8+24)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de sanglier)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +2
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 12
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de sanglier)
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Charge (forme de sanglier ou hybride). Si le sanglier-garou se déplace de 4,50 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défenses lors du même tour, celle-ci subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*.
Implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier-garou subit 14 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0, celui-ci est réduit à 1 à la place.
Métamorphe. Le sanglier-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de sanglier, en sanglier, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le sanglier-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Actions

Attaques multiples (forme hybride ou humanoïde uniquement). Le sanglier-garou effectue deux attaques dont une seule peut être faite avec ses défenses.
Défenses (forme de sanglier ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du sanglier-garou.
Maillet d'armes (forme hybride ou humanoïde uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts contondants.

Tigre-garou

Vous pensez d'abord qu'il s'agit d'une coiffe tribale. Mais, alors que la créature s'approche, vous ne distinguez pas de visage humain. La tête de tigre, ou plutôt de tigresse, est posée sur le corps magnifique d'une femme humaine à la peau noire. De chacun de ses mouvements émanent une agilité et une grâce félines. De ses griffes et de son sourire de prédateur émanent une terrifiante impression de puissance.

Description

De tous les lycanthropes, ils sont ceux qui conservent les plus grandes traces de leur humanité passée (pour le meilleur ou pour le pire). Ils se réfugient dans les jungles ou les mangroves, où il leur arrive de devenir les protecteurs de certaines tribus isolées qui les vénèrent tels des guerriers divins.

Combat

Les tigres-garous sont les prédateurs par excellence, des guerriers redoutables qui utilisent la discrétion et leur attaque surprise pour faire chuter leur cible avant de donner le coup de grâce.

Tigre-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, Neutre
Classe d'armure 12
Points de vie 120 (16d8+48)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de tigre)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de tigre)
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Bond agressif (forme hybride ou de tigre uniquement). Si le tigre-garou se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 4,50 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est *à terre*, le tigre-garou peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Métamorphe. Le tigre-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de tigre, en tigre, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le tigre-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.
Odorat et ouïe aiguisés. Le tigre-garou obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.
Attaques multiples (forme hybride ou humanoïde uniquement). Sous forme humanoïde, le tigre-garou effectue deux attaques de cimeterre ou deux attaques d'arc long. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un humanoïde ou effectuer deux attaques de griffe.
Cimeterre (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.
Griffe (forme hybride ou de tigre uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants.
Morsure (forme hybride ou de tigre uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d10+3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du tigre-garou.

Magmatique

À peine le magicien a-t-il achevé son invocation qu'un lutin apparaît. Sous la croûte sombre qui couvre son corps, un rougeoiement intense émane de nombreuses crevasses. L'être regarde autour de lui, interloqué, puis, tandis que l'humain se retire avec un sourire satisfait, il remarque les tentures et les meubles en bois. Une expression de bonheur illumine son visage lorsqu'une première tapisserie s'enflamme au contact de son doigt.

Description

Les magmatiques sont des esprits élémentaires de feu qui prennent la forme de petits humanoïdes (1,20 m pour 70 kg en moyenne) dont le corps est composé de lave en fusion. Ils ne sont pas forcément enflammés en permanence, mais ils irradient une chaleur insoutenable et sont capables, d'un simple toucher, de mettre le feu à tout ce qui peut brûler.

Rapport au monde

Les magmatiques n'apparaissent sur le plan matériel que s'ils sont invoqués. D'un naturel facétieux, ils ont alors une tendance à mettre le feu à tout ce qu'ils peuvent. S'ils sont extrêmement destructeurs, ils ne sont pas Mauvais pour autant ; c'est simplement qu'ils ne sont pas assez intelligents pour comprendre qu'ils sèment la mort et le chaos derrière eux.

Combat

Sous leurs airs de petits lutins farceurs, les magmatiques sont de redoutables adversaires dans la mesure où ils peuvent enflammer leurs adversaires d'un simple toucher, leur causant très rapidement d'importants dégâts. Pour autant, ils ne sont pas très courageux et préfèrent fuir à la moindre blessure, pour mieux tendre une embuscade ensuite.

Magmatique

Élémentaire de taille P, Chaotique Neutre
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues ignée
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Explosion finale. Quand le magmatique meurt, il explose en une gerbe de feu et de magma. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ; elles subissent 7 (2d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Les objets inflammables que personne ne porte ou transporte dans cette zone prennent feu.

Illumination embrasée. Par une action bonus, le magmatique peut s'embraser ou étouffer ses flammes. Tant qu'il est en feu, le magmatique diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur un rayon de 3 mètres supplémentaires.

Actions

Contact. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (2d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable ou une créature, il ou elle prend feu. Jusqu'au moment où une créature consacre une action à étouffer les flammes, la cible subit 3 (1d6) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours.

Manteleur

Ailes déployées, la créature glisse silencieusement depuis les hauteurs de la caverne. Sa victime, captivée par les cristaux, ne comprend pas ce qui se passe lorsque soudain, une sorte de cape recouvre brusquement son buste. Le voleur tente de se débattre, mais le vêtement se resserre, l'empêche de respirer. Puis vient la terrible morsure…

Description

Le manteleur tient son nom de son apparence : au premier abord, lorsqu'il attend sa proie, on peut le confondre avec une cape ou un manteau en cuir sombre. Le manteleur possède des points communs avec une raie manta, de grandes ailes d'une envergure moyenne de 2,50 m qui font penser à une cape. Sur le dos, la créature possède plusieurs paires d'yeux secondaires de couleur noire, alignés le long de sa colonne vertébrale. Dans l'obscurité, on peut aisément les confondre avec des boutons. De plus, deux griffes ivoirines situées aux extrémités des ailes, à la base du cou, peuvent passer pour deux attaches permettant d'attacher le « *manteau* ».

Mais lorsque le manteleur se déploie, il montre son vrai visage : ses deux petits yeux vicieux et son énorme bouche remplie de crocs pointus apparaissent sur la face ventrale, ainsi que sa longue queue pointue. Le doute n'est alors plus permis : il s'agit d'une horrible et terrifiante créature.

Écologie

Sensible à la lumière, le manteleur vit en général dans des endroits obscurs, qu'il s'agisse de ruines souterraines ou de réseaux de grottes. C'est une créature solitaire, qui vit parfois en petits groupes lorsque le lieu de vie est suffisamment grand.

Combat

Le manteleur attaque souvent par surprise, soit en étant étendu au sol, en jaillissant soudainement lorsque sa cible passe à proximité, soit en se laissant planer discrètement dans l'obscurité, suivant éventuellement sa proie aussi longtemps que nécessaire, jusqu'à avoir une opportunité de placer son attaque. Le manteleur essaie généralement de mordre à la gorge et d'envelopper la tête de sa victime dans ses ailes pour l'étouffer. Dans le même temps, il peut la fouetter avec sa redoutable queue. Si le manteleur est repéré, il pousse son cri terrifiant et utilise sa magie illusoire pour gagner en efficacité.

Manteleur

Aberration de taille G, Chaotique Neutre
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 78 (12d10+12)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétence Discrétion +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun des profondeurs, profond
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Faux-semblant. Aussi longtemps que le manteleur reste immobile sans exposer son ventre, il est impossible de le distinguer d'un manteau de cuir sombre ordinaire.
Sensibilité à la lumière. Dans une zone vivement éclairée, le manteleur subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.
Transfert de dégâts. Lorsqu'il est fixé à une créature, le manteleur subit la moitié seulement des dégâts qu'on lui inflige (arrondis à l'inférieur) et sa victime subit l'autre moitié.

Actions

Attaques multiples. Le manteleur effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa queue.
Fantasmagories (Recharge après un repos court ou long). Le manteleur crée par magie trois répliques illusoires de lui-même s'il n'est pas dans une zone vivement éclairée. Les répliques se déplacent avec lui et reproduisent ses actions en changeant de position pour qu'il soit impossible de savoir quel est le vrai manteleur. Les répliques disparaissent dès que le manteleur se retrouve dans une zone vivement éclairée.
Chaque fois qu'une créature cible le manteleur avec une attaque ou un sort offensif alors qu'il reste encore une réplique au moins, elle lance un dé pour déterminer si elle cible le manteleur ou une réplique. Une créature n'est pas affectée par cet effet magique si elle est incapable de voir ou si elle dispose de sens particuliers ne reposant pas sur la vue.
Une réplique possède la CA du manteleur et utilise ses jets de sauvegarde. Elle disparaît si on réussit une attaque contre elle ou si elle rate un jet de sauvegarde contre un effet qui lui inflige des dégâts.
Gémissement. Les créatures, à l'exception des aberrations, situées à 18 mètres ou moins du manteleur et qui entendent son gémissement doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 pour ne pas être *terrorisée*s jusqu'à la fin du prochain tour du manteleur. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi, celle-ci est immunisée contre le gémissement du manteleur pendant les 24 prochaines heures.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants et, si la cible est de taille G ou plus petite, le manteleur se fixe sur elle. Si le manteleur obtient un *avantage* par rapport à sa cible, il se fixe sur la tête de la victime, qui est alors *aveuglée* et incapable de respirer tant que le manteleur reste fixé de la sorte. Tant qu'il reste fixé, le manteleur ne peut effectuer cette attaque que contre cette cible, et il obtient un *avantage* lors du jet d'attaque. Le manteleur peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de déplacement. Une créature, y compris la cible, peut consacrer son action à détacher le manteleur si elle réussit un test de Force DD 16.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Mante obscure

Le rôdeur elfe observe attentivement la caverne, puis pointe le plafond du doigt. « Là ! » À côté de lui, la naine hausse les épaules. « Tu as peur des stalactites, toi, maintenant ? Décidément, ces elfes ! » Puis elle fait mine de continuer son chemin…

Description

La mante obscure est un gastéropode doté de nombreux tentacules d'une taille allant de 50 cm à 1 m de long, reliés entre eux par une épaisse membrane. Son corps, qui est également sa tête, est couvert d'une carapace résistante ayant la consistance et l'aspect de la roche. La teinte peut varier selon l'environnement. Ainsi, lorsque la mante obscure est accrochée à une voûte rocheuse par le pied qui constitue le sommet de sa tête, elle peut passer pour une stalactite d'un mètre de long, si elle regroupe ses tentacules et se laisse pendre tout droit, ou pour une masse rocheuse d'1,50 m de diamètre, si elle déploie sa membrane.

Écologie

Il n'est pas rare qu'une mante obscure cohabite sur son lieu de vie avec des manteleurs, beaucoup plus gros, et des chauves-souris, plus petites mais avec lesquelles elle partage un système d'écolocation qui lui permet de « *voir* » dans le noir. Elle vit accrochée au plafond des cavernes, attendant de pouvoir se nourrir.

Combat

La mante obscure combat uniquement pour se nourrir. Utilisant sa capacité à se fondre dans le décor, elle attaque par surprise en se laissant tomber sur sa proie lorsque celle-ci passe à sa verticale. Elle resserre alors ses tentacules autour du cou de sa victime pour l'étouffer. Il est difficile de la décrocher, d'autant plus qu'elle active au même moment sa capacité de ténèbres magiques. Si elle échoue dans son attaque, elle tente de regagner les hauteurs.

Mante obscure

Créature monstrueuse de taille P, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 22 (5d6+5)
Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétence Discrétion +3
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Écholocalisation. La mante obscure ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est *assourdie*.
Faux-semblant. Aussi longtemps que la mante obscure reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une formation rocheuse, telle qu'une stalactite ou une stalagmite.

Actions

Aura de ténèbres (1/jour). Des ténèbres magiques d'un rayon de 4,50 mètres s'étendent autour de la mante obscure en contournant les angles et en se déplaçant avec elle. Ces ténèbres durent aussi longtemps que la mante obscure reste concentrée, jusqu'à une durée maximale de 10 minutes (comme si elle se concentrait sur un sort). Il est impossible de voir au travers de ces ténèbres avec la vision dans le noir et aucune lumière naturelle ne peut les éclairer. Dès que la zone affectée par les ténèbres chevauche, même partiellement, une zone de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort à l'origine de la lumière est dissipé.
Étouffer. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts contondants et la mante obscure se fixe sur la cible. Si la cible est de taille M ou plus petite et que la mante obscure obtient un *avantage* lors du jet d'attaque, elle se fixe en enveloppant la tête de la cible et celle-ci est également *aveuglée* et incapable de respirer tant que la mante obscure reste fixée de la sorte.
Tant qu'elle est fixée sur la cible, la mante obscure ne peut attaquer aucune autre créature à l'exception de la cible, mais elle obtient un *avantage* lors de ses jets d'attaque. La vitesse de la mante obscure tombe également à 0, elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse et elle se déplace avec la cible.
Une créature peut détacher la mante obscure en réussissant un test de Force DD 13 par une action. Lors de son tour, la mante obscure peut se détacher de la cible en dépensant 1,50 mètre de déplacement.

Manticore

Le convoi avance tranquillement. La mort plane sous le soleil, mais personne ne l'a remarquée. Un fracas, comme des frappes de marteaux sur du bois, et le hennissement de quelques montures alertent immédiatement les cavaliers. Ils découvrent le grand Druck et son cheval, transpercés de part en part par une dizaine de piques étranges, longues et noires. Le soldat meurt, les yeux ouverts, alors que des rires dérangeants retentissent dans le ciel. À contre-jour, les hommes ne distinguent que trois grandes créatures au corps imposant et à l'envergure monstrueuse. « Partez et nous manger que lui. » La voix est animale. Puissante mais nasillarde à la fois. « Restez et nous tuer tous vous pour plaisir… »

Description

Une manticore est un monstre fantastique à l'apparence particulièrement singulière. Un corps de fauve, une tête qui rappelle celle d'un humanoïde atteint de lycanthropie, des ailes membraneuses. Il existe différents types d'espèces, avec des variations autour de ces caractéristiques partagées par tous : le corps rappelle parfois un lion, une panthère ou même un ours. Les ailes sont parfois similaires à celle d'un dragon ou plutôt d'une chauve-souris géante. Toutes les manticores partagent cependant le même appendice caudal particulièrement redoutable : leur queue se termine par une série de longues piques que la créature est capable de projeter en quantité considérable et à une distance effarante.

Origine

Tout laisse penser que la manticore, créature hybride et contre-nature, est née des expérimentations maléfiques d'un esprit malade. Mais personne ne peut en apporter la preuve. De plus, aucun magicien adepte de la manipulation et des croisements n'a réussi récemment à reproduire l'expérience en laboratoire. Enfin, ces créatures tendent à s'adapter à leur environnement naturel, en termes de tailles, de pelages et d'habitudes alimentaires, comme le feraient des prédateurs naturels… Le mystère reste entier.

Écologie

Les manticores aiment vivre en petits groupes de deux à cinq individus qui partagent un territoire de chasse. Personne n'a jamais observé la naissance ou même la reproduction de cette « *espèce* ». Elles forment en général un groupe de prédateurs féroces et cruels. Certaines créatures, en échange de bons traitements – entendez des proies appétissantes et abondantes – acceptent de se mettre au service de puissants alliés : un géant ou une armée gobelinoïdes menée par un héros maléfique.

Combat

Les manticores sont des créatures relativement intelligentes. Elles sont donc capables de coordonner leurs attaques à plusieurs et, si on leur en laisse l'occasion, elles tenteront toujours de surprendre leurs adversaires par une attaque en vol et à distance à l'aide de leurs piques. Si elles sentent que leurs proie n'a pas les moyens de répliquer efficacement quand elles sont en vol, elles resteront à distance et feront feu à volonté.



Synopsis

Une place forte tenue par des amis des PJ est assiégée par une cohorte de hobgobelins. Les défenseurs sont peu nombreux mais la physionomie des lieux est prévue pour permettre de tenir sans problème. Seulement, les assiégeants disposent d'un escadron de manticores qui crée des ravages chez les défenseurs, à court de flèches et de carreaux. Les PJ, présents dans la forteresse ou alertés par un messager, doivent infiltrer les rangs ennemis et tuer les monstres dans une opération très dangereuse.

Manticore

Créature monstrueuse de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10+24)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Repousse des piquants caudaux. La manticore dispose de vingt-quatre piquants caudaux. Les piquants utilisés repoussent après une période de repos long.

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques : une avec sa morsure et les deux autres avec ses griffes, ou trois avec ses piquants caudaux.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants.
Piquant caudal. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 30/60 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Méduse

« Elle était d'une telle beauté… J'ai cru que les dieux me souriaient enfin, que mon attente touchait à sa fin, que la femme qui s'avançait vers moi était la bonne. Puis j'ai vu ces serpents sifflant autour de son visage… »

Description

Les méduses sont de magnifiques femmes, un syncrétisme des canons de beauté universels. Mais cette splendeur divine souffre d'une terrible malédiction. Pour avoir rivalisé avec la beauté de l'Harmonieuse, la déesse parfaite, celle-ci transforma les cheveux des beautés en nuée de serpents et les dota d'un regard qui nul ne peut soutenir. Malgré cela, la méduse aime séduire et se vêtir de riches atours, de robes brodées d'or et de fins bijoux.

Écologie

Solitaire, la méduse vit à l'écart de la civilisation, dans des palais somptueux ou des cités maudites, abandonnées et oubliées par les hommes, ou dans des complexes souterrains magnifiquement décorés. Elle s'accompagne quelquefois de serviteurs, des prisonniers à qui elle a crevé les yeux. La méduse est maudite, son regard transforme en pierre toute créature qui le croise, elle comprise. Pour éviter d'être changée en pierre, elle supprime de son antre toute surface réfléchissante. Amoureuse de l'art et de la beauté, elle habille par contre son habitat d'objets d'art somptueux, et conserve les statues des plus beaux visiteurs…

Combat

La méduse ne vieillit pas et ne peut mourir de vieillesse. En revanche, elle est mortelle et très soucieuse de sa santé et de son apparence. Elle ne prend que rarement des risques en combat. Elle se sert de préférence de son regard dès l'engagement, ou tient ses adversaires à distance avec son arc et ses flèches empoisonnées. Elle peut toutefois affronter les intrus plus faibles au corps à corps, notamment grâce à ses serpents.

Synopsis

Dans sa jeunesse, un des PJ a perdu sa femme, une femme sublime, enlevée par une bande de brigands. Il est resté sans nouvelle, jusqu'à son arrivée un beau jour à l'auberge de la Triste Méduse. Là, au dessus de la cheminée, le portrait d'une méduse larmoyante : sa femme disparue ! Aucun doute possible ! Les PJ apprennent alors que son antre serait sur un îlot maudit, à quelques jours de navigation…

Méduse

Créature monstrueuse de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8+51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perception +4, Perspicacité +4, Supercherie +5
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Regard pétrifiant. Quand une créature qui peut voir les yeux de la méduse commence son tour à 9 mètres ou moins d'elle, la méduse, si elle n'est pas *neutralisée* et si la créature est dans son champ de vision, peut la forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas de jet de sauvegarde raté de 5 points ou plus, la victime se pétrifie instantanément. Sinon, une créature qui rate simplement le jet de sauvegarde commence à se transformer en pierre et devient *entravée*. La créature *entravée* doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas d'échec, elle est complètement *pétrifiée* ; l'effet prend fin en cas de réussite. La pétrification persiste tant que la créature n'est pas libérée par un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Une créature qui n'est pas surprise peut détourner le regard au début de son tour pour ne pas avoir à effectuer le jet de sauvegarde. Si elle agit de la sorte, elle ne peut pas voir la méduse jusqu'au début de son prochain tour, moment où elle peut détourner le regard à nouveau. Elle doit effectuer le jet de sauvegarde immédiatement si elle regarde la méduse entre-temps.
Si la méduse voit son reflet sur une surface réfléchissante, sous une lumière vive et à une distance maximale de 9 mètres, elle est affectée, telle est sa malédiction, par son propre regard.

Actions

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.
Attaques multiples. La méduse effectue trois attaques au corps à corps (une avec sa chevelure de serpents et deux avec son épée courte) ou deux attaques à distance avec son arc long.
Chevelure de serpents. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.



Méphites

« Le magicien y m'a dit que c'était pas un lutin. Un « maphite », qu'il a appelé ça j'crois. Mais j'sais ben c'que j'ai vu ! C'était un lutin de l'enfer, pour sûr ! »

Issus des plans élémentaires, les méphites sont de petites créatures terribles et malicieuses. Pour certains, ce sont des lutins élémentaires. Ces créatures sont toujours la combinaison de deux éléments primaires, et ils n'appartiennent jamais pleinement à un plan ou à un autre. Nés à l'intersection entre deux plans élémentaires, ils ne sont jamais vraiment à leur place nulle part. Ils parcourent les plans élémentaires et aiment se rendre dans le plan matériel, en des lieux sauvages où les éléments qui les composent sont omniprésents. Les mortels des plans primaires les croisent assez rarement.

Description

Les méphites sont de petites créatures humanoïdes et élémentaires. On pourrait les décrire comme de petits lutins nus et difformes, aux membres un peu trop grands et aux mains griffues, faits de matières élémentaires correspondant à leur type (poussière, glace, magma et vapeur).

Combat

Les méphites ne sont ni fous ni courageux. Ils se regroupent en nombre quand ils décident d'attaquer une cible. S'ils sont en difficulté, ils usent de toutes les ruses à leur disposition afin de s'enfuir. Mais, revanchards, ils reviennent toujours prendre par surprise ceux qui les ont défaits.

Méphite de glace

Mélange d'eau et d'air, les méphites se glace sont plus rares et se réfugient dans des régions souvent isolées du fait de leur climat extrême. Ils ont développé une fascination pour la souffrance des créatures mortelles. Ils aiment capturer et torturer les infortunées victimes qui passent sous leurs griffes.

Méphite de glace

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais
Classe d'armure 11
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-3)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +3, Perception +2
Vulnérabilité aux dégâts contondants et de feu
Immunité contre les dégâts de froid et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues aérien, aquatique
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en une gerbe d'éclats de glace coupants. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ; elles subissent 4 (1d8) dégâts tranchants en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Faux-semblant. Aussi longtemps que le méphite reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un éclat de glace ordinaire.
Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer *nappe de brouillard* de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son pouvoir d'incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.
Souffle de givre (Recharge 6). Le méphite souffle de l'air froid sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ; elles subissent 5 (2d4) dégâts de froid en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Méphite de magma

Ils naissent au croisement des plans de la terre et du feu. Ces méphites sont violent et colériques. Mais ils sont aussi lents à comprendre ce qu'il se passe et ce que l'on leur dit. Souvent dépassés, ils déchainent leur rage en réaction aux événements dont ils sont toujours à la traîne.

Méphite de magma

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais
Classe d'armure 11
Points de vie 22 (5d6+5)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3
Vulnérabilité aux dégâts de froid
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues ignée, terreux
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en une gerbe de lave. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ; elles subissent 7 (2d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Faux-semblant. Aussi longtemps que le méphite reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un amas de magma ordinaire.
Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer *chauffer le métal* (DD du jet de sauvegarde contre le sort 10) de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son pouvoir d'incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de feu.
Souffle de feu (Recharge 6). Le méphite souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ; elles subissent 7 (2d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Méphite de poussière

Ces petites créatures sont issues des plans de la terre et de l'air. Discrets et secrets, ils aiment parcourir les cavernes mais aussi les nécropoles et les catacombes.

Méphite de poussière

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais
Classe d'armure 12
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues aérien, terreux
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en une gerbe de poussière. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être *aveuglées* pendant 1 minute. Une créature *aveuglée* peut retenter le jet de sauvegarde à chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer *sommeil* de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son pouvoir d'incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts tranchants.
Souffle aveuglant (Recharge 6). Le méphite souffle de la poussière aveuglante sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas être *aveuglées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Méphite de vapeur

Les méphites de vapeur sont des êtres étranges, nés des plans de l'eau et du feu. Leur corps est constitué de pure vapeur et ils flottent dans l'air comme un nuage de fumée à la forme humanoïde. Ce sont les seigneurs auto-proclamés des méphites et ils se comportent comme tel, dirigeant souvent les autres. Intelligents et cruels, ils se créent de véritables cours, voire de petites armées, afin de défendre les territoires qu'ils revendiquent.

Méphite de vapeur

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais
Classe d'armure 10
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues aquatique, ignée
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Explosion finale. Quand le méphite meurt, il explose en un nuage de vapeur. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas subir 4 (1d8) dégâts de feu.
Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer flou de manière innée sans aucune composante matérielle. La caractéristique de son pouvoir d'incantation innée est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de feu.
Souffle de vapeur (Recharge 6). Le méphite souffle de la vapeur brûlante sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ; elles subissent 4 (1d8) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Merrow

« Ça n'a rien à voir ! T'as déjà entendu un merrow chanter ? Non, ces trucs sont la chienlit des océans. Presque pires que les sahuagins. Arrête avec tes histoires de merrow soliste pour notre spectacle ! »

Description

Lointain cousin des sirènes, le merrow possède un buste humanoïde couvert d'écailles gris-bleu et une longue queue d'anguille. Ses bras et son buste se parent de nageoires lui donnant une grande vivacité sous l'eau. Le merrow possède des griffes capables de déchirer le bois. Sa tête, ornée d'une haute nageoire sagittale, est celle d'un poisson carnivore. Les femelles sont réputées d'une grande beauté, mais personne n'en a vu, tandis que les mâles sont d'une laideur sans nom.

Écologie

Les merrows vivent sur les côtes sauvages où de nombreuses épaves et grottes leurs servent d'abris. Les merrows attaquent les caboteurs et les pêcheurs isolés et, organisés en groupe, ils ne rechignent pas à attaquer un village entier. Certaines communautés sont réputées pour leur hardiesse, osant même s'en prendre à des bateaux de guerre ou des villages fortifiés. Leur goût pour la chair humaine les pousse à faire des prisonniers pour les dévorer de retour dans leur communauté. Les merrows sont de farouches ennemis des hommes-poissons et des elfes aquatiques, mais évitent de les attaquer de front.

Combat

Amphibie, le merrow attrape ses proies sur la terre ferme et les attire sous l'eau pour les noyer et les déchiqueter. Il utilise son harpon pour les blesser à distance depuis un refuge aquatique avant de lancer l'assaut.

Synopsis

Le long de la côte, les attaques de merrows s'accélèrent depuis quelques mois. Des villages entiers sont ravagés, et les merrows attaquent même des villages à l'intérieur des terres le long des rivières. En enquêtant sur les causes de cette recrudescence, les PJ découvriront que l'installation d'hommes-poissons à proximité pousse les merrows à déplacer leur territoire… Vont-ils négocier le départ des hommes-poissons ou s'allier avec pour combattre les merrows ?

Merrow

Créature monstrueuse de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10+12)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues abyssal, aquatique
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Amphibie. Le merrow peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le merrow effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes ou son harpon.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d4+4) dégâts tranchants.
Harpon. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou plus petite, elle doit réussir un test de Force opposé à celui du merrow pour ne pas être tirée vers lui sur une distance maximale de 6 mètres.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Mimique

« T'es sûr que le coffre n'est pas piégé ? M'paraît bien neuf, ce truc, pour un donjon aussi glauque…
— Quoi ? T'as pas confiance en mes talents de voleur ? »

Description

Les mimiques sont des métamorphes capables de prendre n'importe quelle forme, du coffre à la chaise, en passant par la porte ou le bidet, quel que soit le matériau. Le plus souvent, la créature adopte l'aspect d'un coffre de bois bardé de métal, technique de chasse étonnamment efficace, apparemment.

Écologie

Sans intelligence réelle, mues uniquement par l'instinct de prédation, les mimiques vivent isolées, rampant amorphes pour rejoindre des complexes où elles savent que des proies sont nombreuses. Elles apprécient, par exemple, les donjons peuplés de gobelins, pillards curieux. Certaines créatures puissantes ou des nobles excentriques les apprivoisent pour en faire de redoutables gardiens de trésor.

Combat

À l'œil, rien ne permet de se rendre compte qu'il s'agit d'un leurre. Elles sécrètent une substance hautement adhésive qui colle tout ce qui entre en contact avec elles. Elles se servent alors de leurs pseudopodes pour agripper leurs proies et les mordre.

Légende

D'après les naturalistes, quelques mimiques parleraient le commun, une capacité de mimétisme vocal finalement similaire à celle leur permettant de changer de forme. Ces mimiques, *a priori* dressées par des sorciers dès leur création, garderaient d'obscurs mystères pour le compte de leur maître…

Synopsis

Les PJ seront étonnés en découvrant que la mimique qu'ils s'apprêtent à combattre leur propose de révéler des secrets capitaux en échange de leur aide pour s'enfuir de ce donjon où elle est captive…

Mimique

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, Neutre
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +5
Immunité contre les dégâts d'acide
Immunité contre l'état spécial *à terre*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Collante (forme d'objet uniquement). La mimique colle à tout que qu'elle touche. Une créature de taille TG ou plus petite collée à la mimique se retrouve *empoignée* par la créature (évasion DD 13). Les tests de caractéristique effectués pour échapper à cette empoignade se font avec un *désavantage*.
Empoigneur. La mimique obtient un *avantage* lors des jets d'attaques effectués contre les créatures qu'elle empoigne.
Faux-semblant (forme d'objet uniquement). Aussi longtemps que la mimique reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un objet ordinaire.
Métamorphe. La mimique peut utiliser son action pour se métamorphoser en objet ou pour reprendre son véritable aspect informe. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. La mimique reprend sa forme véritable si elle meurt.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.
Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est également victime de son trait Collante.

Minotaure

Six jours qu'Avenzo et Maiatiel se sont réveillés sans comprendre quoi que ce soit dans ces grottes, sans sortie à l'horizon. Aucune trace de vie, un défilé de murs nus et des chausse-trappes dans l'un desquels Avenzo a laissé un doigt. Rien, jusqu'à ce mugissement terrifiant. Comment un taureau pourrait-il vivre dans ici ? « Par le Noir-Sceau, c'est quoi cette folie !? », lance Avenzo. « Je crois que tu n'aurais pas dû traiter le gouverneur de pot de fiel… », rétorque Maiatiel.

Description

Créature humanoïde massive à tête de taureau, le minotaure dépasse les deux mètres, pour un poids de quatre hommes. Sa musculature volumineuse est couverte d'une fourrure sombre et lardée de scarifications. Ses cornes, longues comme une épée, sont quelquefois décorées de trophées d'ennemis terrassés, également portés en collier. Les vêtements le gênent et un simple pagne lui suffit.

Écologie

Le minotaure est une créature violente et sans morale. Il raffole de la chair humaine, qu'il dévore crue, parfois sur une victime encore vivante. Il vit isolé, loin de la civilisation. Il apprécie les cavernes et les ruines labyrinthiques dans lesquelles il s'oriente sans mal, et qui lui confèrent un avantage sur ses adversaires. Certains, asservis par des rois ou des magiciens, sont utilisés pour garder des dédales ou des catacombes, voire les sous-sols de palais ou de ville, notamment contre les invasions de créatures souterraines des Noires Terres. Exceptionnellement, les minotaures forment un groupe pour ravager et piller un village et des fermes isolés. Ils capturent alors les habitants les plus vaillants pour les vendre dans les villes lointaines.

Combat

Le minotaure aime déployer sa puissance et sa violence dans des combats sanglants au corps-à-corps. Il réfléchit rarement à une stratégie et débute en chargeant son adversaire la tête baissée pour l'encorner, avant de déchaîner sa rage à grands coups de hache. La grâce lui est étrangère, tout comme la retraite. Le goût du sang et l'odeur de la bataille le rendent encore plus féroce. Lorsqu'il est blessé, sa violence est décuplée et il détruit tout ce qui passe à sa portée, y compris ses alliés s'ils se mettent en travers de son chemin.

Légende

Les premiers minotaures seraient les rejetons du Grand Cornu qu'il aurait enfantés avec ses prêtresses humaines, parfois orcs ou ogres. Ces premiers demi-dieux auraient été nourris avec la chair des sacrifiés à la divinité puis relâchés sur le monde pour dévorer les infidèles. Le Cornu leur aurait donné la faculté de se reproduire entre eux et avec des humains pour créer une race nouvelle de serviteurs.

Synopsis

Sur l'île de Jolath, la coutume veut que tous les quatre ans, un garçon adolescent soit désigné parmi tous ceux de l'île pour descendre dans des mines abandonnées où vit un minotaure. Le garçon doit y survive pendant une lune. S'il meurt, les dieux accorderont leur protection à l'île en échange du sacrifice. S'il ressort vivant, le garçon est promis à un fabuleux destin, mais très peu y survivent. L'adolescent désigné cette année est le fils d'un riche tisserand, et il est hors de question qu'il perde son fils unique. Il fait appel aux PJ et ne lésine pas sur les moyens. Les héros vont devoir nettoyer les mines en toute discrétion pour ne pas subir le courroux de la population.

Minotaure

Créature monstrueuse de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 76 (9d10+27)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Compétences Perception +7
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17
Langues abyssal
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Charge. Si le minotaure se déplace de 9 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, celle-ci subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être repoussée de 3 mètres et se retrouver *à terre*.
Mémoire des labyrinthes. Le minotaure se souvient parfaitement de tous les itinéraires déjà suivis.
Téméraire. Au début de son tour, le minotaure peut bénéficier d'un *avantage* lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps effectués pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre bénéficient alors aussi d'un *avantage* jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants.
Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 17 (2d12+4) dégâts tranchants.



Molosse infernal

« Un chien tout droit sorti des enfers ! Un chien de cauchemar, énorme, aux yeux rouges et à l'haleine fumante ! »

Description

Bien que son apparence générale soit celle d'un gros chien, il est impossible de confondre le molosse infernal avec un quelconque mastiff ou même un gros loup : aussi grand qu'un poney (entre 1,20 m et 1,50 m au garrot), il s'agit d'une bête monstrueuse et athlétique (80 kg en moyenne) dont les yeux brillants indiquent la provenance infernale. Son pelage ras est généralement roux ou brun, mais certains ont le poil noir de jais avec un poitrail couleur feu.

Écologie

Comme leur nom l'indique, les molosses infernaux proviennent des Enfers, où ils ont été créés par les archidiables qu'ils servent. Ils vivent dans les plans Inférieurs, errant en meute ou au service de leurs maîtres. De temps en temps, ils sont convoqués par des mages sur le plan matériel. Certains ont été offerts à des rois géants du Feu en échange d'une faveur.

Psychologie

Le molosse infernal ne connaît pas la peur. Une fois lancé sur les traces d'une proie, il ne la lâche jamais et la traque jusqu'au bout du monde, et même à travers les dimensions si cela s'avère nécessaire. Rien ne peut le faire renoncer. Il se bat jusqu'à la mort.

Combat

Doté d'une ouïe et d'un odorat particulièrement aiguisés, le molosse infernal fait un excellent pisteur. Lorsqu'ils chassent en meute, leur tactique est d'encercler leur proie et de resserrer petit à petit l'étau. Lorsque le piège est tendu, un ou deux des molosses surgissent brutalement devant la proie en crachant leur feu infernal, ce qui a généralement pour effet de la faire reculer, voire de s'enfuir… pour mieux tomber entre les crocs de la meute.

Molosse infernal

Fiélon de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (7d8+14)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Compétence Perception +5
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langue comprend l'infernal mais ne peut pas parler
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le molosse obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.
Tactique de groupe. Le molosse obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du molosse, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.
Souffle de feu (Recharge 5-6). Le molosse souffle du feu sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans cette zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ; elles subissent 21 (6d6) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.



Momies

L'idole dorée trône au milieu de la salle, sur son piédestal. Alors que vous tentez de déchiffrer les signes anciens qui couvrent les murs de la salle, Jeoff essaie de dénicher d'éventuels pièges. Le sourire aux lèvres, il range l'idole dans son sac. « Ils n'ont même pas piégé la salle, vous vous rendez compte ? » Il ne s'aperçoit pas que l'un des sarcophages sur le mur s'est ouvert. La créature est immense, entourée de bandelettes de lin. Ses yeux brillent d'une lueur maléfique alors qu'elle s'approche de lui. Jeoff tente de sortir sa dague, mais la momie serre déjà son cou entre ses mains. Le bruit de craquement de sa nuque occulte celui de son arme tombant au sol. La créature tourne déjà son regard de votre côté.

Les procédés d'embaumement et de momification furent inventés par des civilisations du désert qui vénéraient leurs ancêtres. Dans ces cultures, la préservation des morts permettait à l'âme des défunts de reposer en paix, sans déranger les vivants. Ils étaient disposés dans des tombeaux et des mausolées, aussi magnifiques que le permettait leur statut social et leur richesse, dans d'immenses nécropoles et d'impressionnantes pyramides.

Chaque défunt était accompagné d'objets et de nourritures censés le sustenter dans l'après-vie. Parfois, les seigneurs les plus puissants se faisaient même accompagner par des esclaves ou des soldats, chargés de garder leur dépouille pour l'éternité. Ces gardes subissaient un rituel de momification particulier, un enchantement inscrit jusque dans les bandelettes dans lesquelles ils étaient embaumés. Ils devenaient dès lors des momies, gardant à jamais les tombeaux oubliés de leur maître.

Description

La créature exhale un mélange des odeurs de la lotion d'embaumement et de celles, soutenues, de pourriture et de décomposition. La plupart du temps, les individus sélectionnés pour devenir des momies (bien souvent contre leur gré) étaient plus forts physiquement que la moyenne. Et grâce aux effets du rituel, les momies ont une force et une résistance surhumaines. Leur présence est terrifiante, à même d'instiller la peur chez le plus hardi héros.

Écologie

En tant que mort-vivant, une momie n'a besoin ni de respirer, ni de s'alimenter, ni de dormir. Au cours de la cérémonie, plusieurs enchantements la lient à des ordres précis. Le plus souvent, garder un tombeau, un objet ou un lieu. La momie entre alors dans une profonde léthargie, dont elle ne sort que si le lieu ou l'objet gardé est menacé. Elle agit dès lors le plus efficacement possible afin d'éliminer cette menace et respecter ses ordres.

Légendes

Une momie conserve la connaissance des langues qu'elle pratiquait de son vivant, et parfois quelques souvenirs indistincts de son passé. On raconte d'ailleurs qu'un rituel existerait afin de ramener l'âme du défunt dans son ancien corps et « *annuler* » la momification. Mais ce rituel s'est perdu au cours du temps.

Certaines momies sont aussi le produit d'enchantements et de malédictions encore plus puissantes, un processus souvent destiné à punir l'individu. Ces créatures sont les momies augustes.

Combat

Une momie agit au mieux pour respecter ses ordres. Selon les cas, il est parfaitement possible d'éviter d'avoir à affronter la créature. Par exemple, si une momie garde une idole dans un temple oublié, replacer l'idole sur son piédestal peut suffire à stopper ses attaques.

Ses immunités et résistances la prémunissent contre la plupart des dégâts et effets. Cependant, la solution utilisée pour l'embaumement est inflammable et rend la créature vulnérable. L'une de ses capacités les plus craintes est son aptitude à transmettre par le toucher une malédiction ancienne. À moins de bénéficier d'un sort de *lever une malédiction*, les chairs de la victime se décomposent en quelques jours à peine en dégageant une forte odeur de putréfaction.

Momie

Mort-vivant de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé, terrorisé, empoisonné, épuisé* et *paralysé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues celles qu'elle connaissait de son vivant
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. La momie peut utiliser son Regard effroyable et effectuer une attaque avec son poing en décomposition.

Poing en décomposition. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la putréfaction de momie. La cible maudite ne peut plus récupérer de point de vie et son total maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures par la suite. Si la malédiction réduit à 0 le total maximum de points de vie de la cible, celle-ci meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par le sort *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

Regard effroyable. La momie cible une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie pour ne pas être *terrorisée* jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible rate le jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également *paralysée* pendant la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée contre le regard effroyable de toutes les momies (mais pas contre celui des momies augustes) pendant 24 heures.



Momie auguste

Prêtres-rois déchus, généraux traîtres à leur seigneur, tyrans tombés en disgrâce, les momies augustes sont le produit d'incantations abominables. Contrairement aux momies habituelles, ces créatures se souviennent de leur passé et de leur vie, et cette forme momifiée est conçue avant tout comme une punition éternelle. Pourtant, certains puissants personnages subissent volontairement le rituel, espérant ainsi accéder à l'immortalité et continuer dans l'après-vie leur œuvre maudite.

Secrets

Tout comme les liches, les rituels de création d'une momie auguste impliquent un objet qui devient le point central du rituel et qui concentre la magie donnant accès à l'immortalité. Dans ce cas, il s'agit du cœur de l'individu momifié, qui est préservé dans une amphore ou une jarre scellée, avec d'autres organes internes.

Si le cœur de la créature n'est pas détruit, la momie auguste ne peut mourir définitivement. Elle se transforme simplement en poussière en atteignant 0 points de vie. Puis, 1d4 jours plus tard, elle se reforme à partir de sable ou de poussière à proximité de l'endroit où se trouve son cœur. Le cœur n'est détruit définitivement que s'il subit 15 dégâts de feu.

Momie auguste

Mort-vivant de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

L'antre d'une momie auguste

Les momies augustes sont généralement liées à des nécropoles ou des tombeaux d'anciennes civilisations. Temples oubliés, pyramides ou tombes enfouies dans le sable, ou ruines perdues au milieu du désert forment le centre de leur existence maudite.

Actions d'antre

Une momie auguste peut choisir parmi les effets suivants :

Malédiction. Toutes les créatures situées à 10 mètres ou moins de la momie doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être la proie d'une malédiction qui les poursuit pendant une année entière, à moins de bénéficier d'un sort de *lever une malédiction*. Les personnages maudits ne peuvent plus bénéficier d'un *avantage* sur quelque jet que ce soit. Ceux qui réussissent sont immunisés à tout autre usage ultérieur de cette action par la momie.

Alliés d'outre-tombe. La momie appelle 1d4 squelettes à son aide. Les mort-vivants apparaissent à portée de vue de la momie, à 36 mètres ou moins de celle-ci. Ils attaquent les ennemis les plus proches, jusqu'à ce que la momie fasse à nouveau appel à cette action.

Marque de la momie. La momie désigne une créature à portée de vue et située à 36 mètres ou moins. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou être marquée par la créature. À partir de ce moment, la momie auguste et ses serviteurs savent toujours où cette créature se trouve, à quelque distance que ce soit, y compris si elle se déplace sur un autre plan d'existence.

Effets régionaux

Lorsqu'une momie auguste se réveille, les effets suivants se manifestent autour de sa tombe après 2d12 heures. Tous les effets disparaissent dès sa destruction définitive.

Scarabées et scorpions. La zone est infestée d'insectes, notamment des scarabées et des scorpions venimeux. Ceux-ci n'hésitent pas à s'en prendre à des créatures marquées ou maudites par la momie.

Tempêtes de sable. Des tempêtes de sable régulières balaient la région. Toute personne prise dans une de ces tempêtes doit réussir un test de Survie DD 20 ou perdre son chemin.

Signes de la mort. Les signes et présages se multiplient dans les environs. Tous les sorts et pouvoirs de divination qui permettent d'obtenir des présages concernant l'avenir (comme *augure*) donnent un résultat négatif, quelles que soient les circonstances.

Points de vie 97 (13d8+39)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +8, Int +5, Sag +9, Cha +8
Compétences Histoire +5, Religion +5
Vulnérabilité aux dégâts de feu
Immunité contre les dégâts de poison, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé, terrorisé, empoisonné, épuisé* et *paralysé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues celles qu'elle connaissait de son vivant
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Capacités

Incantation. La momie auguste est une lanceuse de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de clerc préparés par la momie auguste :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *balisage, bouclier de la foi, injonction*
2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne, silence*
3e niveau (3 emplacements) : *animation des morts, dissipation de la magie*
4e niveau (3 emplacements) : *divination, gardien de la foi*
5e niveau (2 emplacements) : *contagion, fléau d'insectes*
6e niveau (1 emplacement) : *contamination*

Reconstitution. Une momie auguste détruite obtient une nouvelle enveloppe charnelle au bout de 24 heures si son cœur est intact. Elle récupère ainsi

la totalité de ses points de vie et peut de nouveau agir. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre ou moins du cœur de la momie auguste.

Résistance à la magie. La momie auguste obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La momie peut utiliser son Regard effroyable et effectuer une attaque avec son poing en décomposition.

Poing en décomposition. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (3d6+4) dégâts contondants plus 21 (6d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 pour ne pas contracter la malédiction de la putréfaction de momie. La cible maudite ne peut plus récupérer de point de vie et son total maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures par la suite. Si la malédiction réduit à 0 le total maximum de points de vie de la cible, celle-ci meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par le sort délivrance des malédictions ou une magie similaire.

Regard effroyable. La momie auguste cible une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Si la cible peut voir la momie auguste, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 contre cette magie pour ne pas être *terrorisée* jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible rate le jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également *paralysée* pendant la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée au regard effroyable de toutes les momies et momies augustes pendant 24 heures.

Actions légendaires

La momie auguste peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La momie auguste récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque. La momie auguste effectue une attaque avec son poing en décomposition ou utilise son Regard effroyable.

Canaliser l'énergie négative (coûte 2 actions). La momie auguste déverse par magie de l'énergie négative. Les créatures situées à 18 mètres ou moins d'elle, y compris celles à l'abri derrière des obstacles ou des angles de mur, ne peuvent plus récupérer de point de vie jusqu'à la fin du prochain tour de la momie.

Parole blasphématoire (coûte 2 actions). La momie auguste murmure une parole blasphématoire. Les créatures autres que les morts-vivants, situées à 3 mètres ou moins de la momie auguste et qui peuvent entendre le murmure magique doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 pour ne pas être *étourdies* jusqu'à la fin du prochain tour de la momie auguste.

Poussière aveuglante. De la poussière et du sable forment par magie un tourbillon aveuglant autour de la momie auguste. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins d'elle doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 pour ne pas être *aveuglées* jusqu'à la fin de leur prochain tour.

Tourbillon de sable (coûte 2 actions). La momie auguste se transforme par magie en un tourbillon de sable, se déplace d'une distance maximale de 18 mètres, puis reprend sa forme normale. Sous forme de tourbillon, la momie auguste est immunisée contre tous les dégâts et elle ne peut pas être *empoignée*, *pétrifiée*, jetée *à terre*, *entravée* ni *étourdie*. Ses objets équipés ou transportés restent en sa possession.

Naga

« J'te jure, ses yeux me fixaient comme s'ils essayaient de dévorer chaque parcelle de mon esprit. Prends-moi pour un froussard, mais chaque fois que j'y repense, j'en ai les fesses qui tremblent. Même ma marâtre m'effrayait pas autant ! »

Les nagas sont de longs serpents mesurant jusqu'à six mètres de long et possédant un visage aux traits humains. La couleur des écailles varient selon la race, du noir profond à des couleurs chaudes. Ce sont des créatures extrêmement intelligentes et impérieuses, considérant les autres espèces comme des sujets de fait. De nature magique, les nagas sont presque immortels. En effet, leur mort n'est que temporaire.

Légende

Ce sont des êtres magiques, créés par de puissants sorciers, peut-être ceux que l'on appelle Peuple de l'avant, pour leur servir de familiers. Très rapidement, la puissance des nagas leur a permis de s'émanciper de leurs créateurs. En raison de la nature versatile de la magie les animant, les nagas se sont différenciés au fil du temps et certains individus se sont laissés corrompre par le Mal, d'autres éblouir par les lumières du Bien.

Naga corrupteur

Description

Les écailles des nagas corrupteurs sont de couleurs noires ou violacées, hérissées de petits piquants, parfois teintées de tâches rougeâtres. Leur visage est agressif, leurs traits saillants et leur bouche est dotée de crocs acérés. Le regard des corrupteurs est malfaisant et leur voix maladive susurre les mots plus qu'elle ne les articule. Rencontrer un corrupteur marque à vie même les aventuriers chevronnés.

Écologie

À l'inverse des gardiens, les corrupteurs ont décidé d'œuvrer pour le Mal. Ils investissent des lieux sombres, des ruines et des cavernes lugubres, ou des lieux déjà habités par d'autres créatures qu'ils avilissent pour servir leur quête de pouvoir. Leur existence est dévolue à la destruction de ceux qui ne se rallient pas à leur cause et ils portent aux autres races de nagas une haine viscérale. Ils les considèrent comme une insulte à leur espèce.

Combat

Le corrupteur est belliqueux et fond sans sommation sur ses proies pour user de ses pouvoirs de charme et de domination. S'il se retrouve en mauvaise posture, il fuit en laissant penser qu'il est gravement blessé pour revenir aussitôt à la charge en surprenant ses adversaires.

Synopsis

Sur une tablette conservée à la bibliothèque des Hauts-Savoirs, une stance parle d'un naga, père de tous ceux de son espèce, qui hibernerait dans un palais glacé. Un puissant rituel permettrait de le réveiller, et le Père unirait alors toutes les races en une seule qui combattrait le Mal. Et si un naga corrupteur avait gravé ces vers pour attirer des magiciens à lui ? Peut-être que les PJ en sauront plus s'ils escortent sur place ce jeune étudiant en magie qui rédige un traité sur l'essence magique des nagas.

Naga corrupteur

Créature monstrueuse de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10+20)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +5, Sag +5, Cha +6
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *charmé* et *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues abyssal, commun
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Incantation. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort) et seules les composantes verbales sont nécessaires pour lancer ses sorts. Voici les sorts de magicien préparés par le naga :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, détection de la magie, sommeil*
2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, immobilisation de personne*
3e niveau (3 emplacements) : *éclair, respiration aquatique*
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
5e niveau (2 emplacements) : *dominer un humanoïde*

Reconstitution. S'il meurt, le naga revient à la vie avec la totalité de ses points de vie au bout de 1d6 jours. Seul un sort de souhait peut empêcher le fonctionnement de ce trait.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature.
Touché : 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ; elle subit 31 (7d8) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Naga gardien

Description

Leur corps est couvert d'écailles vertes aux reflets argentés, avec une collerette, à l'instar des cobras. Leur visage inspire la confiance et ils parlent toujours avec un calme apaisant. Leur regard respire la bonté et la compassion, même s'ils se montrent prodigieusement farouches si l'on défie leur autorité. Lorsqu'ils désirent impressionner leurs adversaires, ils se dressent haut sur leurs corps serpentiformes.

Écologie

Parmi les nagas, les gardiens sont ceux qui ont emprunté la voie du Bien. Ils s'intéressent au savoir et à la richesse de l'âme. En conséquence, on les retrouve dans les lieux chargés de spiritualité, comme des temples, des ruines de bibliothèque ou de guilde de magie. Fascinés par la magie, ils vouent leur vie à l'étude des arts arcaniques afin de combattre le Mal qui corrompt le monde.

Combat

Les nagas gardiens sont de terribles lanceurs de sort qui n'aiment pas être dérangés sans raison. Toutefois, ne désirant pas tuer des innocents, ils avertissent toujours les étrangers qui s'aventurent sur leur territoire avant d'utiliser leurs sorts et, si nécessaire, de cracher leur venin jusqu'à une dizaine de mètres. Ils ne pourchassent jamais les intrus hors de leur sanctuaire.

Naga gardien

Créature monstrueuse de taille G, Loyal Bon
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10+45)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +7, Int +7, Sag +8, Cha +8
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *charmé* et *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues céleste, commun
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Incantation. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort) et seules les composantes verbales sont nécessaires pour lancer ses sorts. Voici les sorts de clerc préparés par le naga :

- **Tours de magie (à volonté)** : *flamme sacrée, réparation, thaumaturgie*
- **1er niveau (4 emplacements)** : *bouclier de la foi, injonction, soin des blessures*
- **2e niveau (3 emplacements)** : *apaisement des émotions, immobilisation de personne*
- **3e niveau (3 emplacements)** : *clairvoyance, malédiction*
- **4e niveau (3 emplacements)** : *bannissement, liberté de mouvement*
- **5e niveau (2 emplacements)** : *quête, colonne de feu*
- **6e niveau (1 emplacement)** : *vision suprême*

Reconstitution. S'il meurt, le naga revient à la vie avec la totalité de ses points de vie au bout de 1d6 jours. Seul un sort de souhait peut empêcher le fonctionnement de ce trait.

Actions

Cracher du poison. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 4,50/9 m, une créature.
Touché : la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ; elle subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature.
Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ; elle subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Nécrophage

« Il était là, la peau blanche et desséchée, l'armure rouillée, l'arme à la main. Et puis je l'ai vu poser sa main sur le visage d'Ilya. Il a ouvert grand sa bouche et littéralement aspiré la vie hors du corps de notre compagne d'arme. Il a disparu ensuite alors qu'elle tombait morte, sur le sol.
— Attends… c'est son corps que tu as ramené ?
— Oui.
— Bon sang Surial ! Brûlez son c… Arggh !
— Ilya ?! Mais… comment… »

Description

Le nécrophage ressemble à un humanoïde cadavérique. Habillé dans ses habits funéraires ou simplement paré des vêtements qu'il arborait au moment de sa mort, le nécrophage est particulièrement puissant et véloce. De loin, on pourrait le confondre avec un être vivant. Mais quand on se rapproche, sa nature ne peut plus être mise en doute.

Origine

Quand une personne meurt, son esprit reste parfois attaché au monde et devient un fantôme. Mais certains mortels ne quittent pas aussi facilement leurs corps. Certaines âmes sont si noires et mauvaises, si liée aux horreurs commises de leur vivant, qu'elles refusent de quitter leur enveloppe corporelle. Le mort revient alors à la vie sous la forme d'un terrible nécrophage.

Mais les nécrophages ne s'éveillent pas toujours de leur propre fait. Il arrive souvent que leur âme noire soit rappelée par une sombre entité qui les prend alors à son service.

Un nécrophage détient tous les souvenirs de sa vie mortelle, et il est poussé par ses désirs et ses aspirations passés. Mais ces derniers sont exacerbés. Il est plus cruel, ne possède plus d'émotivité, est doté d'une intelligence terrible et d'une volonté implacable. S'il n'est au service de personne, il perpétue l'œuvre de sa vie passée. Mais s'il a été réveillé par un maître maléfique, il devient alors un serviteur d'une fidélité absolue. Même la vie passée d'un nécrophage ne peut le détourner de son devoir.

Psychologie

Un nécrophage est un mort-vivant, et il ne connaît donc ni la faim, ni la soif. Il n'a pas non plus besoin de respirer. Il possède en revanche la capacité de voler la force vitale d'un être vivant, et sa faim pour cette essence si précieuse est sans limite et agit sur lui comme une drogue. Le nécrophage saisit donc toutes les occasions pour partir en chasse et trouver une proie. En volant la force vitale des vivants, il les tue et peut aussi les transformer en zombis qui viennent alors combattre à ses côtés. Les nécrophages, s'ils ne sont pas détruits rapidement, deviennent de plus en plus redoutables.

Combat

Un nécrophage est intelligent. Mais il ne planifie jamais vraiment ses actions. Il se laisse porter par sa faim et tente de tuer le plus rapidement possible ses ennemis afin de les dévorer. Mais il ne se bat pas jusqu'à la destruction et préfère fuir avant de revenir, peut-être accompagné d'une force de frappe supérieure.

Nécrophage

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 45 (6d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *empoisonné* et *épuisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Sensibilité à la lumière du soleil. Le nécrophage subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine une période de repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.
Un humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard sous forme de zombi contrôlé par le nécrophage, à moins qu'il ne soit ramené à la vie ou que son corps soit détruit. Le nécrophage ne

peut avoir plus de douze zombis sous son contrôle en même temps.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible.
Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Attaques multiples. Le nécrophage effectue deux attaques à l'épée longue ou deux attaques à l'arc long. Il peut utiliser son Absorption de vie à la place d'une attaque à l'épée longue.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d8+2) dégâts tranchants ou 7 (1d10+2) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.



Objets animés

Le coffre est là, devant eux, au fond de cette pièce chaleureuse. Le guerrier parcourt le mobilier du regard, s'attendant à voir surgir un ultime ennemi. Le voleur s'avance avec méfiance. Parvenu devant le coffre, il s'agenouille pour observer la serrure. Soudain, le magnifique tapis sur lequel il se tient s'enroule autour de lui avec une vitesse stupéfiante, sans même lui laisser le temps de crier, et commence à l'asphyxier.

Les objets animés ne sont pas des créatures vivantes. Comme leur nom l'indique, il s'agit d'objets qui ont été ensorcelés de telle façon qu'ils sont capables de se mouvoir et d'accomplir des actions en rapport avec les instructions qu'ils ont reçues. Mieux, certains objets animés disposent d'une certaine autonomie et sont capables de s'adapter à leur environnement et aux événements. Sans être véritablement intelligents, ces êtres artificiels constituent d'excellents serviteurs qui accomplissent les tâches qu'on leur confie sans discuter, en agissant systématiquement au mieux de leurs capacités, si tant est que l'enchantement a été réalisé correctement et à bon escient. Les objets animés ne nécessitent ni nourriture ni repos ; seul un sort visant à annuler la magie qui les anime permet de les neutraliser.

Il existe toutes sortes d'objets animés, sans limite de forme ou de taille. Tout dépend des besoins de leur créateur et des sortilèges employés.

Nombreuses sont les histoires d'apprentis sorciers ayant perdu le contrôle de leur créature pour leur plus grand malheur. Les maîtres enchanteurs aiment particulièrement raconter à leurs élèves celle de cet apprenti qui, en l'absence de son maître, plutôt que de laver son laboratoire comme il en avait reçu l'instruction, décida d'essayer d'enchanter un balai pour faire le travail à sa place. Pendant qu'il se reposait, le balai animé ravagea les lieux car l'enchantement n'avait pas été suffisamment précis…

Armure animée

Description

L'armure animée est l'un des objets animés les plus courants et a généralement pour tâche d'assurer la protection d'un lieu ou d'un objet. En apparence, elle est semblable en tout point aux armures décoratives que certains nobles aiment disposer dans leurs manoirs et châteaux forts, à l'entrée de certaines pièces. Il s'agit donc généralement d'une armure de plates complète, qui se tient immobile, s'appuyant sur une hallebarde ou sur

une épée. Lorsqu'elle s'anime, l'armure se déplace dans un épouvantable bruit de casseroles, parfois aggravé de grincements ou de couinements si l'armure n'a pas été entretenue depuis longtemps.

L'armure animée se tient immobile jusqu'à ce qu'un événement déclencheur défini initialement par l'enchanteur survienne. Habituellement, il s'agit de l'arrivée d'une personne inconnue, voire de toute personne autre que l'enchanteur ou le propriétaire des lieux. En plus de l'enchantement d'animation, l'armure peut avoir été dotée de la capacité de délivrer un message oral. Ainsi, elle peut adresser un avertissement ou demander un mot de passe à tout intrus qu'elle détecte.

Combat

Une armure animée attaque systématiquement les intrus jusqu'à ce qu'ils soient tués ou qu'elle soit détruite ; elle peut cependant s'immobiliser si le mot de commande adéquat est prononcé.

L'armure frappe avec ses gantelets. Malgré le bruit métallique impressionnant, l'armure animée assène ses coups avec vivacité.

Si l'armure a été dotée de la parole, elle commence par délivrer son message, et n'attaque que dans la situation où l'intrus ne se retire pas ou ne connaît pas le mot de passe ou la réponse à la question posée.

Armure animée

Créature artificielle de taille M, non-alignée
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8+6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états spéciaux *assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié* et *terrorisé*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Faux semblant. Tant que l'armure reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une armure ordinaire.
Vulnérabilité à l'antimagie. L'armure est *neutralisée* quand elle se trouve à l'intérieur d'un champ d'antimagie. Ciblée par une dissipation de la magie, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur, sans quoi elle tombe *inconsciente* pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. L'armure effectue deux attaques au corps à corps.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants.

Épée volante

Description

Lorsqu'elle s'anime, l'épée volante flotte dans les airs comme si elle était tenue par un être invisible. Pour le reste, elle ressemble en tout point à une épée traditionnelle. Il arrive également que l'on rencontre d'autres armes animées : dagues, haches, masses, gourdins… Certains enchanteurs astucieux ont même animé des arbalètes à répétition, capables de se recharger toutes seules jusqu'à épuisement des carreaux de leur chargeur.

Combat

L'épée volante virevolte dans les airs comme si elle était tenue par un bretteur, tentant de frapper sa cible d'estoc ou de taille. La différence importante est que l'épée volante ne subit pas les limites physiques d'un porteur (dextérité, force, endurance) et peut affronter des adversaires inlassablement tant qu'elle n'a pas été détruite ou *neutralisée* (en l'immobilisant par exemple).

Épée volante

Créature artificielle de taille P, non-alignée
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Jets de sauvegarde Dex +4
Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états spéciaux *assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, paralysé, pétrifié, terrorisé*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 7
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Faux semblant. Tant que l'épée reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une épée ordinaire.
Vulnérabilité à l'antimagie. L'épée est *neutralisée* quand elle se trouve à l'intérieur d'un champ d'antimagie. Ciblée par une *dissipation de la magie*, l'épée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur sans quoi elle tombe *inconsciente* pendant 1 minute.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts tranchants.

Tapis étrangleur

Description

Les tapis étrangleurs peuvent bien entendu revêtir des formes multiples, depuis le long et banal tapis rouge que l'on déploie dans une entrée ou dans la montée des escaliers d'une demeure cossue, jusqu'au splendide tapis persan qui orne le salon d'un prince. Mais en tout état de cause, rien ne permet de les distinguer des autres tapis.

Combat

Le tapis étrangleur se referme brutalement sur sa cible pour pouvoir l'entraver dans un premier temps, puis l'asphyxier dans un second. Il ne peut attaquer qu'une seule cible, mais s'il est attaqué pendant qu'il étrangle une victime, celle-ci subit autant l'attaque que le tapis.

Tapis étrangleur

Créature artificielle de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d10)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états spéciaux *assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, paralysé, pétrifié* et *terrorisé*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Faux semblant. Tant que le tapis reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un tapis ordinaire.
Transfert de dégâts. Aussi longtemps qu'il empoigne une créature, le tapis subit la moitié seulement des dégâts qu'on lui inflige, et la créature *empoignée* subit l'autre moitié.
Vulnérabilité à l'antimagie. Le tapis est *neutralisé* quand il se trouve à l'intérieur d'un champ d'antimagie. Ciblé par une *dissipation de la magie*, le tapis doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur sans quoi il tombe *inconscient* pendant 1 minute.

Actions

Étrangler. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou plus petite. *Touché* : la créature est *empoignée* (évasion DD 13). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est *entravée*, *aveuglée* et risque de s'asphyxier, et le tapis ne peut pas étrangler une autre cible. De plus, au début de chacun des tours de la cible, celle-ci subit 10 (2d6+3) dégâts contondants.

Ogre

L'odeur est terrible sur plusieurs mètres. Acre, puissante, organique. Le torse de la créature est incroyablement large et épais. Des muscles puissants roulent sous sa peau où le sang et la poussière se sont agrégés en croûtes dégoûtantes. Derrière les barreaux de métal, une haine farouche luit dans le regard sombre de l'humanoïde gigantesque. Le chariot traverse la ville et remonte jusqu'à la place principale de la cité. La foule agglutinée, d'abord silencieuse, gagne en confiance et les premières insultes fusent. Puis les projectiles, détritus, cailloux, déjections. L'ogre entre dans une rage folle et secoue la cage, qui paraît alors bien fragile. « Quelle mauvaise idée, cette exécution publique », pense en lui-même le capitaine Daveron. « La moindre erreur et ce sera un carnage. »



Description

Un ogre est un humanoïde gigantesque. Un mâle adulte moyen fait environ trois mètres de haut et pèse à peine moins d'une demi-tonne. La physionomie globale du corps d'un ogre se rapproche de celle des nains, mais la moindre allusion à cette particularité auprès du peuple barbu peut justifier une bagarre mémorable. Leurs jambes sont courtes, leurs bras très longs, leur torse particulièrement puissant et le ventre souvent proéminent. Les ogres possèdent une mâchoire immense, prognathe, et des canines inférieures qui rappellent, dans la forme comme dans la fonction, des crocs de boucher.

Écologie

Les ogres peuvent adopter des modes de vie et des structures sociales très variées : vagabond solitaire, famille incestueuse vivant en autarcie, clan uni par un individu particulièrement puissant, esclaves au service des géants, alliés appréciés pour leur puissance au sein d'une armée d'orcs, tortionnaire, gardien de prison ou bourreau d'un magicien maléfique… Ces créatures s'adaptent sans trop se poser de question.

Un ou plusieurs ogres « *n'aménagent* » jamais l'endroit qu'ils occupent. Ils le ruinent et le souillent sans en avoir conscience, que ce soit une grotte dans la nature, un manoir dont ils ont tué les habitants ou une simple cabane au fond des bois que leurs ont construit leurs maîtres géants. Quand l'endroit devient invivable, même selon leurs critères très bas en matière d'hygiène et de salubrité, ils partent.

Psychologie

Les ogres sont des brutes sans cervelle. Incapables du moindre artisanat, incapables de formuler une pensée élaborée, incapables de conduire une tâche qui nécessite coordination ou réflexion. Ce sont des êtres basiques, motivés par la satisfaction de leurs instincts. Tout ce qui contrarie leur envie du moment, notamment leur appétit légendaire, peut rapidement les mener à laisser éclater des colères destructrices. Il est facile de les tromper, notamment par

des moyens qui permettent d'abuser leurs sens : une illusion par exemple est un concept impossible à saisir pour un lourdaud pareil.

Rapport au monde

Les ogres sont cruels, car incapables de la moindre empathie. Ils sont souvent considérés comme vicieux, car ils prennent plaisir à jouer avec la nourriture, comme le ferait un chaton espiègle avec une souris. Ils aiment d'ailleurs confectionner des trophées macabres avec des restes de leurs victimes. En général, ils n'ont pas d'ambition et sont incapables de penser ne serait-ce qu'à moyen terme. Leurs besoins matériels sont particulièrement basiques. Ils n'accordent aucune importance à leur apparence et donc à la façon dont ils s'habillent. Ils portent au mieux des peaux de bêtes qu'ils ont chassées ou font ce qu'ils peuvent avec des pièces de tissus pillées (rideaux, couvertures). À la belle saison, il n'est pas rare de les croiser complètement nus, ce qui est toujours choquant. Par ailleurs, ils aiment trimbaler avec eux un butin rudimentaire qui peut être très divers : un tonneau d'alcool fort, un prisonnier en attente d'être dévoré. Les trophées clinquants comme des bijoux ou des pièces sont très appréciés. Pour un ogre, la valeur du métal est relative à sa brillance : de l'acier brillant vaut plus que de l'or terni.

La seule chose qu'un ogre estime vraiment, c'est de l'équipement de combat – armes et armures – solide et adapté à sa taille et à sa physionomie. Il est incapable d'en fabriquer pour lui-même, et aucun artisan des peuples conscients ne serait assez cupide et idiot pour faire du commerce avec cette race. Les géants ont parfois équipé ainsi des escadrons d'ogres pour partir à la guerre et servir de chair à canon en première ligne. Ce genre d'infanterie, bardée de plaques d'acier et maniant des armes de bonne facture, représente une force considérable.

Combat

Un ogre n'a pas de tactique ni de technique. Il cherche à se rapprocher le plus rapidement possible de son ennemi pour l'écraser avec sa masse rudimentaire ou ses poings énormes. Les ogres ne coordonnent jamais leurs attaques entre eux, et il n'est pas rare d'en voir certains commencer à dévorer leurs ennemis vivants (en particuliers les mets de choix comme les elfes ou les halfelins) alors que les combats font encore rage autour d'eux.

Demi-ogre

L'existence d'individus nés de l'union entre deux parents de races ogre et humaine est une triste réalité. Dans *Héros & Dragons*, le demi-ogre est une race jouable en tant que PJ. Vous trouverez toutes les informations dans *Le Manuel des règles*, page 60.

Synopsis

Une jeune ogresse d'à peine dix ans, qui mesure déjà 1,80 m et pèse déjà le quintal, possède une intelligence très supérieure à la normale pour sa race (int 9). Elle a fugué de sa famille, qui vit recluse dans la montagne, pour fuir les pratiques incestueuses du clan. Chez elle, tout le monde trouve cela parfaitement normal, mais elle n'a pas envie de connaître le destin de ses grandes sœurs ou de ses nièces. Elle a trouvé refuge chez un paysan vieux garçon qui s'ennuyait à mourir et qui s'est pris d'affection pour cette drôle d'enfant, difforme certes, qui mange comme quatre et a fort mauvais caractère comme lui, mais qui travaille dur et se révèle d'une compagnie agréable. Cette belle rencontre va toutefois perturber le fragile équilibre de la région.

Les ogres ne descendent d'habitude jamais de la montagne. Les villages alentours ont pris pour habitude de déposer quatre fois l'an des offrandes généreuses dont les brutes se contentent. Tout le monde est gagnant. Sauf que le chef du clan cherche activement sa fille, « *la futée* ». Et qu'il a envoyé ses fils et ses neveux à sa recherche. Ce ne sont pas des as de l'enquête et de la diplomatie et, à chaque contact avec des bûcherons ou des paysans terrorisés, l'incompréhension mutuelle se termine le plus souvent en bain de sang. Les villageois ont déposé une offrande encore plus importante que d'habitude, mais le chef a pris ça comme un aveu d'enlèvement de sa fille. Il a rasé un village en représailles, ce qui alerté le baron qui ne va pas tarder envoyer la troupe. Les PJ se retrouvent chargés de mener l'enquête. Quand ils vont découvrir la vérité, que feront-ils ? Rendre la fille à sa tribu pour ramener la paix ? Exterminer le clan entier ? Une autre solution est-elle possible ?

Ogre

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11 (armure de peau)
Points de vie 59 (7d10+21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, géant
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants.
Massue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

Ombre

La lueur de la torche vacille et vous percevez un mouvement du coin de l'œil. Sur le mur, votre ombre semble répondre aux mouvements de la flamme. Terrifié, vous réalisez soudain que cette ombre n'est pas la vôtre. Deux lueurs pâles vous fixent alors que vous sentez un froid mordant vous envahir.

Description

Les ombres hantent bien des galeries obscures et d'anciens tombeaux. Là, elles attendent dans une agonie éternelle et se nourrissent de la force vitale des quelques imprudents qui s'aventurent sur leur territoire. Leur forme reflète au moins en partie l'apparence de l'individu qu'elles étaient de leur vivant, mais elles sont capables de l'altérer suffisamment pour se dissimuler dans les ténèbres.

Combat

Leur méthode d'attaque de prédilection consiste à se mêler à l'ombre projetée par leur proie afin de la surprendre et de tenter de la neutraliser le plus rapidement possible. Si les choses tournent mal ou qu'elle est exposée à la lumière du soleil, une ombre cherche généralement à s'échapper et à se fondre dans l'obscurité.

Ombre

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 16 (3d8+3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4 (+6 dans une zone faiblement éclairée ou dans l'obscurité totale)
Vulnérabilité aux dégâts radiants
Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques
Immunité contre les états spéciaux *à terre, terrorisé, empoigné, empoisonné, épuisé, entravé paralysé* et *pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Affaiblie par la lumière du soleil. L'ombre subit un *désavantage* lors des jets d'attaque, des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil.
Discrétion dans les ombres. Tant qu'elle se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité totale, l'ombre peut effectuer l'action Se cacher par une action bonus.
Informe. L'ombre peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur au moins égale à 2 centimètres.

Actions

Ponction de force. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts nécrotiques et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4 points. La cible meurt si cet effet réduit sa valeur de Force à 0. Sinon, la réduction persiste jusqu'à la fin d'une période de repos long ou court.
Si un humanoïde non-mauvais meurt à cause de cette attaque, une nouvelle ombre surgit de son cadavre après 1d4 heures.



Oni (ogre mage)

Niklas de Brou retire son épée bâtarde de la gorge du géant du froid. Le rôdeur est un tueur de géant. Il a terrassé des dizaines de monstres, mais jamais un comme celui-là. Ce géant qui se battait avec une coutille, peu habituelle de ce peuple, était capable de magie. « Il a essayé de me charmer », pense Niklas, songueur. « Puis il a lancé sur moi un cône de froid, il disparaissait et réapparaissait comme un assassin, m'a enfermé dans des ténèbres totales… » En essuyant le sang de sa lame, une chose étrange se produit. Le corps du monstre, ainsi que son arme, se mettent à rétrécir. Niklas bondit alors, prêt à un nouveau maléfice, mais rien ne se passe. La peau du géant vire au bleu, ses cheveux se noircissent et son équipement n'a plus rien de celui d'un géant du givre… La grande créature, sans vie, gît sans aucun artifice. »

Description

Un oni, parfois appelé ogre-mage en raison d'une certaine ressemblance physique, est pourtant très différent de son cousin bestial. Il est aussi grand, aussi fort et résistant, mais sa physionomie se rapprocherait plus de celle d'un orc de trois mètres de haut particulièrement massif. La peau des oni varie dans les tons de bleu et peut tirer aussi sur le vert. Son visage est hideux. Sa bouche est parsemée de petites dents pointues du même noir que leurs griffes, leurs cheveux et leurs yeux luisants d'une haine retorse et maléfique. Une paire de courtes cornes blanches sur leurs fronts les fait souvent passer pour des démons.

Écologie

Les onis sont des vagabonds solitaires. Ils acceptent parfois d'entrer au service de maîtres très puissants si ces derniers leur offrent en retour ce qu'ils convoitent le plus : des objets magiques.

Rapport au monde

Un oni est un pervers maléfique, un prédateur. Ces monstres se nourrissent de chair fraîche mais aiment surtout jouir des peines qu'ils infligent autour d'eux. Arriver dans une communauté sous forme humaine et se faire passer pour quelqu'un de bien, puis commencer à dévorer quelques enfants et observer au plus près la détresse des pauvres gens, faire monter la psychose et la terreur avant le carnage final, voilà leur plus exquis plaisir.

Combat

L'oni est un spécialiste de la ruse. Il ne combat pas du tout à la loyale. Grâce à sa capacité de jeter Ténèbres et Invisibilité à volonté, il peut surprendre ses ennemis et se tirer de bien de mauvais pas, se régénérer et revenir plus tard. Surtout, il n'hésite pas à changer de forme, même au cours d'un combat si les circonstances s'y prêtent, comme dans un village, par exemple. Après avoir disparu dans une boule de ténèbres, il revient avec l'apparence d'une petite fille perdue dans la panique du village pour s'approcher d'un héros et l'attaquer par surprise ! Un oni cherchera toujours à fuir si le combat ne tourne pas en sa faveur. Il ne combat pas à mort et s'il est coincé, il tentera de négocier à tout prix pour sauver sa vie.

Synopsis

Les PJ sont de passage dans un village reculé où un oni a déjà commencé son œuvre macabre. Les quatre premiers enfants, en commençant par le plus jeune et ainsi de suite, ont été dévorés les nuits précédentes. L'Oni est arrivé il y a trois semaines et se fait passer depuis pour un bûcheron sympathique. Il va continuer à frapper de façon irrégulière, mais dès que les PJ prendront de bonnes décisions et seront dangereux, il va essayer de les éliminer un par un. Coincer le monstre sera très difficile.

Oni

Géant de taille G, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 110 (13d10+39)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Arcanes +5, Perception +4, Supercherie +8
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, géant
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'oni sont magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de l'oni est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). L'oni peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *invisibilité, ténèbres*
1/jour chacun : *charme-personne, cône de froid, forme gazeuse, sommeil*

Régénération. L'oni récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste 1 point de vie au moins.

Actions

Attaques multiples. L'oni effectue deux attaques, soit avec ses griffes, soit avec sa coutille.
Changer de forme. L'oni peut se métamorphoser par magie en humanoïde de taille M ou P, en géant de taille G, ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Seule sa coutille est également transformée ; elle rétrécit pour qu'il puisse la manier quand il adopte une forme humanoïde. L'oni reprend sa véritable forme quand il meurt, et sa coutille retrouve alors sa taille normale.
Coutille. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 15 (2d10+4) dégâts tranchants ou 9 (1d10+4) dégâts tranchants si sa forme est de taille M ou P.
Griffes (forme d'oni uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants.

Orc

Dans la plaine, les armées orques s'étendent à perte de vue. Les crocs luisant de bave, leurs petits yeux porcins brillant d'un éclat mauvais, leurs lames courbes brandies, ils s'apprêtent à fondre sur la cité. Dans le cœur des hommes, une peur sourde, une terreur d'un noir absolu, a pris toute la place.

Description

Les orcs sont des humanoïdes ressemblant à des humains primitifs. Ils ont généralement le front fuyant, des arcades sourcilières proéminentes, un nez épaté et une mâchoire prognathe dont la moitié inférieure est dotée de deux longues canines faisant penser à des défenses porcines. Leur chevelure noire est rêche et peu fournie. Leur peau rugueuse a une couleur variant du vert olive au gris cendre. Les orcs ont des petits yeux très sombres, enfoncés profondément dans leurs orbites pour les protéger de la lumière du soleil à laquelle ils sont particulièrement sensibles.

Ces caractéristiques repoussantes et terrifiantes, pour un humain ou un halfelin tout du moins, sont renforcées par le physique imposant des orcs, en particulier chez les mâles : 1,85 m pour 100 kg en moyenne, une musculature développée laissant présager une puissance redoutable pour des êtres de leur taille.

Origines

Les orcs sont des créatures nées du Mal et du Chaos, conçues par une divinité dans un esprit de haine et la jalousie. Selon certains théologiens, leur créateur, incapable de créer par lui-même et envieux de ses frères, s'inspira de leurs œuvres pour réaliser l'être ultime. Il essaya à de nombreuses reprises de donner vie à des créatures plus belles, plus intelligentes… en un mot, meilleures que les elfes qu'il admirait en secret. Las, ses créations n'étaient que de pâles copies. Se laissant aller à la rage, il ne se contrôla plus lorsqu'il donna la vie au premier orc, lui insufflant ainsi ses caractéristiques principales : la bestialité, la puissance, l'instabilité, la colère et la haine des elfes.

Créatures de l'ombre

Leurs petits yeux supportant difficilement la lumière du soleil, les orcs n'aiment pas s'exposer au grand jour et préfèrent vivre dans des endroits sombres, qu'il s'agisse de grottes, de ruines ou de souterrains. Ils sortent essentiellement la nuit ou les jours de mauvais temps, lorsque la couverture nuageuse occulte le soleil. L'hiver est par conséquent leur saison favorite.

Écologie

Les orcs vivent en clans dont le chef s'impose dans la plupart des cas par la force. Les mâles s'accouplent avec une ou plusieurs femelles, qui mettent au monde de nombreux rejetons, les jumeaux et les triplés n'étant pas rares (même si tous ne survivent pas à l'accouchement). Aussi, bien que le taux de mortalité soit assez élevé, chez les enfants comme chez les adultes, et que l'espérance de vie soit relativement limitée (entre trente et quarante ans pour le mâle qui a survécu aux combats, un peu plus pour les rares femelles qui ne sont pas mortes en couche après l'une de leurs nombreuses grossesses), les clans orcs parviennent à prospérer voire à se développer. Certains, à la limite de l'extinction après une guerre, peuvent renaître de leurs cendres en quelques années.



Les mâles orcs sont particulièrement féconds et, phénomène stupéfiant, ils parviennent à se reproduire avec d'autres races humanoïdes, notamment les humains. Les elfes semblent être la seule exception, même s'il est possible que cela soit simplement dû au fait que les orcs, mus par leur rage sanguinaire envers cette race, finissent par assassiner de façon sanglante les elfes qu'ils violent…

Psychologie

Les orcs sont dotés d'un cerveau primitif et donc essentiellement dirigés par leurs émotions, en particulier la colère. La moindre frustration ou contrariété peut les entraîner dans une rage sanguinaire qui ne peut généralement être calmée que par une libération physique, entendez un combat dont l'issue dépend de l'opposant. Entre orcs, si la mort de l'un des combattants est considérée comme naturelle, elle n'est pas la règle. L'immobilisation ou la mutilation de l'un des pugilistes permet de calmer les ardeurs. A contrario, si un autre humanoïde, et en particulier un elfe, est impliqué, l'affrontement a toutes les chances de se terminer dans le sang et de façon particulièrement horrible. Il n'est d'ailleurs pas rare, dans ce genre d'affrontements interraciaux, que le ou les orcs impliqués se nourrissent de façon rituelle de la chair de ceux qu'ils ont vaincus.

Ce comportement impulsif et brutal ne signifie pas pour autant que les orcs sont dénués d'intelligence. Cette population n'est pas connue pour produire des intellectuels, mais ces créatures savent faire preuve de ruse et d'adaptabilité. Les orcs combinant intelligence et puissance prennent généralement le pouvoir au sein de leur clan.

D'autres individus parviennent à accéder aux pouvoirs divins ou à la sorcellerie, ce qui leur permet également de s'assurer une place privilégiée dans leur société. En tout état de cause, les orcs reconnaissent la loi du plus fort et, en ce sens, ils se soumettront à d'autres créatures qui s'imposeraient à eux. Selon la nature du maître, la soumission peut être acquise de façon plus ou moins stable (une créature divine, un puissant sorcier, un chef de guerre géant).

Pulsions

La société orque est fondamentalement patriarcale, les femelles n'étant absolument pas considérées. Aux yeux des mâles, elles servent principalement à assouvir leurs désirs sexuels. Pour la plupart des orcs, la reproduction n'est pas un sujet de préoccupation et la mise au monde d'enfants ne les intéresse absolument pas. La puissance d'un mâle au sein de son clan se mesure à sa force physique, à ses prouesses martiales, mais aussi au nombre

de femelles qui lui appartiennent. Ces deux facteurs sont d'ailleurs étroitement liés. Les orcs n'hésitent pas à s'affronter pour pouvoir s'accoupler à une femelle qui leur plaît, qui n'a pas son mot à dire. Leurs pulsions sexuelles étant particulièrement fortes, les orcs n'hésitent pas à violer leurs prises de guerres, sans distinction de races (humains, nains, elfes…) ni de sexe (individus masculin ou féminin).

Rapport au monde

Les orcs estiment qu'ils existent pour dominer le monde. Ils sont donc en guerre perpétuelle contre les autres races humanoïdes, en particulier les humains, qui sont les plus nombreux, et les elfes qui sont leurs ennemis mortels. Ils n'ont aucun plaisir à massacrer les halfelins, qu'ils méprisent, mais ne s'en privent pas lorsque l'occasion se présente. Ils se méfient des autres races humanoïdes, notamment les nains, redoutables au combat. Où qu'ils soient, les orcs cherchent systématiquement à conquérir de nouveaux territoires et à éradiquer leurs voisins, y compris les autres tribus orques qui leur font de l'ombre. Cependant, face une menace de grande ampleur, les clans orcs savent mettre de côté leurs querelles et s'allier pour survivre ou l'emporter. En revanche, une fois la victoire acquise, il est fort probable que les luttes de clans reprennent de plus belle pour déterminer qui dominera le territoire conquis.

Combat

Les orcs sont des machines à tuer, de véritables brutes qui ont un savoir-faire naturel dans ce domaine. Cependant, leur nature colérique les pousse vers des techniques de combat qui manquent de subtilité. Ils foncent souvent dans le tas sans réfléchir à établir une stratégie ou à essayer de comprendre celle de l'ennemi.

Les armes et protections utilisées par les orcs varient grandement. Certaines tribus isolées se contentent de gourdins, de pagnes en peau et de colifichets protecteurs, tandis que d'autres sont équipées de cimeterres en acier, de cottes de mailles parfois complétées de plaques et de boucliers en métal marqués aux couleurs de leur clan. Les orcs apprécient également l'arc, avec lequel ils tirent souvent des flèches enduites de poison.

Orc

Humanoïde (orc) de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 15 (2d8+6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, orc
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d12+3) dégâts tranchants.
Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Chaman orc

Humanoïde (demi-orc) de taille Neutre Mauvais
Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8+6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	13 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Religion +2, Persuasion +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, orc
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Sombre dévotion. Le chaman bénéficie d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être *charmé* ou *terrorisé*.
Incantation. Le chaman est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11, +3 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de clerc préparés par le chaman :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*
2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde*

Actions

Attaques multiples. Le chaman effectue deux attaques au corps à corps.
Masse. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants.

Otyugh

Se glissant dans l'ombre, le voleur ricane à l'idée que le nécromancien se fourre le doigt dans l'œil jusqu'au coude en pensant que son trésor est protégé par un charnier. Mais tandis qu'il examine le coffre, il ne remarque pas les deux tentacules qui émergent des déchets qui jonchent le sol…

Description

L'otyugh est un monstre particulièrement grotesque : vague masse sphérique d'1,80 mètre de diamètre, son corps repose sur trois épaisses pattes courtaudes. Sur le dessus, une énorme gueule garnie de crocs acérés est surplombée par un appendice sensoriel d'une soixantaine de centimètres au bout duquel se trouvent les yeux et les capteurs olfactifs de la créature. Enfin, sur les côtés, deux larges tentacules longs de deux mètres aux extrémités, en forme de feuille et garnies de piquants, émergent du corps. La peau de l'otyugh est épaisse et aussi dense que la pierre ; elle est souvent couverte de déchets et de matières organiques en décomposition qui proviennent de son habitat naturel.

Écologie

L'otyugh est un charognard qui vit dans les zones marécageuses et les forêts humides, mais il peut s'introduire dans les villages et cités, attiré par les odeurs alléchantes qui émanent de tas de fumiers, de porcheries, étables, enclos à animaux, égouts ou encore des cimetières, bien évidemment. Il adore se vautrer, voire s'enfouir, dans les tas de déchets en décomposition dont il peut se nourrir. Dans un environnement urbain, il peut à la fois faire disparaître les ordures et servir de gardien à celui qui le nourrit… À condition d'être rassasié. Dans le cas contraire, il risque fort d'être tenté d'attirer à lui les créatures vivantes qui passent à proximité…

Combat

L'otyugh ne crache pas sur un bon morceau de chair fraîche de temps à autres. Lorsqu'une proie potentielle se présente, il fait appel à ses capacités télépathiques pour la convaincre de s'approcher du tas d'ordures dans lequel il est enfoui, ne laissant dépasser que son appendice sensoriel. Dès que la victime est suffisamment proche, il l'attaque brutalement avec ses tentacules, essayant de l'attraper puis de l'assommer avant de l'amener à sa gueule.

Otyugh

Aberration de taille G, Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10+48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Con +7
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues otyugh
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Télépathie limitée. L'otyugh peut transmettre par magie des images et des messages simples à une créature capable de comprendre une langue et située à 36 mètres ou moins. Cette forme de télépathie ne permet pas au destinataire de répondre par ce même moyen.

Actions

Attaques multiples. L'otyugh effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses tentacules.

Coup de tentacule. L'otyugh cogne les créatures qu'il empoigne l'une contre l'autre ou contre une surface solide. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas subir 10 (2d6+3) dégâts contondants et être *étourdie* jusqu'à la fin du prochain tour de l'otyugh. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible subit la moitié seulement des dégâts contondants et n'est pas *étourdie*.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre la maladie pour ne pas être *empoisonnée* tant que la maladie n'est pas soignée. Toutes les 24 heures par la suite, la cible doit retenter le jet de sauvegarde et réduire son total maximum de points de vie de 5 (1d10) en cas d'échec. La maladie est soignée en cas de réussite. La cible meurt si la maladie réduit à 0 son total maximum de points de vie. Cette réduction du total maximum de points de vie persiste tant que la maladie n'est pas soignée.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle est *empoignée* (DD 13 pour se libérer) et *entravée* jusqu'à la fin de l'empoignade. L'otyugh a deux tentacules dont chacun peut empoigner une cible.

Oxydeur

« Quoi ? Mais hé, elle est passé où mon épée ? Les gars… Les gars ?! Vous êtes partis où ? »
— Julian, milicien, quelque secondes avant sa mort

Description

L'oxydeur est un quadrupède massif de la taille d'un gros sanglier. Son corps couleur rouille est recouvert d'une épaisse carapace incroyablement résistante. Cette résistance en fait un matériau de choix pour certains maîtres batteurs d'armure. La créature est dotée de quatre pattes puissantes et griffues et d'une petite tête insectoïde à la mâchoire étonnamment puissante pour sa taille. Deux larges (et longues) antennes couronnent sa tête.

Écologie

La plupart des gens ne connaissent pas les oxydeurs, mais pour les communautés souterraines, les nains notamment, ces créatures constituent certainement la pire des plaies. L'oxydeur n'est pas agressif par nature. Il parcourt les souterrains (errant souvent dans les mines de fer) à la recherche de sa nourriture favorite : les métaux ferreux. Tant qu'une créature ne possède sur elle ni ne transporte aucun de ces métaux, l'oxydeur l'ignore, voire l'évite. Mais si une créature porte quelque objet constitué de fer (ou d'un alliage de fer), l'oxydeur peut alors devenir terriblement agressif.

L'oxydeur est une créature solitaire par nature, mais on peut en trouver plusieurs spécimens lors des périodes de reproduction. Une fois que le mâle a fertilisé la femelle, ils se séparent. La femelle pond ses œufs dans un endroit frais, humide et caché, et les protège trois mois durant, le temps qu'ils éclosent. Elle protège ensuite ses petits et leur rapporte de la nourriture pendant plus d'un mois, jusqu'à ce qu'ils soient sevrés. Ensuite, chaque petit se sépare de sa mère et de ses frères et sœurs, à la recherche de son propre territoire de chasse.



Combat

Un oxydeur attaque sa cible sans stratégie particulière et vise, avec ses antennes, le métal afin de le dégrader et de le consommer ensuite. Un oxydeur n'a pas réellement d'approche particulière : dès qu'il sent le métal (à plusieurs dizaines de mètres) il se met en route vers sa source sans faire preuve d'une discrétion particulière.

Oxydeur

Créature monstrueuse de taille M, non-alignée
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d8+5)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Corrosion du métal. Les armes non-magiques en métal rouillent lorsqu'elles entrent en contact avec l'oxydeur. Après avoir infligé ses dégâts, une arme de ce type subit un malus permanent et cumulatif de -1 aux jets de dégâts. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint -5. Les munitions non-magiques en métal qui entrent en contact avec l'oxydeur sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.
Flairer le fer. L'oxydeur peut localiser, à l'odeur, l'emplacement de métaux ferreux situé à 9 mètres ou moins de lui.

Actions

Antennes. L'oxydeur corrode un objet non-magique en métal ferreux situé à 1,50 mètre ou moins dans son champ de vision. Le contact détruit 30 centimètres cube de l'objet s'il n'est équipé ou transporté par personne. Si une créature est équipée de cet objet ou le transporte, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour éviter le contact de l'oxydeur.
Si l'objet *touché* est une armure métallique ou un bouclier métallique équipé ou transporté, il subit un malus permanent et cumulatif de -1 à la CA qu'il confère. Une armure dont la CA est réduite à 10 ou un bouclier dont le bonus est réduit à +0 est détruit.
Si l'objet *touché* est une arme métallique tenue en main par une créature, elle rouille comme indiqué dans la description du trait Corrosion du métal.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Parasite arcanique

« Attends ! Tu es sûr qu'on va dans la bonne direction ? » L'éclaireur s'arrête et se retourne vers la magicienne. « Oui, je suis sûr, on en a déjà… » Il s'interrompt et fixe le cou de sa compagnon avec stupeur. « Ne bouge surtout pas… » Il sent la panique dans le regard de la demi-elfe. « Tu ne sens rien ? » Il approche et découvre une hideuse créature semblable à une énorme tique couverte de bulbes verts vifs plantée dans les chairs de son amie, son corps s'agrippant à son sac à dos. « Qu'est-ce que c'est ? », demande-t-elle affolée. « Une tique de magicien ou quelque chose comme ça, je n'en avais jamais vu mais j'en ai entendu parler… On dit que quand il y en a une, il y en a cent. » Le bruit grandissant de cliquetis innombrables sur la pierre lui donne raison. « Cours ! »

Description

Le parasite arcanique, parfois appelé « *tique arcanique* », a une apparence proche de celle d'un acarien, de la taille d'un gros chat. Son corps rigide présente des boursouflures molles de couleur vive variant en teinte d'un individu à l'autre. L'extrémité de son anatomie ovoïde fait office de tête, dépourvue d'yeux mais prolongée d'un rostre lui servant à s'ancrer solidement dans la peau de son hôte. Ses quatre pattes griffues lui apportent un équilibre précaire lui permettant toutefois de se déplacer rapidement mais maladroitement au sol.

Écologie

Les parasites arcaniques vivent généralement en groupes de 10 à 100 individus, attirés par une source magique. Ils peuvent rester sans se nourrir durant des mois, collés les uns aux autres, dans l'attente d'une nouvelle source de magie, tel un amas de pucerons caché sous les feuilles d'un arbuste. Dès que les parasites arcaniques sentent la présence d'un lanceur de sorts à proximité, le groupe s'anime et se rue sur la cible, ignorant tout, même des attaques en provenance d'autres cibles, pour ne se consacrer qu'à l'absorption de la magie. Les parasites d'un même groupe ont généralement la même couleur, et seule une minorité d'entre eux arborent une teinte différente.

Combat

Le parasite arcanique fonce à l'aveuglette vers le ou les lanceurs de sorts à portée, prenant tous les risques et forçant tous les obstacles pour atteindre leur nourriture. Leur fragilité est à la fois leur faiblesse et leur arme défensive, les bulbes boursouflés de leur corps explosant et libérant la magie peuvent créer une réaction en chaîne lors d'une attaque en groupe.

Parasite arcanique

Aberration de taille TP, Neutre
Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m au sol

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	7 (-2)	4 (-3)

Compétences Perception +0
Résistance aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre
Immunité aux états spéciaux *aveuglé*
Sens vision aveugle 18 mètres (aveugle au-delà) ; Perception passive 8
Langue –
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Perception des lanceurs de sorts. Le parasite arcanique détecte automatiquement et instantanément les créatures usant de sorts ou de pouvoirs magiques dans un rayon de 36 mètres.
Résistance à la magie. Le parasite arcanique a l'*avantage* sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Agonie explosive. Lorsque le parasite arcanique meurt, il explose en libérant une décharge magique. Chaque créature située à 3 mètres ou moins subit 3d8 points de dégâts dont la nature dépend de la couleur du parasite et seulement la moitié en cas de réussite d'un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 11). Couleur du parasites et type de dégâts :

1. Rouge – feu
2. Orange – acide
3. Jaune – foudre
4. Vert – poison
5. Bleu – froid
6. Violet – tonnerre
7. Blanc – radiant
8. Noir - nécrotique

Actions

Absorption de la magie. *Attaque de corps à corps :* +4 au touché, allonge 1,50 mètres, une cible. *Touché* : 5 (1d4+2) de dégâts perçants et le parasite arcanique s'ancre à sa cible avec son rostre en inoculant une substance salivaire anesthésiante qui rend sa morsure totalement indolore. Si la cible n'est pas consciente de la présence du parasite, elle doit réussir un jet de Sagesse (DD 15) pour ressentir la morsure.
Une fois accroché, le parasite absorbe à la cible un emplacement de sort du plus haut niveau disponible à chaque round. Le parasite se détache généralement après avoir absorbé 1d4+1 emplacements de sorts ou si la cible n'a plus d'emplacement de sorts à absorber. Il peut se détacher en utilisant 1,50 mètre sur son déplacement. La victime du parasite ou toute autre créature peut également détacher le parasite en utilisant une action mais, en s'arrachant, le rostre occasionne à nouveau 5 (1d4+2) points de dégâts perçants.

Pégase

L'escadron des paladins d'Irrion traverse le ciel, face au soleil couchant, avant d'atterrir sur la terrasse du Palais. Ils portent des armures immaculées. Leurs montures sont des chevaux blancs, ailés et racés. Le jeune Ben n'a jamais vu une merveille pareille.

Description

Avec la licorne, le pégase est l'une des créatures les plus majestueuses qui soient. Il s'agit d'un grand cheval (1,80 m au garrot) aux proportions parfaites, doté d'une paire d'ailes dont l'envergure atteint 6 m. Habituellement, sa robe est d'un blanc pur, mais il n'est pas rare de voir des pégases alezans, souris ou isabelle.

Écologie

Dans les plans supérieurs, les pégases vivent paisiblement en troupeaux, menés par un chef de clan, généralement une femelle vénérable. Parmi les jeunes adultes, certains aventuriers aiment se rendre sur le plan matériel pour l'explorer. Cette soif d'aventure cesse lorsqu'ils rencontrent une femelle avec laquelle ils choisissent de s'établir pour la vie, construisant un nid dans des montagnes ou un lieu reculé du plan matériel ou des plans supérieurs. Là, la jument peut pondre un ou deux œufs à la fois.

Psychologie

Les pégases sont des créatures foncièrement bonnes mais sauvages. Ils n'apprécient pas que l'on tente de les domestiquer et peuvent avoir des réactions violentes si on essaie de les monter et de les dresser. S'ils ne peuvent parler, ils comprennent ce qu'on leur dit et ressentent la nature profonde des individus. Ils ont une attitude différente selon qu'ils ont affaire à une créature Bonne, Neutre ou Mauvaise.

Combat

Les pégases ne sont pas des créatures combattantes. Cependant, acculées, ou pour défendre leurs œufs et leurs petits, ils se battent en donnant des coups de sabot, profitant de leur capacité de vol exceptionnelles pour échapper à leur ennemi ou se mettre en position avantageuse.

Pégase

Céleste de taille G, Chaotique Bon

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10+21)
Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4, Cha +3
Compétences Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues comprend le céleste, le commun, l'elfe et le sylvestre, mais ne peut pas parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Pseudodragon

« Les pupilles reptiliennes fixées sur moi rétrécissent. Je m'imagine subitement en train de virevolter dans les airs. Je chasse la pensée de mon esprit et lève mon épée, lorsque je ressens une piqûre à la cuisse. Quand je me réveille, la créature a disparu. J'ai dû rater quelque chose ce jour-là. »

Description

Le pseudodragon ressemble à un dragon rouge miniature. Une longue queue très flexible et se terminant par un dard prolonge un corps d'une trentaine de centimètres couvert de fines écailles. Sa couleur peut aller du carmin à l'acajou. Son épine dorsale est hérissée de petites cornes acérées. Sa gueule est garnie de crocs effilés. Le pseudodragon se faufile partout et il est extrêmement mobile, semblant se mouvoir à une vitesse prodigieuse lorsqu'il se déplace d'une cachette à une autre dans un endroit encombré.

Écologie

Les pseudodragons vivent dans des petites cavernes ou des troncs d'arbres creux où ils établissent un nid douillet. Ils ne cherchent pas le contact avec les autres créatures, excepté quand la curiosité devient plus forte que leur prudence ou leur désintérêt. Le comportement joueur et curieux du pseudodragon n'est pas sans rappeler celui des chats. L'analogie est d'ailleurs renforcée par les sons qu'ils émettent et qui expriment une grande variété d'émotions.

Légende

On raconte que, parfois, un pseudodragon s'attache à une créature, généralement utilisatrice de magie. Il la suit et l'observe avant de l'approcher et communiquer avec elle si son comportement le satisfait. Si elle l'accepte, il crée un lien magique avec elle, lui permettant de percevoir par ses sens et de ressentir ses émotions tant qu'ils sont à moins d'un kilomètre l'un de l'autre. Le pseudodragon devient alors un familier, et son compagnon bénéficie de sa Résistance à la magie s'il se trouve à moins de 3 mètres. Le pseudodragon peut rompre le lien créé à tout moment.

Combat

Le pseudodragon préfère éviter les combats, ne s'approchant que rarement des autres créatures. Il ne se défend que s'il n'a pas la possibilité de fuir. Il utilise principalement son dard afin de neutraliser son ennemi et s'en aller. S'il est empoigné, il utilise aussi sa morsure, qui peut être douloureuse afin de se dégager. Il distrait également son adversaire en lui faisant ressentir sa peur ou sa douleur et en lui envoyant des images mentales désagréables.

Pseudodragon

Dragon de taille TP, Neutre Bon

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 7 (2d4+2)
Vitesse 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues comprend le commun et le draconique mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Le pseudodragon obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Sens aiguisés. Le pseudodragon obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue, l'odorat ou l'ouïe.
Télépathie limitée. Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées, des images et des émotions simples à une créature capable de comprendre une langue et située à 30 mètres ou moins.

Actions

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être *empoisonnée* pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible tombe *inconsciente* pour la même durée. Elle reprend ses esprits avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre conscience.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Rakshasa

La malice dans les yeux, la créature féline s'avance vers la dizaine d'humains et d'elfes enchaînés dans la crypte puante. Un enfant terrorisé pleure. Un vieil homme crache sa haine sur la bête qui passe devant eux. Salima bande ses muscles et brise ses liens, elle sait qu'elle n'aura pas d'autre occasion de libérer ces esclaves de l'emprise cruelle de l'homme-tigre.

Description

Le rakshasa est un humanoïde à tête de tigre. De la taille d'un humain, il est en revanche plus massif, avec une carrure impressionnante. Ses poignets sont inversés, avec les paumes de sa main vers le haut, un trait physique hérité de son origine démoniaque. En société, ces créatures peuvent modifier leur apparence, ressemblant alors à un humain ordinaire. Il s'agit fréquemment de personnalités de haut rang, noble ou marchand, et les bijoux inestimables qu'ils portent renforcent l'impression de richesse du personnage.

Écologie

Le rakshasa aime le luxe et le confort. Il utilise son intelligence supérieure pour s'insérer dans la société et se faire ériger de somptueux palais où assouvir ses envies de chair humaine en toute quiétude. Il aime dévorer des esclaves vivants et contempler la souffrance de ses victimes. Des fois, il laisse des cadavres pourrir au milieu des vivants pour attiser la peur de ses proies, puis consomme la chair nécrosée.

Combat

Versé dans les arts magiques et possédant le don de détecter les pensées, le rakshasa rechigne à utiliser la force brute. Même s'il est capable de tuer un homme d'un coup de griffes, il trouve ce type de combat rabaissant et nourrit un profond dédain pour les guerriers.

Légende

Il se raconte que le rakshasa serait la personnification du mal. Rejeton des enfers, il scellerait des pactes abjects avec des prêtres corrompus pour se faire ouvrir un portail vers notre monde. Quand un rakshasa meurt sur le plan matériel, il retournerait vers son enfer originel et devrait alors passer un nouveau marché. Il arrive qu'un prêtre revienne sur sa décision et veuille rompre le pacte qui le lie au rakshasa. Ce dernier fait tout pour le tuer avant que le processus ne soit inversé et qu'il soit renvoyé aux enfers.

Synopsis

Un prêtre maléfique, responsable de la venue d'un rakshasa dans sa ville, se fait passer pour un prêtre du Bien qui aurait démasqué le monstre et demande l'assistance des PJ pour le tuer. Que vont faire les PJ lorsque le rakshasa va leur dire la vérité ?

Rakshasa

Fiélon de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d8+52)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Compétences Perspicacité +8, Supercherie +10
Vulnérabilité contre les dégâts perforants infligés par des armes magiques maniées par des créatures bonnes.
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, infernal
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Capacités

Immunité limitée à la magie. Le rakshasa ne peut pas être affecté ou détecté par des sorts de niveau 6 ou moins, à moins qu'il ne le souhaite. Il obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation du rakshasa est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec des attaques de sort). Le rakshasa peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *déguisement, détection des pensées, illusion mineure, main du mage*
3/jour chacun : *charme-personne, détection de la magie, invisibilité, image majeure, suggestion*
1/jour chacun : *changement de plan, dominer un humanoïde, vision suprême, vol*

Actions

Attaques multiples. Le rakshasa effectue deux attaques de griffe.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts tranchants et la cible est maudite si c'est une créature. La malédiction magique prend effet chaque fois que la cible prend un repos court ou long en envahissant ses pensées d'images horribles et de cauchemars. Le repos long ou court ne permet plus à la cible maudite de récupérer quoi que ce soit. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par le sort délivrance des malédictions ou une magie similaire.

Remorhaz

La progression sur la banquise est longue et pénible. Les chiens fatiguent et les traîneaux sont lourds. Les trappeurs craignent tout particulièrement une attaque d'ours polaire, ou pire, un couple de hibours polaire. Mais la mort a pris un autre visage. Une explosion de vapeur détonne sous leurs pas. Le traîneau et la famille de Barbe Grise sont propulsés plusieurs mètres en l'air. Le blizzard chasse instantanément le nuage d'évaporation. Une sorte de centipède gigantesque se dresse devant les trappeurs, dans une attitude qui ne laisse aucun doute sur l'agressivité du prédateur…

Description

Un remorhaz ressemble à un mille-pattes énorme et bleuté. Sa gueule est hérissée de crocs cauchemardesques, et des membranes souples bordent sa tête comme des petites ailes, le rendant très menaçant lorsqu'il les déploie. Son corps dégage une chaleur de fournaise, inattendue dans cet environnement, et de la vapeur accompagne le moindre de ses mouvements.

Écologie

Le monstre est un prédateur solitaire des régions arctiques. À moins qu'un vénérable dragon blanc ait établi son antre dans le coin, le remorhaz est au sommet de la chaîne alimentaire. C'est un chasseur obsédé en raison d'un appétit féroce. Parfois, des géants du givre sont capables de dresser des remorhaz tout juste sortis de leur œuf pour tenter d'en faire des chiens de garde de leur domaine d'une efficacité sans pareil. Le taux d'échec est toutefois très important dans ce genre d'opérations, et la rancune d'une mère dont le nid a été dépouillé est une chose terrible.

Combat

Le monstre se cache sous le niveau de la glace pour surprendre ses proies et les engloutir le plus rapidement possible. Le remorhaz, à moins de défendre son nid, ne se battra pas jusqu'à la mort.

Remorhaz

Créature monstrueuse de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12+85)
Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Immunité contre les dégâts de feu et de froid
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Capacités

Corps surchauffé. Une créature qui touche le remorhaz ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Actions

Engloutir. Le remorhaz effectue une attaque de morsure contre une cible de taille M ou plus petite qu'il empoigne. Si l'attaque réussit, cette créature subit les dégâts de la morsure, elle est engloutie et l'empoignade prend fin. Tant qu'elle est engloutie, la créature est *aveuglée* et *entravée*, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du remorhaz et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du remorhaz.
Si le remorhaz subit 30 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour pour ne pas régurgiter toutes les créatures englouties qui tombent alors *à terre* dans un emplacement à 3 mètres ou moins du remorhaz. Si le remorhaz meurt, une créature engloutie n'est plus *entravée* à cause de lui et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 4,50 mètres de déplacement ; elle en sort *à terre*.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 40 (6d10+7) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégât de feu. Si la cible est une créature, elle est *empoignée* (évasion DD 17). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est *entravée* et le remorhaz ne peut pas mordre une autre cible.

Roc

Le navire file à belle allure. La voile est gonflée et l'équipage a le sourire. « Vous êtes condamnés ! », hurle pourtant la naine ! « Jamais je ne parlerai et jamais il ne m'abandonnera ! Mon ordre garde son nid depuis plusieurs siècles. » Elle se tait soudain et sourit. Elle le sent qui pique vers eux à une vitesse défiant l'imagination. La vigie hurle peu de temps après. Une ombre gigantesque se projette soudain sur le bateau. Le rapace qui fond sur eux possède une envergure démentielle. »

Description

Le roc est une créature mythologique, un formidable oiseau de proie d'une taille exceptionnelle. L'envergure des adultes dépasse les 60 m. On dit que leurs plumes prennent parfois des teintes métalliques dans le soleil couchant. Leur bec et leurs serres sont capables de détruire des charpentes de châteaux forts.

Écologie

Le roc est une créature solitaire dont la longévité atteint plusieurs siècles et qui règne sur un domaine aérien immense. Leur cycle de reproduction est très lent et faible. La créature dispute aux plus vieux dragons le titre de roi des airs. En général, ils établissent leurs nids sur les sommets rocheux les plus hauts, et volent au-dessus des nuages. Sauf circonstances particulièrement extraordinaires, ils ne s'approchent du sol ou de l'eau que pour chasser. Un hippopotame, un cachalot ou un géant des collines, des créatures massives et lentes, constituent un met de choix pour un Roc.

Rapport au monde

Les rocs font partie des créatures de l'ancien monde, comme les géants et les dragons. Personne ne connaît leur origine. Il semblerait que ces créatures ne soient dotés que d'une conscience animale, mais de nombreux peuples, notamment proches de la nature, leur attribuent un statut de semi-divinités, et une personnalité avec des objectifs propres.



Combat

Sa vitesse de vol est phénoménale, supérieure à celle des dragons. L'attaque en piqué, se saisir d'une proie, l'emmener dans les airs, puis la laisser s'écraser au sol est une tactique imparable.

Synopsis

Un document secret voyageait dans un chariot. Le convoi a été attaqué et emmené dans les airs par un roc, par hasard. Les PJ sont chargés de le retrouver la lettre, interrogent un témoin de l'attaque et remontent jusqu'au nid. Sur place, un temple de nains vénère l'oiseau et protège le nid. Comment faire ?

Roc

Créature monstrueuse de taille Gig, non-alignée
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 248 (16d20+80)
Vitesse 6 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +3
Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Capacités

Vue aiguisée. Le roc obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le roc effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 27 (4d8+9) dégâts perforants.
Serres. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 23 (4d6+9) dégâts tranchants et la cible est *empoignée* (évasion DD 19). Jusqu'à la fin de l'empoignade, la cible est *entravée* et le roc ne peut plus utiliser ses serres sur une autre cible.

Sahuagin

Cela fait une demi-journée que le bâtiment fend les eaux en direction de Taoriope, une des dernières îles avant le large. Faris est inquiète. Les derniers signaux lumineux relayés jusqu'à son port d'attache marquaient la mise à bas des fortifications de Taoriope. Les sahuagins sont-ils si nombreux ? Son navire est-il à la hauteur ? De toutes façons, elle et son équipage se battront jusqu'à la mort, l'échec est interdit !

Description

Le sahuagin est un humanoïde de la taille et de la corpulence des humains. Comme ces derniers, la diversité des profils et des morphologies est très importante. Sa peau est couverte d'écailles vertes, bleues ou noires, selon la latitude. Ses pattes et ses bras musculeux se terminent par des pieds et des mains griffus et palmés. Son visage ressemble au croisement d'un poisson et d'un humain, avec des yeux globuleux inexpressifs et une bouche disproportionnée aux dents menaçantes. Une nageoire dorsale part de sa longue queue et remonte le long du dos pour mourir au sommet du crâne.

Écologie

Ces créatures amphibiennes vivent en petits royaumes féodaux sous-marins, généralement dans des eaux peu profondes, bien qu'au moins une communauté soit connue pour s'abriter au fond d'une fosse marine au large du Ragharron. Leurs villes et villages sont faites de pierres, de coraux et autres concrétions marines, et sont réputées pour être particulièrement bien protégées. Même les elfes marins ne se risquent pas à assiéger des forteresses sahuagins. Plusieurs villages sont également construits dans des grottes submergées ou dans les ruines de civilisations englouties. Une des plus impressionnantes se trouve dans les ruines d'une cité de géants du givre qui fut engloutie par un tremblement de terre.

Rapport au monde

Les sahuagins considèrent les fonds marins comme leur royaume, même hors de leur territoire. Ils sont en lutte ancestrale avec toutes les créatures marines, en particulier les hommes-poissons et les elfes marins, ennemis historiques. Ils s'en prennent aux villages côtiers et même à des grandes villes fortifiées. Contrairement aux merrows, ils n'ont pas peur d'arraisonner des bateaux en pleine mer. En effet, leur artisanat, bien que sommaire, leur permet de concevoir des armes et des armures performantes, à base de coquillage et de plantes marines. Ils ont des élevages d'une variété de conques sélectionnée pour être ornée de pointes acérées.

Psychologie

La religion occupe une place centrale dans leurs communautés, et une grande partie de leurs raids ont des motivations religieuses. En Alarian, ils glorifient une sororité de divinités marines nées du sang des requins tués par le dieu protecteur des elfes marins. Les trois principales sœurs sont l'orque Mikala, la grande tueuse, la pieuvre mort-vivante Lachiara, l'éternelle, et un grand requin femelle qui ne doit pas être nommée. Seules les femelles Sahuagins sont capables de s'adresser aux sœurs, de les écouter et ainsi d'officier en tant que prêtresses.

Combat

Les sahuagins sont des êtres sans pitié. Ils se battent autant avec leurs crocs et leurs griffes qu'avec leurs lances. Ils se précipitent généralement sans grande réflexion sur leurs ennemis. Lorsqu'ils sont dirigés par un commandant, en particulier lors de raids sur des villes fortifiées ou lors d'attaque de bateaux armés, ils peuvent faire preuve d'un peu de tactique. Ils n'hésitent pas dans ce cas à se replier pour revenir à l'assaut pour saper les défenses. Dans tous les cas, ils essaient d'attirer leurs ennemis dans l'eau pour se donner l'avantage.

Sahuagin

Humanoïde (sahuagin) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues sahuagin
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer à l'air libre et sous l'eau, mais il a besoin de s'immerger au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'asphyxier.
Frénésie sanguinaire. Le sahuagin obtient un *avantage* lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.
Télépathie avec les requins. Grâce à ce pouvoir de télépathie limitée, le sahuagin peut diriger par magie n'importe quel requin situé à 36 mètres ou moins de lui

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques au corps à corps : une avec sa morsure et une avec ses griffes ou sa lance.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts tranchants.
Lance. *Attaque d'arme au corps à corps* ou à distance : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Sahuagin, prêtresse de Mikala

Humanoïde (sahuagin) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 14 (armure de coquillages)
Points de vie 50 (9d8+9)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	17 (+3)	11 (+0)

Compétences Perception +6, Religion +6
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues sahuagin
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer à l'air libre et sous l'eau mais il a besoin de s'immerger au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'asphyxier.
Morsure de Mikala. Par une action bonus, la prêtresse peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques au corps à corps infligent par magie 7 (2d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'elle parvient à toucher. Cet *avantage* dure jusqu'à la fin du tour. Si la prêtresse dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau au-dessus du 1er.
Incantation. La prêtresse est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de clerc préparés :

Tours de magie (à volonté) : *aspersion acide, explosion occulte, thaumaturgie*

1er niveau (4 emplacements) : *strangulation, sanctuaire, soin des blessures*
2e niveau (3 emplacements) : *dessiccation, restauration inférieure*
3e niveau (2 emplacements) : *invoquer des animaux (requin chasseur), esprits gardiens*

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin obtient un *avantage* lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Télépathie avec les requins. Grâce à ce pouvoir de télépathie limitée, le sahuagin peut diriger par magie n'importe quel requin situé à 36 mètres ou moins de lui

Actions

Attaques multiples. La prêtresse effectue deux attaques au corps à corps, une avec sa lance et l'autre avec ses griffes ou sa morsure, et elle peut aussi utiliser un tour de magie en action bonus au même round (ou son aptitude Morsure de Mikala).

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Salamandre

Alors que le deuxième étage de la bâtisse s'embrase, vous entendez les cris d'un enfant. Ni une ni deux, vous sautez dans le brasier, laissant les cris vous guider. Tout autour de vous, le bois et la pierre noircissent, en proie aux flammes. L'escalier n'est plus qu'une gigantesque boule de feu. Au milieu de la pièce, non loin d'une petite fille qui hurle de peur entre deux quintes de toux, vous apercevez la créature. Une sorte de grand serpent rouge feu, avec des yeux brillants d'une lueur mauvaise dans un visage presque humain, entouré de braises et de cendres. Même au milieu de la maison en proie aux flammes, vous percevez la chaleur intense qui en émane.

Description

Les salamandres sont des créatures du plan élémentaire du feu, qu'elles ne quittent que rarement et toujours à contrecœur. Maléfiques et cruelles, elles possèdent un corps serpentin dont la couleur est celle de la lave ou du cuivre. Leurs traits sont humanoïdes, avec toutefois deux caractéristiques frappantes. Tout d'abord, une crinière orange vif qui ondule comme les flammes d'un brasier. Et ensuite des yeux couleur charbon, qui peuvent s'allumer et prendre la couleur d'un feu vif selon les émotions de la créature.

Écologie

Le corps d'une salamandre émet constamment une chaleur intense, assez intense pour brûler toute créature qui s'en approche de trop près. Elle n'est à l'aise que dans son environnement d'origine ou, à défaut, un environnement assez sec et chaud. Sur le plan matériel, il s'agit souvent du feu d'un volcan ou d'un incendie (qu'elle l'ait provoqué ou non). Elle ne peut survivre que quelques heures à une température inférieure à 150 degrés.

Lors de l'éclosion de son œuf, une salamandre a une forme plus reptilienne, appelée serpent de feu. Sous cette forme, elle ne se défend qu'avec sa morsure et sa queue. Plus tard, elle se redresse, ses membres antérieurs se développent, et elle apprend le maniement et la forge des armes.

Légendes

L'origine des salamandres est floue. Leur présence est attestée sur leur plan depuis extrêmement longtemps. Pourtant, ce n'est que lors des guerres élémentaires qu'elles s'impliquent, bien malgré elles, dans les luttes entre factions. Réduites à la servitude par les éfrits, elles deviennent des soldats et des forgerons à leur solde. Les légendes racontent que deux camps ennemis existent parmi les salamandres : celles qui vivent encore sous le

joug de leurs maîtres, et celles qui s'en sont libérées pour servir le Chaos Élémentaire.

Combat

En combat, la salamandre utilise avant tout sa queue, extrêmement puissante. Elle cherche ainsi à immobiliser son adversaire, qu'elle peut ensuite percer plus aisément de sa lance. Contre une créature sensible (voire vulnérable) au feu, la salamandre jouit particulièrement des dégâts qu'elle inflige par sa seule proximité. Elle peut même pousser la cruauté jusqu'à laisser la victime mourir de brûlures plutôt que de l'achever.

Si un adversaire se montre particulièrement coriace, une tactique favorite des salamandres consiste à l'agripper avec sa queue et l'amener au milieu d'une flamme vive ou d'une étendue de lave.

Salamandre

Élémentaire de taille G, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10+24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnérabilité aux dégâts de froid
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues ignée
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Armes surchauffées. Quand la salamandre réussit une attaque avec une arme de corps à corps en métal, celle-ci inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (inclus dans l'attaque).
Corps surchauffé. Une créature qui touche la salamandre ou qui réussit une attaque au corps à corps contre elle à une distance maximale de 1,50 mètre subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Actions

Attaques multiples. La salamandre effectue deux attaques : une avec sa lance et une avec sa queue.
Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants ou 13 (2d8+4) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu et la cible est *empoignée* (évasion DD 14). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est *entravée* et la salamandre peut réussir automatiquement une attaque de queue contre elle, mais ne peut plus effectuer d'attaque de queue contre d'autres cibles.

Satyre

« Dansez mesdemoiselles, envolez-vous, tournoyez, virevoltez, riez à gorge déployée, enivrez-vous de mes notes jusqu'à ce que les étoiles s'éteignent. Cette nuit, les bacchantes mènent le bal. »

Description

Doté de jambes de bouc et d'un buste d'homme, le satyre est un être féerique de la taille d'un elfe. Son visage humain s'accompagne de cornes de caprin, courtes et droites ou longues et courbes comme celles d'un bélier. Ses oreilles sont pointues et sa barbe fournie. Le reste de son corps est également très poilu. On le rencontre souvent une flûte ou un aulos dans une main, une outre de vin dans l'autre.

Écologie

Les satyres vivent dans les vergers et les bois et sont réputés pour leurs mœurs libidineuses. Ils semblent oisifs, mais sont en réalité de profonds hédonistes aimant le vin et les arts, la musique et les danses, l'amour et le sexe. Toute leur vie tourne autour de la recherche du plaisir. Ils s'invitent aux fêtes de villages, aux mariages, aux foires, partout où le vin coule à flot et où ils peuvent satisfaire leurs instincts. Ils séduisent les jeunes femmes par leurs danses endiablées et corrompent les jeunes hommes pour les inciter à l'ivresse. Pour arriver à leurs fins dans cette quête éternelle de plaisir, les satyres n'ont aucun scrupule à braver les lois. Ils évitent pour cela les régions trop urbanisées ou aux mœurs trop strictes et leur préfèrent les zones rurales et peu pratiquantes. Un satyre contrarié peut rapidement perdre sa nature enjouée et se montrer rancunier, irritable et dangereux.

Combat

Son sens de la discrétion et son lien à la nature permettent au satyre d'approcher par surprise de ses ennemis. Peu prompt à se battre, il met toutes les chances de son côté pour finir un combat le plus facilement possible, usant de son arc ou de ses charmes, en particulier de sa flûte souvent enchantée. Lorsqu'il est réduit au combat rapproché, ce qu'il déteste, il repousse son adversaire à l'aide de ses cornes à la manière d'un bélier.

Légende

Les contes disent qu'un bout de ciel serait tombé dans un verger féerique et que les fées l'auraient façonné alors qu'elles jouaient avec des chèvres sauvages, donnant ainsi naissance aux satyres. En raison de cette origine merveilleuse, le satyre est considéré par les paysans et les forestiers comme un protecteur de la nature. Repousser un satyre qui s'invite à une fête porterait grandement malheur, même si parfois, cette croyance semble surtout exister pour éviter que des paysans effrayés ne défient les satyres s'en prenant à leurs filles lors des fêtes. Un satyre mécontent pourrait facilement causer beaucoup de tort à un village sans défense.

Synopsis

Une jeune femme demande vengeance après avoir été malmenée par un satyre ivre. Elle requiert l'aide des PJ pour venger son honneur, sans pour autant vouloir la mort du satyre car cela lui attirerait les foudres du village qui a peur de la réaction de la créature.

Satyre

Fée de taille M, Chaotique Neutre
Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perception +2, Représentation +6
Sens Perception passive 12
Langues commun, elfe, sylvestre
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Le satyre obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (2d4+1) dégâts contondants.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Saule étrangleur

L'arbre imposant se reflète dans le plan d'eau. À travers la brume, on peut apercevoir les formes de trois individus pendus à ses branches. Leurs armures rouillées protègent encore les restes squelettiques d'anciens guerriers. De loin, on pourrait croire à un gibet. De près, alors que les branches de l'arbre s'animent soudain, le doute n'est plus permis.

Description

Également surnommé « *saule des pendus* », le saule étrangleur est une entité éveillée par la magie de cercles druidiques maléfiques qui l'emploient souvent pour protéger leurs bosquets. Il a la même apparence qu'un saule pleureur, ses branches et feuillages retombant jusqu'au sol. Ses racines affleurent et s'étendent en un large cercle autour du tronc principal. Il peut atteindre 20 à 30 mètres de haut.

Écologie

Un saule étrangleur se comporte à bien des égards comme un saule pleureur normal : il préfère par exemple les sols frais et humides. Il est donc souvent présent à proximité d'un cours ou d'un plan d'eau. Toutefois, une particularité le distingue de son cousin naturel : sa floraison ne se produit que lorsqu'il peut se gorger du sang et des fluides vitaux d'une victime. Au lieu de fleurs pâles, il s'orne alors de fleurs d'un rouge vermillon.

Combat

S'il est incapable de se déplacer, le saule étrangleur peut mouvoir ses racines et ses branches-lianes. Il s'en sert afin d'immobiliser une proie avant de l'étrangler. Le nombre de ses branches et sa résistance naturelle à la plupart des sources de dégâts en font un gardien redoutable et un adversaire mortel. Toutefois, c'est un adversaire dépourvu d'intelligence qui s'attaque à tout ce qui passe à sa portée : humains ou animaux.

Saule étrangleur

Plante de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 115 (10d12+50)
Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Résistance aux dégâts contondant, perforant, poison, tonnerre
Immunité aux états spéciaux *assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé*
Vulnérabilité aux dégâts feu
Sens Perception passive (10)
Langues -
Dangerosité 6 (2 300 XP)

Capacités

Apparence trompeuse. Tant que le saule reste immobile et à moins d'être en fleurs, il ne peut pas être distingué d'un arbre ordinaire.

Actions

Attaques multiples. Un saule étrangleur effectue autant d'attaques que de cibles présentes dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui. Chaque créature ne peut être ciblée qu'une fois par round, soit par un étranglement (une branche), soit par une immobilisation (une racine).
Immobilisation. *attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d4+5) dégâts contondants et la cible est *entravée* à moins de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14.
Étranglement. *attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 9 (1d8+5) dégâts contondants et la cible est *empoignée* (DD du jet d'évasion 15). Une créature *empoignée* ne peut plus respirer et subit 9 (1d8+5) dégâts contondants au début de son tour à moins de réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. À son tour, le saule peut cibler une créature déjà *empoignée* avec un nouvel étranglement. Chaque nouvelle attaque réussie implique un jet d'évasion supplémentaire avant de se libérer. Toutefois, les dégâts en début de tour ne se cumulent pas et un seul jet de sauvegarde est nécessaire quel que soit le nombre de branches empoignant la créature.

Serpent de mer

Le ciel est chargé mais la mer est calme. La flotte croise à belle allure, arrogante et fière. La prise des trois îles rebelles ne sera qu'une formalité, pense en lui-même le capitaine humain. Ces elfes d'écume vont plier une bonne fois pour toutes. Sans aucun signe annonciateur, le premier navire est projeté en l'air comme un fétu de paille dans un silence irréel. Le monstre a frappé en remontant du fond, indétectable. En moins de temps qu'il n'en faut pour lire ces lignes, les navires sont éventrés, concassés, brisés par une créature immense, surpuissante et animé par une colère que ne renierait pas un dieu. Ce n'est pas aujourd'hui encore que les îles du gardien, les biens-nommées, tomberont…

Description

Un serpent de mer est un monstre marin d'une taille prodigieuse. Son corps serpentin est surmonté d'une grande crête. Sa longueur peut atteindre sans doute les quatre-vingt mètres, mais cette estimation n'a jamais été étayée par l'observation sereine du phénomène. Pour tout dire, les apparitions d'un serpent de mer laissent en général peu de témoins, de pauvres hères dont l'esprit a vacillé au cours d'attaques d'une violence inouïe.

Écologie

Combien existe-t-il de monstres de ce genre dans les océans ? Impossible de le dire. Les serpents de mer sont des prédateurs solitaires dont les territoires sous-marins sont immenses. En général, il a été constaté que ces monstres affectionnent toutefois de s'établir dans une zone de prédilection. Certains peuples proches de la mer affirment qu'ils entretiennent une relation privilégiée avec le monstre. Fariboles ou réalité ?

Légende

Certains parlent de « *dragon de mer* » et il est facile de comprendre pourquoi. Cependant, l'intelligence de la créature constitue toutefois une limite évidente à tous les fantasmes. Un serpent de mer est parfois vénéré comme une divinité. Chez les peuplades vikings du Nord, il est le Jörmungandr, fils d'un dieu et d'une géante, rival de Thor, chassé par Odin.

Combat

Il est très rare qu'un serpent de mer s'attaque à des humanoïdes esseulés. Ses proies de prédilection, quand il chasse, sont les grands mammifères marins. En revanche, il nourrit une aversion avéré pour les grands navires, notamment quand ils croisent en flottilles près de son antre, et pour les implantations récentes de villes côtières qui, pour des raisons parfois difficilement explicables, semble lui déplaire. Dans ces cas précis, son potentiel de destruction est considérable.

Serpent de mer

Créature monstrueuse de taille Gig, non-alignée
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 231 (14d20+84)
Vitesse nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	22 (+6)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +4
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le serpent de mer peut respirer l'air et l'eau.
Monstre assiégeur. Le serpent de mer inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures (navires).
Résistance légendaire (3/jour). Le serpent de mer peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le serpent de mer effectue trois attaques : une avec sa morsure, une pour comprimer et une avec sa queue (obligatoirement sur une cible différente pour cette dernière).
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 22 (3d8+9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 pour ne pas être avalée par le serpent de mer. Une créature avalée est *aveuglée* et *entravée*, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du serpent et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du serpent.
S'il subit 30 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature à l'intérieur de lui, le serpent doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin du tour pour ne pas régurgiter la totalité des créatures avalées qui tombent *à terre* dans un emplacement situé à 3 mètres ou moins du serpent. Si le serpent meurt, les créatures avalées ne sont plus *entravées* par lui et peuvent s'extirper de la carcasse en dépensant 6 mètres de déplacement. Elles en sortent *à terre*.



Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille TG ou plus petite. *Touché* : 20 (2d10+9) dégâts contondants plus 17 (2d10+6) dégâts tranchants. La cible est *empoignée* (évasion DD 16) si le serpent n'est pas déjà en train de comprimer une créature et elle est *entravée* jusqu'au terme de cette empoignade.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 19 (3d6+9) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 pour ne pas tomber *à terre*.

Spectre

« Ne laissez jamais les bougies s'éteindre. Vous m'entendez ? »

Description

Les spectres prennent de multiples apparences. Ils ressemblent cependant toujours à une version fantomatique, déformée et effrayante de l'être qu'ils ont été par le passé. Hideux, ombres informes, les spectres transpirent le mal.

Origine

Un être ne devient pas spectre sans raison. D'une manière ou d'une autre, la plupart les spectres ont commis au cours de leur vie charnelle des actes atroces. Qu'ils aient conclu des pactes inavouables avec des entités maléfiques, qu'ils aient été corrompus par une puissance ténébreuse ou qu'ils aient simplement été coupables d'actions si inhumaines que leur âme s'est emplie de mal, ils ne peuvent plus être rachetés. Malheureusement pour eux, certains spectres ne sont pas responsables de leur état. En effet, ceux ayant connu la mort sous les griffes d'une âme-en-peine sont irrémédiablement transformés en spectres.

Écologie

Les gens confondent souvent les spectres avec les fantômes. D'une certaine manière, ils ont raison : l'un et l'autre sont l'expression de l'âme d'un être pensant prisonnier du plan matériel. Mais là où le fantôme peut briser ses entraves et s'en libérer, le spectre, lui, n'aura jamais cette chance. Il est condamné à errer à jamais, prisonnier d'un désir qu'il ne pourra jamais assouvir.

Les spectres haïssent la lumière du jour. Ils ne se manifestent que lorsque la nuit est tombée et que le dernier rayon de soleil a disparu. Les spectres sont des êtres territoriaux. Ils hantent souvent un lieu important pour eux de leur vivant (ou le lien de leur mort). Ce territoire peut se borner aux murs d'une maisonnette, ou être aussi grand qu'une forêt. Il a cependant un sens fort pour la créature.

Rapport au monde

Un spectre est obsédé par ce qu'il était et par ses désirs. Mais ses désirs deviennent terriblement meurtriers. Qu'il s'agisse de protéger un lieu, de continuer son œuvre dans la mort ou d'assouvir un désir humain qu'il ne peut désormais plus contenter, il fera tout pour arriver à ses fins. Cela implique souvent la mort de ceux pénétrant sur son territoire.

Combat

Un spectre emploie les mêmes techniques de combat que de son vivant, tout en profitant de sa capacité à traverser les choses matérielles afin de surprendre ses victimes. Il préfère par ailleurs les isoler les unes des autres avant de s'attaquer à elles, s'assurant de sa supériorité.

Spectre

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistance aux dégâts acides, de froid, de feu, de foudre, de tonerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts nécrotiques et de poison
Immunité contre les états spéciaux *à terre, charmé, entravé, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Déplacement intangible. Le spectre peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Sensibilité à la lumière du soleil. Le spectre subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Actions

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine une période de repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.

Sphinx

« Plus puissant que le Noir-Sceau, plus mauvais que le Peuple de l'avant, je peux vivre en m'en nourrissant, mais si vous, vous vous en nourrissez, vous mourrez. J'en ai besoin, mais vous n'êtes pas là pour lui. » Le chevalier pénitent reste interloqué face à l'énorme lion aux ailes repliées qui vient de parler du haut de son promontoire. « Prenez tout votre temps pour répondre, mais une erreur sonnera votre fin », ajoute la créature avec un sérieux glaçant.

Le sphinx a un corps de lion massif mesurant jusqu'à 4 m de long et de larges ailes d'aigles. Bien que sa tête soit celle d'un lion, des traits humains se dessinent sur son visage léonin. Sa voix est toujours posée, même lorsqu'il est énervé.

Origine et responsabilités

En plus de leurs représentants cléricaux, les divinités ont besoin de serviteurs indéfectibles, dotés d'une intelligence et d'une force hors du commun, et dont ils s'allouent les services pour l'éternité. En des temps immémoriaux, des dieux Neutres se sont ainsi alliés pour concevoir des races de créatures presque immortelles qu'ils ont gratifiées de pouvoirs à la hauteur de leurs responsabilités. Plusieurs races de sphinx ont ainsi été créées, afin de protéger des lieux ou des savoirs, chaque race se voyant dévolue une tâche précise.

Exceptionnellement, leurs divinités tutélaires disparaissent, que ce soit par manque d'adorateurs ou bien parce qu'elles sont détruites lors de guerres divines, et les sphinx se retrouvent alors libérés de leur devoir sacré et agissent pour leur propre compte. Leurs motivations deviennent difficiles à cerner, rendant l'accès à ce qu'elles protègent encore plus complexe.

Androsphinx

Description

Les androsphinx possèdent le visage d'un humanoïde mâle ou tout au moins des traits humains masculins marqués. Leur musculature est impressionnante, supérieure à celles des autres types de sphinx, en particulier des gynosphinx. Certains atteignent une taille spectaculaire. Ils parlent avec intelligence non dénuée d'une certaine arrogance, toisant les impétrants désireux d'accéder à leur trésor. Lors des premiers échanges, l'androsphinx est menaçant et peu conciliant. Il porte parfois de riches bijoux quand il est en charge d'un trésor magique.

Écologie

Cette race de sphinx a été créée pour contrôler l'accès à des lieux à l'écart de la civilisation, lieux protégeant des reliques magiques ou des savoirs interdits. Plus rarement, ils sont les gardiens de tombes de rois ou de religieux illustres, voire de prisons enfermant des créatures sous le coup de châtiments divins. De manière générale, les androsphinx sont là où les dieux estiment qu'un gardien incorruptible est nécessaire.

Le sphinx interdit strictement l'accès au lieu à moins que le visiteur ne relève son défi. Ce dernier peut prendre bien des aspects, mais l'intelligence et les connaissances du sphinx le poussent à préférer les énigmes à d'autres formes de défis. Celui qui résout l'énigme est jugé digne d'accéder au saint des saints et peut être récompensé par un *Festin des héros*. Les illégitimes sont mis à mort ou, lorsqu'ils sont Loyaux Bons, simplement bannis. Si le sphinx est détruit ou évité, l'entrée du lieu reste invisible, même aux moyens magiques.

La nature de leur devoir sacré rend les sphinx foncièrement territoriaux. En plus de simplement garder la « *porte* » vers le lieu protégé, ils interdisent d'approcher à moins d'une distance respectable, définissant par là même un territoire. Ce dernier peut avoir une taille conséquente, mais la créature n'attaque pas pour autant tout intrus qui pénètre le territoire, il se contente de l'effrayer avec son rugissement.

Combat

La créature utilise ses griffes pour déchiqueter ses adversaires. Bien que pourvu de crocs, il déteste mordre. Ses sorts sont uniquement utilisés pour se défendre ou pour se replier. S'il se sent acculé ou s'il fait face à un trop grand nombre d'adversaires, il utilise son rugissement pour en faire fuir une partie.

Androsphinx

Créature monstrueuse de taille G, Loyal Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 199 (19d10+95)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Int +9, Sag +10
Compétences Arcanes +9, Perception +10, Religion +15
Immunité contre les dégâts psychiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé* et *terrorisé*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 20



Langues commun, sphinx
Dangerosité 17 (18 000 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.
Incantation. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Aucune composante matérielle n'est nécessaire pour lancer ses sorts. Voici les sorts de clerc préparés par le sphinx :

Tours de magie (à volonté) : *épargner les mourants, flamme sacrée, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie, détection du mal et du bien, injonction*
2e niveau (3 emplacements) : *restauration inférieure, zone de vérité*
3e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie, langues*
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement*
5e niveau (2 emplacements) : *colonne de feu, restauration supérieure*
6e niveau (1 emplacement) : *festin des héros*

Insondable. Le sphinx est immunisé contre les effets susceptibles de percevoir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi qu'aux sorts de divination qu'il refuse. Les tests de Sagesse (Perspicacité) effectués pour déterminer les intentions ou la sincérité du sphinx subissent un *désavantage*.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de griffe.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ;
Touché : 17 (2d10+6) dégâts tranchants.
Rugissement (3/jour). Le sphinx pousse un rugissement magique. Chaque fois qu'il rugit avant de terminer une période de repos long, le volume sonore du rugissement est plus important et l'effet est différent, comme expliqué plus bas. Les créatures situées à 150 mètres ou moins du sphinx et qui peuvent entendre le rugissement doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde.
Premier rugissement. Les créatures qui ratent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sont *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature *terrorisée* peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Deuxième rugissement. Les créatures qui ratent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sont *assourdies* et *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature terrorisée est *paralysée* et peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
Troisième rugissement. Les créatures effectuent chacune un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas de jet de sauvegarde raté, une créature subit 44 (8d10) dégâts de tonnerre et tombe *à terre*. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature subit la moitié seulement des dégâts et ne tombe pas *à terre*.

Actions légendaires

Le sphinx peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque de griffe. Le sphinx effectue une attaque de griffe.
Lancer un sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort choisi parmi ceux de sa liste de sorts préparés, en utilisant un emplacement de sort comme à l'accoutumée.
Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, avec tous ses objets équipés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.

Gynosphinx

Description

Les gynosphinx possèdent le visage d'un humanoïde femelle ou des traits féminins. Elles sont moins massives, mais restent impressionnantes, avec une crinière prenant la forme d'une imposante chevelure. Elles sont d'une intelligence très supérieure, avec une manière de s'exprimer surannée qui flirte avec la pédanterie. Les gynosphinx sont pourtant bienveillantes, en particulier avec des inconnus faisant preuve d'une culture remarquable.

Écologie

On retrouve cette race dans des régions où la vie semble impossible, au sommet de pics inaccessibles, au fond de gouffres mortels, sur des îles désertes sans la moindre végétation… Leur antre est en général une grotte ou des ruines datant de l'Avant. Les gynosphinx ne gardent pas le lieu au sens propre, mais sont elles-mêmes les réceptacles de savoirs ancestraux. Ce sont elles que les voyageurs viennent chercher. Elles ne sont ainsi presque ja-

mais en charge d'un objet physique, bien que des érudits prétendent que plusieurs ouvrages contenant les secrets des dieux soient sous leur protection.

Tout comme les autres races de sphinx, les gynosphinx aiment les énigmes, mais elles aiment aussi discuter et converser avec les étrangers. Elles apprécient les trésors magiques et les échanges de savoirs. Même si elles posent une énigme pour offrir certaines réponses, ce n'est souvent pas suffisant, et elles demandent des contreparties supplémentaires. Elles aiment aussi donner les réponses aux questions posées sous forme d'énigmes. L'échec à leurs énigmes ne signifie donc pas la mort pour celui qui échoue, simplement l'absence de réponse.

Combat

La gynosphinx est capable de défaire ses ennemis grâce à ses griffes mortelles. Toutefois, elle rechigne à se battre et utilise ses sorts justement pour éviter le combat et repousser les intrus. Si elle n'arrive à faire fuir les adversaires, elle se retire et attend leur départ. Comme le seul « *trésor* » est elle-même, cette tactique est souvent payante.

Synopsis

Les sages prétendent aussi qu'au moins une gynosphinx, Larmissia, jouerait un rôle de psychopompe, c'est-à-dire de guide de l'âme des morts, et qu'elle posséderait le savoir de tous les prêtres qu'elle aurait guidé vers l'au-delà. Mais voilà, depuis quelques temps, l'âme de certains prêtres refuse de quitter les terres d'Alarian. Les PJ se rendent sur place pour comprendre ce qu'il se passe avec la gynosphinx. Est-elle morte ? Ou bien refuse-t-elle de conduire les âmes pour une autre raison ?

Gynosphinx

Créature monstrueuse de taille G, Loyal Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10+48)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Compétences Arcanes +12, Histoire +12, Perception +8, Religion +8
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts psychiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé* et *terrorisé*
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 18
Langues commun, sphinx
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.
Incantation. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Aucune composante matérielle n'est nécessaire pour lancer ses sorts. Voici les sorts de magicien préparés par le sphinx :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, prestidigitation*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, identification*
2e niveau (3 emplacements) : *localiser un objet, suggestion, ténèbres*
3e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie, langues, délivrance des malédictions*
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement, invisibilité supérieure*
5e niveau (1 emplacement) : *légende*

Insondable. Le sphinx est immunisé contre les effets susceptibles de percevoir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi qu'aux sorts de divination qu'il refuse. Les tests de Sagesse (Perspicacité) effectués pour déterminer les intentions ou la sincérité du sphinx subissent un *désavantage*.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de griffe.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ;
Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Actions légendaires

Le sphinx peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque de griffe. Le sphinx effectue une attaque de griffe.
Lancer un sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort choisi parmi ceux de sa liste de sorts préparés, en utilisant un emplacement de sort comme à l'accoutumée.
Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, avec tous ses objets équipés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.

Squelettes

Comme leur nom l'indique, les squelettes sont les restes osseux de cadavres. En tant que créatures, leur spécificité est qu'à un moment donné ils se relèvent sous l'influence d'une magie maléfique et deviennent des cadavres animés qui obéissent scrupuleusement aux injonctions de leur maître, généralement un nécromant.



Il existe presque autant de sortes de squelettes que de créatures vivantes. Simplement, suite à la décomposition des chairs d'un corps, il ne reste que les ossements, quelques lambeaux de peau desséchée et éventuellement des restes de l'équipement que la créature portait au moment de sa mort.

Les squelettes sont dépourvus d'intelligence, simples automates mus par la volonté d'un sorcier. Ainsi, ils sont incapables de la moindre initiative et ne peuvent appliquer que des consignes simples. Ces ordres peuvent avoir un effet immédiat ou différé : des squelettes peuvent être positionnés comme sentinelles immobiles qui attaqueront à vue la première personne venue, dans dix secondes ou dix siècles, jusqu'à ce que leur maître leur donne un contre-ordre ou qu'ils aient été détruits.

Étant déjà morts, les squelettes ne craignent pas grand chose : les empoisonnements sont sans effet, ils ne saignent pas, n'ont plus d'organe vital et sont infatigables. En fait, le seul moyen de les détruire est d'éparpiller leurs os. Les armes contondantes sont donc particulièrement indiquées pour les combattre, alors que des flèches ou des carreaux sont inefficaces.

Squelette

Le cadavre blanchi du guerrier est ajouté de soubresauts. Puis, comme s'il était soulevé de terre par des fils invisibles, il se redresse, ramasse son épée et se rue au combat. Une fois encore.

Description

Les squelettes les plus communs sont les squelettes humanoïdes. Ils portent habituellement des restes d'équipement. Les vêtements sont bien souvent en lambeaux, mais les armures et les armes métalliques sont utilisables même rouillées.

Combat

Puissant héros elfe, simple paysan ou terrible brute orc, sous forme de squelette animé par la force nécromantique, tous combattent avec la même efficacité. En revanche, et bien qu'ils soient dépourvus d'intelligence, ils conservent certains savoir-faire liés à leur vie passée, et sont ainsi capables de manier les armes pour lesquels ils avaient une compétence de leur vivant. S'ils ne peuvent pas parler, ils comprennent également les langues qu'ils avaient acquises avant de mourir. Cependant, s'ils comprennent les ordres de leur maître, ils ne peuvent être influencés ni entreprendre aucune interaction sociale.

Squelette

Mort-vivant de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 13 (débris d'armure)
Points de vie 13 (2d8+4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *empoisonné* et *épuisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Squelette cheval de guerre

Description

Animal puissant de son vivant, le cheval de guerre demeure formidable, même réduit à l'état de squelette animé. S'il est désormais dépourvu de l'impressionnante musculature qu'il avait autrefois, il reste une créature de grande taille, et la lueur rougeâtre maléfique qui brille au fond de ses orbites lui confère une présence remarquable.

Comme le squelette humanoïde, le squelette cheval de guerre porte encore sur lui des restes de peau desséchée et, surtout, en tant que monture de guerre, ce qui subsiste de son harnachement, de sa selle et de sa barde, l'armure qui protégeait son poitrail et sa croupe.

Combat

Le squelette cheval de guerre est avant tout une monture et peut être chevauché par un squelette (peut-être son cavalier d'origine) comme par un vivant (éventuellement le nécromant qui l'a animé ou l'un de ses alliés). Il ne s'agit pas d'une créature combattante, mais le squelette cheval de guerre peut se défendre en donnant de formidables coups de sabots, que ce soit en ruant ou en se cabrant.

Squelette cheval de guerre

Mort-vivant de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 13 (débris de barde)
Points de vie 22 (3d10+6)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *empoisonné* et *épuisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Squelette minotaure

Description

Dans la pénombre d'un labyrinthe, la haute silhouette du squelette minotaure pourra être confondue avec un minotaure vivant, car ses cornes pointent toujours fièrement au sommet de son crâne. Cependant, à la lumière, impossible de se tromper sur la nature de ce squelette humanoïde au crâne bovin. La créature a perdu de sa superbe, mais voir ce squelette animé aux orbites rougeoyantes reste une épreuve terrible pour le commun des mortels.

Combat

Comme les squelettes humanoïdes, en se relevant, les squelettes minotaures retrouvent certains réflexes. Au combat, instinctivement, ils tentent de charger leurs ennemis pour les encorner, avant de leur asséner de terribles coups de hache.

Squelette minotaure

Mort-vivant de taille G, Loyal Mauvais
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d10+18)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux *empoisonné* et *épuisé*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'abyssal mais ne peut pas parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Charge. Si le squelette se déplace de 3 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, celle-ci subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être repoussée de 3 mètres et se retrouver *à terre*.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d8+4) dégâts perforants.
Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 17 (2d12+4) dégâts tranchants.

Strige

« La taille des moustiques dans le coin ! »

Description

La strige est une sorte de moustique géant doté de deux paires d'ailes membraneuses de 60 cm d'envergure. Son corps velu, d'une couleur rosâtre à brune et mesurant environ 30 cm de long, est pourvu de 4 paires de pattes aux extrémités effilées et coupantes. Sa petite tête dotée d'yeux à facettes se termine par une longue trompe qui lui permet d'aspirer le sang de ses victimes.

Combat

Pour se nourrir, la strige chasse généralement en essaims, voire en nuées. Lorsque la victime est débordée, elle s'accroche à elle et tenter de lui plonger sa trompe dans le corps. Elle s'abreuve alors goulûment, absorbant jusqu'à la dernière goutte de sang, ce qui lui prend quelques minutes. Une fois nourrie, la strige a besoin de se reposer et devient vulnérable.

Strige

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Succion du sang. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature ;
Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la strige se fixe sur la cible. Elle n'attaque plus une fois fixée. À la place et au début de chacun des tours de la strige, la cible perd 5 (1d4+3) points de vie infligés par la perte de sang.
La strige peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de sa vitesse de déplacement. Elle se détache après avoir sucé une quantité de sang équivalente à 10 points de vie ou si la cible meurt. Une créature, y compris la cible, peut effectuer une action pour arracher la strige.

Succube/incube

Glissant hors de l'ombre, une jeune femme à la peau dorée s'avance silencieusement sur la mezzanine, repliant ses fines ailes aux teintes rougeâtres dans son dos. Son regard bleu acier se pose sur sa future victime, la duchesse Ostrezza, essayant de la cerner. Un instant plus tard, son visage s'affine pour prendre les traits d'une jolie ingénue aux longs cheveux blonds, l'air innocent contrastant avec la forte poitrine enserrée dans une robe cintrée au décolleté plongeant qui se dessine en quelques instants.

Description

Le succube est une créature humanoïde dotée d'attributs féminins. Son apparence est généralement sublime : son corps est sculptural et son visage d'une beauté vénéneuse. Au-delà de l'éclat démoniaque qui brille dans son regard, dont la couleur varie du bleu très clair au noir profond en passant par le violet, ce sont ses grandes ailes membraneuses qui, avant tout, l'identifient comme un fiélon. Créature de luxure, le succube aime évoluer en mettant en avant ses charmes, soit en exposant tout simplement sa nudité la plus crue, soit de façon plus subtile en portant des vêtements provocants qui soulignent la perfection de son anatomie. L'incube est la contrepartie masculine du succube. En général, lorsqu'ils se montrent aux mortels, les succubes et incubes se transforment et adoptent l'apparence qu'ils jugent la plus appropriée pour atteindre leur but.

Écologie

Les succubes et incubes sont des fiélons indépendants vivants généralement dans les Abysses d'où ils sont originaires. Ce sont des êtres essentiellement solitaires, dont le plaisir est de tourmenter des humanoïdes en usant de leur sensualité et de leur sexualité, puis d'absorber leur énergie vitale. Plus rarement, ils peuvent se regrouper pour assouvir leurs besoins ou leurs envies ; ou être rassemblés au sein d'un harem par un seigneur démoniaque ou par un sorcier assez puissant pour les invoquer

Rapport au monde

Les succubes sont des êtres sociaux par obligation. Pour assouvir leurs besoins, ils sont forcés de rencontrer d'autres humanoïdes, sans quoi, ils s'en passeraient peut-être. Leurs capacités à charmer et à séduire en font d'excellents agents de renseignement, de corruption et même des assassins, autant de qualités recherchées par les puissants de ce monde. Ils ne sont pas doués pour l'action, mais leur charisme irréel leur permet de récolter des informations, de faire chanter, de manipuler… En combinant leur sensualité et leur baiser mortel, les succubes peuvent affaiblir une victime tout en la maintenant sous sa coupe. Le succube ou l'incube peut ainsi devenir une éminence grise, écarter un conjoint gênant, et même prendre la place d'une victime après avoir obligé celle-ci à faire de lui son héritier puis l'avoir siphonné de son énergie vitale.



Combat

Bien qu'il soit doté de griffes acérées et bénéficie d'une résistance à bon nombre de types de dommages, qu'il s'agisse d'éléments, d'armes ou encore de poison, le succube n'est pas un combattant et fera tout pour éviter la confrontation physique. Il compte avant tout sur son charme vénéneux grâce auquel il peut subjuguer. Une fois qu'il a pris l'ascendant sur sa victime, le succube peut lui faire faire ce qu'il veut, et notamment l'entraîner dans un rapport charnel au cours duquel, par l'intermédiaire d'un baiser, il peut lui dérober son énergie vitale jusqu'à la mort.

Si le succube est contraint de se battre, il se défendra à coups de griffes ou tentera de fuir, ce qu'il peut faire par le biais de sa forme éthérée.

Synopsis

La princesse Lizzie, fille de la duchesse Ostrezza, vient trouver les PJ suite au décès suspect de son père, survenu peu après l'arrivée d'une superbe femme à la cour. Cette dernière est devenue la conseillère de sa mère, qui n'a d'yeux que pour elle. Lizzie se sent menacée…

Succube/Incube

Fiélon (métamorphe) de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 66 (12d8+12)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Compétences Discrétion +7, Perception +5, Perspicacité +5, Persuasion +9, Supercherie +9
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues abyssal, commun, infernal, télépathie 18 m
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Lien télépathique. Le fiélon ignore les limites de portée de sa télépathie quand il communique avec une créature qu'il a *charmée*, même s'ils ne sont pas sur le même plan d'existence.

Métamorphe. Le fiélon peut utiliser son action pour se métamorphoser en humanoïde de taille M ou P, ou pour reprendre sa véritable forme. Sans aile, le fiélon perd sa vitesse en vol. À l'exception de sa taille et de sa vitesse, ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le fiélon reprend sa forme véritable s'il meurt.

Actions

Baiser dévitalisant. Le fiélon embrasse une créature consentante ou qu'il a préalablement *charmée*. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre cette magie. Elle subit 32 (5d10+5) dégâts psychiques en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la cible termine une période de repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.

Charme. Un humanoïde situé dans le champ de vision du fiélon et à 9 mètres de lui doit réussir un jet de Sagesse DD 15 pour ne pas être *charmé* par magie pendant 1 jour. La cible *charmée* obéit aux ordres verbaux ou télépathiques du fiélon. Si la cible subit des blessures ou reçoit un ordre suicidaire, elle peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet en cas de réussite. Si la cible réussit le jet de sauvegarde contre l'effet ou si l'effet dont elle est victime prend fin, la cible est immunisée au Charme de ce fiélon pendant 24 heures.

Le fiélon ne peut charmer qu'une seule cible à la fois. S'il en charme une autre, l'effet sur la précédente prend fin.

Forme éthérée. Le fiélon entre par magie dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel ou vice versa.

Griffe (forme de fiélon uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Sylvanien

« Un visage ! J'ai vu un visage dans le tronc ! Je vous jure je suis pas fou ! Et il a écrasé Jordin et Seamus ! »

Description

Rien ne ressemble plus à un sylvanien qu'un arbre centenaire. Massif, immense, le sylvanien endormi ressemble à s'y méprendre à l'arbre qu'il était autrefois. Ce n'est que lorsqu'il se réveille que son écorce bouge et laisse entrevoir un visage humanoïde, que son tronc se sépare pour dévoiler des jambes massives et que certaines de ses branches se transforment en bras.

Écologie

Les sylvaniens sont tous nés arbres et ont grandi et vieilli au cœur de leur forêt, souvent loin des activités des peuples « *civilisés* ».Les arbres sont des êtres vivants, mais leur esprit n'est en général pas assez puissant pour animer leur corps végétal. Certains méditent cependant des siècles durant, évoluent et gagnent en force et en puissance. Et puis un jour, l'arbre s'éveille de son long sommeil. Il devient un sylvanien. Son esprit façonne alors un corps à même de se mouvoir et de parler. Les sylvaniens se nourrissent comme les arbres : ils enfoncent leurs racines dans le sol et y puisent eau et nutriments nécessaires à leur survie.

Après son éveil, le sylvanien continue de grandir au fil des siècles. Les plus anciens et les plus puissants acquièrent même certains pouvoirs magiques leur permettant d'influencer, voire de contrôler animaux et plantes.

Les sylvaniens sont des êtres intelligents capables de communiquer. Mais ils ne réfléchissent pas comme les autres races intelligentes. Le temps ne signifie pas grand-chose pour eux, l'empressement n'est qu'une étrange agitation des petites races et des créatures animales…

Gardiens des forêts

La nature des sylvaniens en fait les gardiens tout désignés des forêts qu'ils habitent. Ils protègent les espaces naturels. Qu'un chasseur prélève don dû afin de se nourrir ne leur pose pas de soucis. Mais chasser plus que de raison ne leur convient pas. De même, tant qu'un bûcheron ne coupe pas d'arbres vivants, ou ne prend que ce dont il a réellement besoin, il n'éveillera pas l'attention d'un sylvanien. Mais si une communauté devait commencer à brûler la forêt afin de créer des terres agraires, elle pourrait bien se retrouver confrontée à la colère de la créature.

Combat

Les sylvaniens ne craignent qu'une chose : le feu. Tant qu'ils sont à distance, ils arrachent tous les rochers qu'ils trouvent du sol afin de les jeter sur leurs adversaires, en profitant pour avancer, inexorablement. Une fois au corps à corps, ils balaient le terrain de leurs branches et n'hésitent pas à s'attaquer aux structures bâties : maisons, palissades et autres.

Sylvanien

Plante de taille TG, Chaotique Bonne
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12+60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Résistance aux dégâts contondants et perçants
Vulnérabilité contre les dégâts de feu
Sens Perception passive 13
Langues Commun, elfe, druidique, sylvestre
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Capacités

Faux-semblant. Aussi longtemps que le sylvanien reste, il est impossible de le distinguer d'un arbre ordinaire.
Monstre assiégeur. Le sylvanien inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le tertre errant effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ;
Touché : 16 (3d6+6) dégâts contondants.
Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 18/54 m, une cible. *Touché* : 24 (4d8+6) dégâts contondants.
Animation des arbres (1/jour). Le sylvanien anime par magie un ou deux arbres qu'il peut voir et situés à 18 m ou moins de lui. Ces arbres ont les mêmes statistiques qu'un sylvanien, si ce n'est qu'ils ont une Intelligence et un Charisme de 1, qu'ils ne savent pas parler, et qu'ils n'ont accès qu'à l'action de Coup. Un arbre animé se comporte avec les sylvaniens comme un allié. L'arbre reste animé un jour durant ou jusqu'à sa mort ; jusqu'à ce que le sylvanien meure ou se trouve à plus de 36 m de l'arbre ; ou jusqu'à ce que le sylvanien prenne une action bonus pour le retransformer en arbre inanimé. Si possible, l'arbre prend alors racine.

Tarasque

« Tout est fini. Autour de moi, la ruine épouvantable. Ce serait un miracle s'il restait dans toute la ville plus d'une dizaine de survivants. Comment allons-nous faire pour donner une sépulture décente à ces milliers de morts ? Notre cité prospère n'est plus qu'une plaie béante après le passage de cette montagne faite monstre… »

Description

La tarasque mesure plus de 20 mètres de long et pèse autant qu'un petit château. Les rares survivants décrivent un corps reptilien avec le dos et la queue couverts d'une carapace à l'apparence de pierre. Sa gueule gigantesque serait capable d'avaler un éléphant et ses dents de transpercer les murs d'une forteresse.

Écologie

Peu de choses sont connues quant à son mode de vie. On pense qu'il s'agit de l'unique individu de son espèce. Sa tanière se trouverait sous terre car, après de longues périodes d'absence, le monstre apparaît comme par magie pour dévaster les territoires, avant de disparaître aussi subitement. Les érudits pensent qu'elle ne vit que pour se nourrir et dormir. La faim la pousserait à ravager les contrées avant d'entrer en stase pour digérer les populations ingurgitées, avant d'entamer un nouveau cycle. D'après eux, elle serait un fléau créé par la nature pour punir les hommes de leur urbanisation outrageuse.

Combat

La tarasque est un monstre ravageur que rien n'arrête. L'aura de peur qu'elle inspire suffit à faire fuir toute créature sensée, mais face à celles qui n'ont pas pu, sa technique consiste à avancer droit devant en gobant tout ce qui est à sa portée et en écrasant les constructions de ses pattes démesurées.

Synopsis

Une ville porte encore les stigmates du passage du monstre quelques années auparavant. Non loin de là, l'entrée d'une gigantesque caverne où elle a disparu a été condamnée. Mais des sons inquiétants remontent du gouffre. La ville doit-elle être évacuée en urgence ? Avant de traumatiser une nouvelle fois la population, il faudrait que des éclaireurs (les PJ) confirment la crainte des autorités. Le monstre se réveille-t-il vraiment ? À vous de décider. Si ce n'est pas le cas, qu'est-ce qui provoque ces sons ? Des brigands qui veulent vider la ville pour se servir sans problème ?

Tarasque

Créature monstrueuse (titan) de taille Gig, non-alignée



Classe d'armure 25 (armure naturelle)
Points de vie 676 (33d20+330)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9, Cha +9
Immunité contre les dégâts de feu, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les états spéciaux *charmé, terrorisé, empoisonné* et *paralysé*
Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 30 (155 000 PX)

Capacités

Carapace réfléchissante. Lancez un d6 chaque fois que la tarasque est la cible d'un sort de *projectile magique*, d'un sort dont la zone d'effet est une ligne ou d'un sort qui nécessite un jet d'attaque à distance. Sur un résultat de 1 à 5, la tarasque n'est pas affectée. Sur un résultat de 6, elle n'est pas affectée et l'effet est renvoyé vers le lanceur du sort, comme s'il provenait de la tarasque, et le lanceur du sort en devient la cible.
Monstre assiégeur. La tarasque inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.
Résistance à la magie. La tarasque obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Résistance légendaire (3/jour). La tarasque peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. La tarasque peut utiliser sa Présence terrifiante. Elle effectue ensuite cinq attaques : une avec sa morsure, deux avec ses griffes, une avec ses cornes et une avec sa queue. Elle peut utiliser son action Engloutir à la place de sa morsure.
Cornes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 32 (4d10+10) dégâts perforants.
Engloutir. La tarasque effectue une attaque de morsure contre une cible de taille G ou plus petite qu'elle empoigne. Si l'attaque réussit, la cible subit les dégâts de la morsure, elle est engloutie et l'empoignade prend fin. Tant qu'elle est engloutie, la cible est *aveuglée* et *entravée*, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur de la tarasque et elle subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours de la tarasque.
Si la tarasque subit 60 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature engloutie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour pour ne pas régurgiter toutes les créatures englouties qui tombent alors *à terre* dans un emplacement à 3 mètres ou moins de la tarasque. Si la tarasque meurt, une créature engloutie n'est plus *entravée* à cause d'elle et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 9 mètres de déplacement ; elle en sort *à terre*.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 28 (4d8+10) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 36 (4d12+10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est *empoignée* (évasion DD 20). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est *entravée* et la tarasque ne peut pas mordre une autre créature.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par la tarasque, situées à 36 mètres ou moins d'elle et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle subit un *désavantage* si la tarasque est dans son champ de vision) et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante de la tarasque pendant 24 heures.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +19 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 24 (4d6+10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 pour ne pas tomber *à terre*.

Actions légendaires

La tarasque peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La tarasque récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Attaque. La tarasque effectue une attaque de griffe ou une attaque de queue.
Déplacement. La tarasque se déplace d'une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse.
Mordre (coûte 2 actions). La tarasque effectue une attaque de morsure ou utilise son action Engloutir.

Terreur des roches

La paroi explose dans un fracas de roches brisées et de poussière. Les éclats de pierre et le souffle de la déflagration frappent le visage de Brunehilde. La naine s'abrite un instant derrière son large bouclier d'airain avant de regarder à nouveau dans le tunnel. Là, une silhouette massive se découpe dans la poussière qui retombe à peine. « Te voilà enfin, terreur des roches… », grince la guerrière entre ses lèvres fendues juste avant de charger.

Description

La terreur des roches est une créature massive, haute de près de deux mètres cinquante. Son apparence la situe au croisement improbable d'un crustacé et d'un tyrannosaure. Elle est en effet pourvue des pinces massives et de la cuirasse du premier, tandis qu'elle reprend la silhouette générale du second, sans oublier de lui emprunter une gueule particulièrement impressionnante. On la surnomme parfois la tarasque des tunnels et ce surnom, toute proportion gardée, lui rend assez justice.

Écologie

La terreur des roches est un prédateur carnivore redoutable qui écume les profondeurs des mondes souterrains. Complètement aveugle et dépourvue d'organes de vision, elle est en revanche particulièrement sensible aux vibrations et elle se sert d'une sorte d'écholocation pour se repérer. Un organe vibratoire puissant est situé sous son crâne épais et remplace le cerveau de la créature, ce dernier étant situé dans son torse. Elle est capable d'en concentrer les vibrations à travers sa gueule ouverte pour en faire un outil formidable qui lui permet de briser la roche, qu'elle dégage ensuite de ses énormes pinces afin se frayer un chemin. Mais cette onde sonore est aussi une arme formidable capable d'étourdir ses victimes.

La terreur des roches pond des œufs qui ont l'apparence de la pierre et qui donnent naissance à de gros vers cuirassés, les larves des roches (voir le profil technique ci-dessous). Ces rejetons sont pourvus du même organe vibratoire que les adultes qui leur permet de creuser des tunnels. En revanche, ils ne sont pas carnivores et se nourrissent de filons de charbon, ce qui les amène parfois à croiser le chemin des mineurs. Comment et après combien de temps les larves deviennent-elles des terreurs des roches adultes est un mystère jusqu'ici non élucidé.

Combat

La terreur des roches attend généralement sa proie cachée derrière une épaisseur de roche d'environ un mètre d'épaisseur. Lorsqu'elle détecte les vibrations de son passage, elle émet une puissante onde vibratoire qui fait exploser la paroi qui la camoufle. Elle fait ainsi d'une pierre deux coups, ouvrant une voie vers sa cible tout en la criblant d'éclats de roche. Si sa proie est particulièrement coriace, la terreur des roches utilise à nouveau son pouvoir vibratoire pour l'étourdir dès qu'elle en recouvre l'usage.

Les tunnels creusés par la terreur des roches et ses larves sont instables, ils s'effondrent en 1d6 rounds après le passage de la créature. Une victime prise dans un tel éboulement subit 2d6 dégâts contondant par round et doit réussir une sauvegarde de Force DD 14 à chaque tour pour réussir à se déplacer de 3 mètres. La terreur des roches laisse sur son passage un tunnel large de 1,50 mètre et haut de 2 mètres. Le tunnel creusé par un ver des roches mesure 1 mètre de diamètre, ce qui oblige les créatures de taille moyenne à y ramper et divise leur déplacement par deux.

Terreur des roches

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d10+36)
Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +8
Immunité contre l'état spécial *aveuglé*
Sens perception des vibrations 18 m, vision aveugle 18 m, Perception passive 18
Langues comprend le commun des profondeurs mais ne parle pas
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Explosion rocheuse. Au premier round de combat, si la terreur des roches était camouflée derrière une paroi rocheuse et la fait exploser avec son attaque d'onde vibratoire, ses adversaires doivent réussir un test de Sagesse (Perception) DD 25 ou être *surpris*. Les éclats de pierre projetés par l'explosion de la roche infligent 11 (2d10) dégâts contondants supplémentaires aux dégâts normaux de l'onde vibratoire (voir ci-après). Une créature qui n'est pas surprise peut faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour subir seulement la moitié des dégâts provoqués par la projection de pierres. La terreur des roches ne fait pas d'autre attaque dans le tour où elle fait exploser une paroi.

Actions

Attaques multiples. La terreur des roches effectue trois attaques : deux attaques de pince et une attaque de morsure ou deux attaques de pince et une attaque vibratoire.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ;
Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants.
Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Onde vibratoire (Recharge 5-6). La terreur des roches produit une onde sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ; elles subissent 11 (2d10) dégâts de tonnerre et elles sont *étourdies* pendant 1 minute en cas de jet de sauvegarde raté. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas *étourdies*. Une créature *étourdie* peut faire un nouveau jet de sauvegarde à chaque round pour mettre fin à cet état spécial.

Larve des roches

Créature monstrueuse de taille M, Neutre
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8+10)
Vitesse 6 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Discrétion +3, Perception +6
Immunité contre l'état spécial *aveuglé*
Sens perception des vibrations 12 m, vision aveugle 12 m, Perception passive 16
Langues -
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ;
Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants.
Onde vibratoire (Recharge 5-6). La larve des roches produit une onde sur un cône de 3 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ; elles subissent 5 (1d10) dégâts de tonnerre et elles sont *étourdies* pendant 1 minute en cas de jet de sauvegarde raté. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas *étourdies*. Une créature *étourdie* peut faire un nouveau jet de sauvegarde à chaque round pour mettre fin à cet état spécial.

Tertre errant

Lorsque les feuilles et la mousse s'agitent brusquement sous ses pieds, le soldat croit d'abord à un tremblement de terre. Mais, rapidement, la vérité s'impose à lui sous la forme d'une énorme silhouette d'humus. Il n'a pas même le temps de sortir son épée du fourreau qu'un appendice semblable à une épaisse racine s'enroule autour de sa poitrine et l'attire contre la masse de végétaux en décomposition.

Description

Un tertre errant ressemble à un amas de végétation en décomposition de la taille d'un grand ours brun. Toutefois, chez cette créature, la présence de bras ou de jambes n'est qu'intermittente et fonctionnelle. Sous les feuilles et la mousse dégageant une forte odeur d'humus en décomposition, un puissant réseau de racines se meut, se contracte et produit des appendices adaptés au déplacement ou à saisir une proie.

Écologie

Le tertre errant arpente inlassablement les terrains les plus riches en végétaux en décomposition : marais, jungles humides et taillis de lianes et de lierres. Il absorbe toute vie organique sur son passage. S'il se contente le plus souvent d'humus chargé d'insectes et de vers, il consomme volontiers toutes les proies de taille raisonnable qu'il croise sur son chemin, animaux et humains sans distinction. Heureusement pour ces derniers, le tertre ne se déplace qu'assez lentement, ce qui laisse à ses proies une issue dans la fuite. Toutefois, si le tertre a profité de son camouflage naturel, la victime est généralement ensevelie vivante avant d'avoir pu réagir.

Combat

Le tertre se déplace à la recherche de nourriture ou s'immobilise pour digérer la matière organique qu'il a absorbé. C'est généralement là qu'il est le plus dangereux, surprenant le malheureux voyageur qui croit fouler une terre molle sans se douter qu'il éveille un puissant prédateur. Bien souvent, le tertre errant cesse de combattre après avoir enveloppé une première créature si on le laisse digérer celle-ci tranquillement, mais il continue à se défendre tant qu'il est attaqué. Vaincu, il s'enracine profondément dans le sol. Ses adversaires croient alors l'avoir vaincu, mais il ne fait que régénérer son réseau de racine sous terre. Il se reconstitue après quelques jours (2d6), parfois à plusieurs dizaines de mètres de l'endroit où il a été vaincu. L'éliminer définitivement nécessite de creuser rapidement afin d'empêcher ses racines de s'enfouir (ce qui prend 2d6 rounds) et de les brûler (au moins 10 points de dégâts de feu).

Synopsis

La région est envahie par les tertres errants et les PJ, engagés pour les éradiquer, ont beau brûler les racines, il en revient

toujours. En creusant un peu le sujet, notamment en observant dans quelle direction les racines s'enfouissent et en utilisant une triangulation, les PJ peuvent localiser l'origine du problème. Là, au fond d'une grotte où pendent des racines étrangleuses, au bord d'un lac souterrain, ils peuvent trouver la racine-mère, énorme, capable de se régénérer sans cesse et finalement trop puissante pour être simplement vaincue par la force ou le feu. Il leur faudra assécher le lac – et pour cela dévier le cours d'eau ou obstruer sa source – afin d'empêcher la racine-mère de se régénérer et pouvoir enfin la vaincre.

Tertre errant

Plante de taille G, non-alignée
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10+48)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +2
Résistance aux dégâts de feu et de froid
Immunité contre les dégâts de foudre
Immunité contre les états spéciaux *assourdi, aveuglé* et *épuisé*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Absorption de la foudre. Chaque fois que le tertre errant devrait subir des dégâts de foudre, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre qu'il aurait dû subir.

Actions

Attaques multiples. Le tertre errant effectue deux attaques de coup. S'il réussit ces deux attaques contre une cible de taille M ou plus petite, celle-ci est *empoignée* (évasion DD 14) et le tertre errant utilise son Enveloppement sur elle.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants.
Enveloppement. Le tertre errant enveloppe une créature de taille M ou plus petite qu'il empoigne. La cible enveloppée est *aveuglée, entravée* et incapable de respirer. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 au début de chacun des tours du tertre errant pour ne pas subir 13 (2d8+4) dégâts contondants. Quand le tertre se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui. Le tertre ne peut pas envelopper plus d'une créature à la fois.

Torve

« T'as vu les traces de sang ? Et les viscères par terre… Tout ça ressemble plus à l'entrée d'une tanière qu'à la mine d'or dont nous a parlé le gars de la taverne… Une heure qu'on… hm, Syllia ? Oh ! T'es où ? Syllia ? »

Description

Les torves ressemblent à des humains dégénérés au corps voûté et aux membres déformés. Des cheveux épars, des dents pointues et tordues, et un goitre obscène qui tombe sur leur poitrine renforcent cet aspect écœurant. Ils sont rarement vêtus avec autre chose qu'un simple pagne en fourrure ou en peau humaine. Leurs yeux blancs sont aveugles, mais leurs oreilles sont surdimensionnées.

Écologie

Les torves sont des prédateurs anthropophages. Ils se terrent dans de larges cavernes souterraines, parfois sous les villes humaines, dans les égouts ou les catacombes, où ils essaient d'attirer leurs proies grâce à divers leurres. Les plus intelligents d'entre eux communiquent avec des mendiants ou des prêtres chaotiques pour s'informer sur les activités humaines en surface. Quand la faim est insoutenable, ils mènent des raids nocturnes en surface, mais cela reste exceptionnel. Ils vivent en groupe de dix à trente individus, dans des cavernes où s'entassent des paillasses, des fourrures et des restes d'ossements humains. L'odeur de viande en décomposition y est forte.

Légende

La croyance prétend que les torves étaient des humains du grand Nord. Plusieurs hivers trop rigoureux suivant des récoltes difficiles auraient entraîné une famine sans précédent. Harcelés par la faim, hommes, femmes et enfants se mirent à manger les animaux, puis les insectes, le cuir, et enfin leurs propres morts. Puis les morts ne suffirent plus et ce fut le tour des vivants. Quand les beaux jours revinrent, les prêtres du Sud, horrifiés, bannirent les survivants. Ces derniers se réfugièrent alors sous terre, mais le goût de la chair humaine ne les quitta plus…

Combat

Adaptés à la vie souterraine, ils ont perdu la vue mais possèdent une ouïe et un odorat exceptionnels. Chasseurs redoutables, ils sont capables de sentir le sang et la chair humaine et, dans une moindre mesure, ceux d'autres races humanoïdes à des dizaines de mètres. Le sang elfe leur est étrangement imperceptible. Ils sont également capables d'entendre des bruits inaudibles à

l'oreille humaine. Lorsque des torves chassent un groupe, ils le fragilisent tout d'abord en supprimant discrètement les membres isolés, avant de lancer un assaut en force, utilisant leur gourdin clouté avec une violence inouïe. Ils fuient si leurs pertes sont importantes.

Synopsis

Le corps d'un torve est retrouvé, flottant dans la citerne souterraine d'eau potable de la ville, à l'entrée de champignonnières abandonnées. Peut-être qu'il serait temps pour les PJ d'aller voir si rien ne se cache là-bas ? Il s'agit peut-être d'un piège tendu par les torves pour attirer des proies dans la champignonnière.

Torve

Humanoïde (torve) de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 11
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	6 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +3, Perception +3
Immunité à l'état spécial *aveuglé*
Sens vision aveugle 9 m ou 3 m s'il est *assourdi* (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 13
Langue commun des profondeurs
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Camouflage dans la rocaille. Le torve obtient un *avantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.
Odorat et ouïe aiguisés. Le torve obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.
Sens *diminués*. La vision aveugle du torve ne fonctionne plus aussi longtemps qu'il est *assourdi* et incapable d'utiliser son odorat.

Actions

Gourdin à pointes en os. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts contondants plus 2 (1d4) dégâts perforants.

Traqueur invisible

Il n'y a rien autour de lui. Pourtant il est certain de voir le diadème dont il a la garde décoller de son socle et disparaître. Un coup dans le dos le prend par surprise alors qu'il s'approche du piédestal. Il se retourne… rien ! Le second coup arrive du côté droit et, par réflexe, il donne un coup de lance qui ne rencontre rien de tangible. Il recule vers la porte, frappant au hasard tout autour de lui.

Description

Le traqueur invisible, natif du plan élémentaire de l'air, reste toujours invisible. Seul le déplacement d'air accompagnant ses mouvements et le bruit peuvent trahir sa présence. Les moyens courants de détection de l'invisibilité révèlent tout juste une vague silhouette ou, pour les plus puissants, une masse d'air en mouvement.

Psychologie

Le traqueur invisible attend toujours de celui qui l'a invoqué qu'il lui confie une traque à mener à bien. Retrouver des objets, chasser ou éliminer des cibles sont les seules raisons pour lesquelles il peut être employé et, si l'on tente de lui assigner un autre type de mission, il est libéré et rentre sur son plan. Seule la magie l'asservit et il ne nourrit aucune sympathie pour celui qui le commande. Si une tâche est trop longue, il interprétera de la manière la plus défavorable la formulation des ordres donnés.

Combat

Le traqueur se repose sur son invisibilité, sa résistance aux dégâts et ses immunités pour combattre, prenant sans cesse ses adversaires par surprise en se déplaçant autour d'eux. Ses coups sont difficilement descriptibles par ceux qui les subissent puisqu'il densifie l'air afin de les porter.

Traqueur invisible

Élémentaire de taille M, neutre
Classe d'armure 14
Points de vie 104 (16d8+32)
Vitesse 15 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Discrétion +10, Perception +8
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques

Immunité contre les états spéciaux *à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18
Langues aérien, comprend le commun mais ne peut pas le parler
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Invisibilité. Le traqueur est *invisible*.
Traqueur parfait. Le traqueur se voit désigner une proie par son invocateur. Le traqueur connaît la direction et la distance qui le sépare de sa proie aussi longtemps que les deux se trouvent sur le même plan d'existence. Le traqueur sait également où se trouve son invocateur.

Actions

Attaques multiples. Le traqueur effectue deux attaques de coup.
Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts contondants.

Troll

Le chevalier perd beaucoup de sang. Sa vue se brouille, ses jambes le lâchent. Le géant difforme, de sa main gauche, le tient par la taille et lève la droite. Dans un ultime effort, le guerrier parvient à trancher le bras du monstre et à le décapiter dans la foulée. Il s'écroule au sol. Il tâtonne à sa ceinture pour se saisir de sa potion de soins. Il est sur le point de perdre conscience et chaque mouvement lui demande un effort surhumain. Il parvient à déboucher la fiole et la porte lentement à ses lèvres. Surgit alors la main de la créature, traînant derrière elle le membre tranché ! La chose lui grimpe sur le torse, plantant ses griffes l'une après l'autre pour progresser, renverse la fiole et parvient jusqu'à sa gorge. L'étau se resserre. La dernière vision du chevalier est la tête tranchée du troll, à quelques mètres de là, qui le regarde mourir en souriant…

Description

Un troll est un humanoïde géant particulièrement repoussant. Un adulte peut atteindre facilement les 3,50 mètres de haut et peser 600 kg. Sa peau varie du verdâtre au brun sombre, est couverte de rugosité, pustules, croûtes et autres excroissance cartilagineuses. Il est puissant et possèdes des griffes redoutables.

Écologie

Les montagnes constituent l'environnement naturel des trolls, bien que quelques individus aient investi des marais, des forêts ou des étendus arctiques et se soient adaptés à leur environnement. Les mâles sont des chasseurs solitaires et l'appétit de ces monstres est légendaire. Ils aiment accumuler des trésors dans leur antre, une caverne rocheuse à l'abri des intempéries. Chaque troll a ses préférences, et le butin peut varier grandement d'un individu à l'autre. En général, un troll entame une nouvelle collection (épées, crânes, pièces brillantes, ceintures, armures, etc.) toutes les décennies. C'est ainsi qu'on sait que certains sont centenaires. Si on nourrit bien un troll et qu'on enrichit sa collection, il peut accepter d'entrer au service d'une créature de préférence de grande taille, puissante et intelligente, comme un géant des pierres, une guenaude ou le héros d'une armée humanoïde.

Régénération

Un troll possède une très forte régénération. Seuls le feu et l'acide permettent de s'assurer que la créature est vraiment morte. Même un bras ou une tête tranchée peut continuer à bouger et attaquer, par exemple. Le sang recueilli sur un troll vivant, distillé dans les 8 heures par un

lanceur de sorts-alchimiste particulièrement doué peut devenir une « *potion de sang de troll* » aux propriétés suivantes : régénération de 2D4+2 par round, pendant 1D6+3 rounds.

Combat

Les capacités de régénération du troll en font un adversaire particulièrement féroce. Un troll se jette dans la mêlée sans appréhension, sauf si des ennemis manient le feu et l'acide. Cela peut l'amener à fuir cet ennemi ou au contraire à concentrer sur lui un déluge d'attaque pour le réduire à néant le plus rapidement possible.

Synopsis

Un magicien-alchimiste paye extrêmement bien des aventuriers pour lui ramener du sang de troll prélevé sur un grand mâle vivant repéré à deux heures de marche dans la montagne. Sauf que le magicien n'a aucune intention de payer. Invisible, il suit les PJ et les attaque une fois affaiblis par le combat contre le(s) monstre(s). Le magicien a bu une potion de sang de troll juste avant le combat.

Troll

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 84 (8d10+40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues géant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. Le troll obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.
Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants.



Vampire

« Le château se dressait, solitaire et imprenable. Les loups semblaient plus féroces et sanguinaires, les paysans plus apeurés de la moindre chauve-souris, et la nuit plus sombre que partout ailleurs. Ce n'est que lorsque je le vis apparaître devant nous et enfoncer ses crocs dans le cou de ma bien-aimée que je compris face à qui je me trouvais. »
— Les mémoires de Sardha, un voyage aux confins de la mort.

Le mythe des vampires est connu dans la plupart des cultures civilisées. Tout le monde a déjà entendu parler de ces buveurs de sang et de multiples légendes circulent à leur sujet. Souvent issues d'une réalité, elles sont pourtant la plupart du temps des exagérations et des extrapolations erronées.

Description

Le vampire ressemble en tout point à un être humain. Sa peau est légèrement pâle, souvent un peu cireuse, ceci étant dû à sa nature mort-vivante. On décrit souvent les vampires comme dotés d'un regard étrange et d'une beauté fascinante. Leurs pupilles ne se dilatent jamais, même dans la plus complète obscurité. De plus, quand ils se déplacent, ils le font avec une telle grâce et une telle légèreté qu'ils semblent glisser sur le sol, même si l'on les voit clairement marcher.

Origine

Certains vampires sont des êtres maudits ayant passé un pacte avec de sombres puissances. En échange de leur âme et d'une servitude éternelle, ils accèdent à l'immortalité. Ces individus sont d'une puissance terrifiante, comme la comtesse Lezbeth Bethory, dite la Comtesse Rouge, dont on raconte qu'elle entretient son immortalité et sa beauté en se baignant dans le sang de jeunes vierges et jouvenceaux. Ce genre de vampires est certainement le plus terrifiant : maudits par des forces impies, ils ont volontairement cherché à pervertir leur nature et l'acceptent pleinement. D'autres vampires, en revanche, ont été créés par un autre vampire.

Quand un vampire mord un individu et le tue en buvant son sang, deux options se présentent. La première est de laisser mourir la proie. Une journée passe alors avant que son cadavre ne se relève : il devient un vampirien (voir plus bas). La seconde option est, pour le vampire, de lui faire boire, juste avant son dernier souffle, un peu de son propre sang de vampire. La créature meurt alors puis revient à la non-vie une journée plus tard, se relevant en tant que vampire à part entière. Un vampire ainsi né reste lié au vampire l'ayant enfanté pour toujours, contraint à une loyauté qu'il ne peut transgresser.

Faire d'un PJ un vampire

Si votre campagne vous mène jusque-là, pourquoi ne pas faire de l'un de vos PJ un vampire ? Un PJ qui deviendrait vampire remplace sa Force, sa Dextérité, sa Constitution et son Charisme par le score de 18 si ces dernières ne sont pas plus élevées. Il acquièrt toutes les caractéristiques spéciales, faiblesses, résistances et vulnérabilités, ainsi que les actions du vampire. Il obtient la maîtrise des sauvegardes de Dextérité, Sagesse et Charisme s'il ne les possède pas déjà. Enfin, son alignement devient Mauvais (à moins que votre univers de jeu en décide autrement) et devient de type mort-vivant.

Psychologie

En accédant à la non-vie, les vampires développent une puissance surhumaine mais également des désirs terribles. Le plus évident est leur soif de sang. Le sang leur est indispensable pour maintenir leur pouvoir et leur apparence, et ils s'échinent à se créer des « *troupeaux* » de mortels faibles et dociles.

Mais la soif n'est pas leur seul désir. Un vampire affiche un grand appétit pour tous les désirs mortels, d'autant plus qu'ils sont exacerbés par son incapacité à véritablement ressentir quoi que ce soit. Pris entre leur non-vie les ayant rendus froids et cruels et la nostalgie de leur passé mortel et des sentiments, tout devient plus fort, obsessionnel. L'amour devient obsession, la colère devient rage… Tout est plus intense, plus puissant et plus bestial.

Combat

Un vampire attaque rarement de front. Il attend, établit une stratégie et utilise ses pouvoirs afin de neutraliser au mieux ses adversaires. Il n'hésitera pas à charmer les plus influençables afin de les écarter du combat, ni à appeler ses alliés au combat pour l'épauler. Utilisant son pouvoir de pattes d'araignée, il fera tout pour tomber discrètement sur ses adversaires avant de se déplacer sur le champ de bataille, quitte à utiliser sa forme brumeuse. Le vampire est un adversaire rusé et cruel.

Effets régionaux

Les vampires sont des créatures d'une immense puissance, et ils ont une influence concrète sur les environs de leur antre. Se considérant comme les aristocrates de la non-vie, ils choisissent des lieux prestigieux mais facilement défendables d'un point de vue militaire. Mais une

fois leur antre établi, ils se retrouvent liés à la terre qu'ils ont profané et il devient difficile pour eux de se déplacer.

Ciel étrange. Le ciel aux alentours de l'antre d'un vampire est inhabituel. Le jour, il est souvent gris, lourd et nuageux, mais même quand le soleil brille, il semble terne. La nuit, le ciel est souvent dégagé, noir malgré la lune, qui y est étonnamment grosse et brillante.

Invasion de vermines. Plus l'on approche de l'antre d'un vampire, plus l'on aperçoit, la nuit notamment, des rats courant dans les ombres et des chauve-souris voletant de façon audacieuse et agressive.

Oiseaux de malheur. Les branches des arbres à proximité de l'antre sont couvertes de dizaines de corbeaux qui croassent en voyant les étrangers passer, comme s'ils se moquaient d'eux.

Loups enragés. Les loups semblent plus nombreux dans les environs de l'antre. Mais surtout, ils sont étonnamment organisés et belliqueux, chassant ceux qui osent s'égarer en pleine nature, surtout la nuit venue.

Nature déformée. Plus l'antre d'un vampire est proche, et plus la nature se déforme. Les arbres poussent de manière biscornue et semblent morts, les herbes sont grisâtres, les buissons dépourvus de feuilles…

Une fois un vampire mort, les effets régionaux s'estompent petit à petit, et tout revient à la normale au bout de quelques mois.

Vampire

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 144 (17d8+68)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +9, Perception +7
Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Capacités

Faiblesses des vampires. Voici les faiblesses du vampire :
Défense d'entrer. Il ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.
Blessé par l'eau courante. Il subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans de l'eau courante.
Pieu dans le cœur. Si une arme perforante en bois est plantée dans son cœur pendant qu'il est *neutralisé* dans son refuge, il est *paralysé* tant que le pieu n'est pas retiré.
Hypersensibilité à la lumière du soleil. Il subit 20 dégâts radiants quand il commence son tour exposé à la lumière du soleil. Le cas échéant, il subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique.
Fuite brumeuse. Quand il tombe à 0 point de vie à l'extérieur de son refuge, à condition qu'il ne soit ni exposé à la lumière du soleil ni immergé dans de l'eau courante, le vampire se transforme en nuage ou en brume (comme décrit dans le trait Métamorphe) au lieu de tomber *inconscient*. Il est détruit s'il ne peut pas se transformer.
Lorsqu'il a 0 point de vie sous forme de brume, le vampire ne peut pas reprendre sa forme de vampire et doit atteindre son refuge en 2 heures ou moins sous peine d'être détruit. Une fois dans son refuge, il prendre sa forme de vampire. Il est ensuite *paralysé* tant qu'il n'a pas récupéré au moins 1 point de vie. Après avoir passé 1 heure dans son refuge avec 0 point de vie, il récupère 1 point de vie.
Métamorphe. S'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou immergé dans l'eau courante, le vampire peut utiliser son action pour se métamorphoser en chauve-souris de taille TP, en brume ou en nuage de taille M ou pour reprendre sa véritable forme.
Sous forme de chauve-souris, le vampire ne peut pas parler, sa vitesse au sol est de 1,50 mètre et sa vitesse de vol de 9 mètres. Ses statistiques, à l'exception de sa taille et de sa vitesse, restent les mêmes. Tous les vêtements qu'il porte se transforment également, ce qui n'est pas le cas du reste de son équipement. Il reprend sa forme véritable quand il meurt.
Sous forme de brume, le vampire ne peut plus entreprendre aucune action et ne peut ni parler ni manipuler d'objet. Il est extrêmement léger, possède une vitesse en vol de 6 mètres, peut effectuer des vols stationnaires, entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. En outre, si de l'air passe au travers d'un interstice, la brume peut faire de même sans devoir s'y faufiler, mais elle ne peut pas traverser l'eau. Elle obtient un *avantage* lors des tests de Force, de Dextérité et de Constitution, et elle est immunisée contre tous les dégâts non-magiques, à l'exception de ceux infligés par la lumière du soleil.
Pattes d'araignée. Le vampire peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Régénération. Le vampire récupère 20 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et s'il n'est ni exposé à la lumière du soleil ni immergé dans de l'eau courante. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du vampire.



Résistance légendaire (3/jour). Le vampire peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques, dont une seule peut être une attaque de morsure.

Charme. Le vampire cible un humanoïde situé à 9 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Si elle peut voir le vampire, la cible doit réussir un jet de Sagesse DD 17 contre cette magie pour ne pas être *charmée* par le vampire. La cible *charmée* considère le vampire comme un ami de confiance qu'il faut écouter et protéger. Elle n'est pas sous le contrôle du vampire, mais elle envisage ses requêtes sous le meilleur angle possible et fait office de cible consentante si le vampire souhaite effectuer une attaque de morsure contre elle. Chaque fois que le vampire ou ses compagnons font quoi que ce soit de nocif envers la cible, celle-ci peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Sinon, l'effet dure 24 heures. L'effet peut prendre fin avant si le vampire est détruit, s'il se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou s'il effectue une action bonus pour mettre fin à cet effet.

Frappe à mains nues (forme de vampire uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts contondants. Au lieu d'infliger des dégâts, le vampire peut empoigner la cible (évasion DD 18).

Morsure (forme de chauve-souris ou de vampire uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature *neutralisée, entravée* ou *empoignée* par le vampire. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampire récupère un nombre de points de vie égal à ce montant. La réduction persiste jusqu'au moment où la cible termine une période de repos long. La cible meurt si l'effet réduit à 0 son total maximum de points de vie. Un humanoïde tué de cette façon puis enterré se relève la nuit suivante sous forme de vampirien contrôlé par le vampire.

Rejetons des ténèbres (1/jour). Le vampire rameute 2d4 nuées de chauve-souris ou de rats, à condition que le soleil soit couché. En plein air, le vampire peut appeler 3d6 loups à la place. Les créatures rameutées arrivent au bout de 1d4 rounds, se comportent comme des alliés du vampire et obéissent à ses ordres prononcés à voix haute. Les animaux restent pendant 1 heure ou avant si le vampire est détruit ou s'il les révoque par une action bonus.

Actions légendaires

Le vampire peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le vampire récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Déplacement. Le vampire se déplace sans provoquer d'attaque d'opportunité d'une distance maximale égale à sa vitesse.
Frappe à mains nues. Le vampire effectue une frappe à mains nues.
Morsure (coûte 2 actions). Le vampire effectue une attaque de morsure.

Vampirien

Les vampiriens ne sont pas des vampires à proprement parler. Le vampirien est plus fort qu'un être humain normal, mais pas autant qu'un vampire. Il en possède cependant la soif, les faiblesses et une partie des traits. Ce sous-vampire est souvent inféodé au vampire qui l'a créé, même si certains sont indépendants. Mais ceux-là survivent rarement longtemps, étant moins malins et moins doués que leurs maîtres.

Vampirien

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8+33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3
Compétences Discrétion +6, Perception +3
Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Faiblesses des vampires. Voici les faiblesses du vampirien :
Défense d'entrer. Il ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.
Blessé par l'eau courante. Il subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans de l'eau courante.
Pieu dans le cœur. Il est détruit si une arme perforante en bois est plantée dans son cœur pendant qu'il est *neutralisé* dans son refuge.
Hypersensibilité à la lumière du soleil. Il subit 20 dégâts radiants quand il commence son tour exposé à la lumière du soleil. Le cas échéant, il subit un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique.
Pattes d'araignée. Le vampirien peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.
Régénération. Le vampirien récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et s'il n'est ni exposé à la lumière du soleil ni immergé dans de l'eau courante. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du vampire.

Actions

Attaques multiples. Le vampire effectue deux attaques et l'une d'elles seulement peut être une attaque de morsure.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts tranchants. Au lieu d'infliger des dégâts, le vampirien peut empoigner la cible (évasion DD 13).
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature *neutralisée, entravée* ou *empoignée* par le vampirien. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampirien récupère un nombre de points de vie égal à ce montant. La réduction persiste jusqu'au moment où la cible termine une période de repos long. La cible meurt si l'effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.

Vases

Nul ne connaît réellement l'origine des vases qui arpentent les couloirs de certains souterrains. Expérience magique qui a mal tourné ? Amibes corrompues par le contact avec le Chaos élémentaire ? Engeances d'un démon facétieux ? Reste que bon nombre d'aventuriers apprennent à craindre ces créatures aussi discrètes que redoutables.

Description

Les vases sont des colonies cellulaires géantes organisées comme un système digestif vivant, dont la principale activité consiste à dénicher et dissoudre des proies. Chaque type de vase est plus ou moins efficace contre certains matériaux, mais toutes sont capables de décomposer la matière vivante.

Écologie

Par nature, les vases n'ont besoin d'aucun repos. La plupart du temps, elles n'ont pas de forme tangible et peuvent se glisser à travers des interstices réduits afin de traquer ou surprendre leur proie.

Ne goûtant ni le grand air, ni la lumière du soleil, elles se réfugient généralement dans des souterrains humides et obscurs, loin de la civilisation. Des habitants de ces souterrains les utilisent parfois comme moyen de défense en leurrant certaines d'entre elles dans une section spécifique de leur habitat.

Combat

Une vase agit par instinct, sans faire preuve de tactique ni d'intelligence, et sans considération pour sa propre existence. Elle réagit au mouvement et à la chaleur, et attaque toute proie potentielle lorsqu'elle est détectée. Seule la gelée ocre démontre assez d'intelligence pour éviter un groupe trop important de cibles ou se replier lorsque sa vie est en danger.

Cube gélatineux

« Le couloir était aussi propre qu'un cul d'elfe. J'ai dit à Valdir que ce n'était pas normal, surtout dans une tombe aussi vieille. Mais il n'a pas voulu m'écouter. Et puis ce truc invisible s'est attaqué à lui. C'est comme si le couloir lui-même nous attaquait. J'ai eu de la chance, ça ne m'a bouffé que la jambe. Valdir, lui, son squelette flotte maintenant au milieu du couloir. »

Un cube gélatineux arpente son territoire inlassablement à la recherche de nourriture, consommant toute matière vivante sur son passage, sans affecter les os, le métal, la roche ou le bois. Profitant de sa taille et de sa forme, il cherche si possible à absorber sa proie afin de l'immobiliser et l'étouffer, avant de lentement la digérer.

Cube gélatineux

Vase de taille G, non-alignée
Classe d'armure 6
Points de vie 84 (8d10+40)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunité contre les états spéciaux *à terre, assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé* et *épuisé*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Cube de vase. Le cube remplit entièrement l'emplacement qu'il occupe. D'autres créatures peuvent entrer dans cet emplacement, mais une créature qui le fait est victime de l'Enveloppement du cube et elle subit un *désavantage* lors du jet de sauvegarde.
Les créatures à l'intérieur du cube sont toujours visibles, mais elles bénéficient d'un abri total.
Une créature située à 1,50 mètre ou moins du cube peut effectuer une action pour extraire une créature ou un objet à l'intérieur du cube. Cette action nécessite la réussite d'un test de Force DD 12 et la créature qui la tente subit 10 (3d6) points de dégâts d'acide.
Le cube ne peut contenir en même temps qu'une seule créature de taille G ou jusqu'à quatre créatures de taille M ou plus petites.
Transparent. Même quand le cube est à la vue de tous, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour le repérer, à condition qu'il n'attaque pas ni ne se déplace. Une créature qui tente d'entrer dans l'emplacement qu'il occupe sans être consciente de sa présence est surprise par le cube.

Actions

Enveloppement. Le cube se déplace d'une distance maximale égale à sa vitesse. Pendant ce déplacement, il peut entrer dans les emplacements occupés par des créatures de taille G ou plus petites. Chaque fois que le cube entre dans l'emplacement d'une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature peut décider qu'elle est repoussée de 1,50 mètre vers l'arrière ou sur le côté du cube. Une créature qui décide de rester subit les conséquences d'un jet de sauvegarde raté.
En cas de jet de sauvegarde raté, le cube entre dans l'emplacement de la créature ; elle subit 10 (3d6) dégâts d'acide et elle est enveloppée. La créature enveloppée ne peut plus respirer, elle est *entravée* et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du cube. Quand le cube se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui.
Une créature enveloppée peut tenter de s'échapper en faisant une action pour effectuer un test de Force DD 12. En cas de réussite, la créature s'échappe et entre dans un emplacement de son choix situé à 1,50 mètre du cube.
Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts d'acide.

Gelée ocre

« Valdir attendait pendant que Luna crochetait la porte. C'est lui qui a vu le truc jaunâtre dégouliner de la porte en premier. Il a tenté de prévenir Luna, mais trop tard. Heureusement nous avions nos torches à portée de main et la gelée craignait le feu. Je n'aurais pas aimé avoir ma face rongée par ce truc comme la pauvre Luna. »

La gelée ocre est la seule vase capable de démontrer une certaine intelligence et prendre des précautions par rapport à une proie. De plus, par rapport aux autres vases, il arrive que plusieurs gelées ocres conjuguent leurs efforts et partagent un même territoire.

Gelée ocre

Vase de taille G, non-alignée
Classe d'armure 8



Points de vie 45 (6d10+12)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Résistance aux dégâts d'acide
Immunité contre les dégâts de foudre et tranchants
Immunité contre les états spéciaux *à terre, assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé* et *épuisé*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Informe. La gelée peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres.
Pattes d'araignée. La gelée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Réactions

Division. Quand une gelée de taille M ou plus grande subit des dégâts tranchants ou de foudre, elle se divise en deux nouvelles gelées s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouvelle gelée possède un nombre de points de vie égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de ceux possédés par la gelée d'origine. La taille des nouvelles gelées est d'une catégorie inférieure à la gelée d'origine.

Pouding noir

« Nous étions en train d'allumer nos torches quand Luna a repéré une ombre bizarre sur le mur. Une ombre qui nous a attaqués. Au début, on a cru que c'était un mort-vivant. Mais quand ce truc a bouffé mon épée et l'a réduit en poussière, on a su que c'était autre chose. »

Seule la pierre résiste au pouvoir corrosif du redouté pouding noir. Grâce à son aspect et sa couleur, cette vase passe aisément pour une tâche ou une ombre dans un souterrain mal éclairé, ce qui lui donne généralement un avantage suffisant par rapport à ses victimes.

Option : le pouvoir corrosif du pouding noir

Par défaut, les armes et armures magiques sont immunisées au pouvoir corrosif du pouding noir. Toutefois, libre à vous d'en décider autrement. Dans ce cas, l'ID du pouding noir passe à 5. À chaque fois qu'une arme ou armure magique entre en contact avec celui-ci, elle perd un point de bonus de manière permanente. Par exemple, une épée +3 devient une épée +2. Un sort de *réparation* permet de restaurer la pleine puissance de l'objet en question.

Une fois ce bonus arrivé à 0, l'arme (ou armure) perd toute propriété magique et subit la corrosion comme un objet non-magique. Dès lors, seul un sort de *souhait* peut annuler les effets de la corrosion. Un conseil toutefois : préparez-vous, car les joueurs vont détester cette option, mais c'est vous le maître à bord, oui ou non ?

Pouding noir

Vase de taille G, non-alignée
Classe d'armure 7
Points de vie 85 (10d10+30)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunité contre les dégâts d'acide, de foudre, de froid, tranchants
Immunité contre les états spéciaux *à terre, assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé* et *épuisé*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Corrosif. Une créature qui touche le pouding ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Les armes non-magiques en métal ou en bois qui entrent en contact avec le pouding se corrodent. Après avoir infligé ses dégâts, une arme de ce type subit un malus permanent et cumulatif de -1 aux jets de dégâts. L'arme est

détruite si le malus cumulé atteint -5. Les munitions non-magiques en métal ou en bois qui entrent en contact avec le pouding sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.
Le pouding peut ronger une épaisseur de 5 centimètres de bois non-magique en 1 round.
Informe. Le pouding peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres.
Pattes d'araignée. Le pouding peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts d'acide. De plus, l'éventuelle armure non-magique portée par la cible est partiellement rongée et subit un malus cumulatif et permanent de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si le malus réduit à 10 sa CA.

Réactions

Division. Quand un pouding de taille M ou plus grand subit des dégâts tranchants ou de foudre, il se divise en deux nouveaux poudings s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouveau pouding possède un nombre de points de vie égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de ceux possédés par le pouding d'origine. La taille des nouveaux poudings est d'une catégorie inférieure à celui d'origine.

Vase grise

« C'est en rentrant dans le souterrain que nous sommes tombés sur le premier danger. Ça faisait le bruit d'un serpent, mais ça ressemblait à un truc informe de la couleur de la pierre. »

Avec sa couleur proche de celle d'un rocher humide, la vase grise peut se dissimuler aisément dans les constructions souterraines qu'elle affectionne.

Vase grise

Vase de taille M, non-alignée
Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8+9)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Compétences Discrétion +2
Résistances aux dégâts d'acide, de feu et de froid
Immunités contre les états spéciaux *à terre, assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé* et *épuisé*
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Corrosion du métal. Les armes non-magiques en métal qui entrent en contact avec la vase se corrodent. Après avoir infligé ses dégâts, une arme de ce type subit un malus permanent et cumulatif de -1 aux jets de dégâts. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint -5. Les munitions non-magiques en métal qui entrent en contact avec la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.
La vase peut ronger une épaisseur de 5 centimètres de métal non-magique en 1 round.
Faux-semblant. Aussi longtemps que la vase reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une flaque de liquide huileux ou d'un rocher humide.
Informe. La vase peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts d'acide et, si la cible porte une armure métallique non-magique, celle-ci est partiellement rongée et subit un malus permanent et cumulatif de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si le malus réduit à 10 sa CA.

Ver Pourpre

« J'ai senti le sol trembler sous mes pieds et cette colonne rouge, grande comme une tour, caparaçonnée comme un cheval de joute, avec des dents grandes comme mon bras a surgi du sol. Je l'ai vue avaler d'un trait un ours des cavernes à une cinquantaine de mètres devant moi. Je n'ai pas bronché pendant deux heures après qu'elle ait replongé dans le sol pour être sûr de ne pas être le prochain, mais… je vous sers la même chose ? »

— Le patron de l'auberge du Mont Gris



Description

Le ver pourpre a un corps couvert de plaques chitineuses formant une cuirasse sans défaut. Il n'a pas d'yeux et sa queue se termine par un dard effilé. L'adulte mesure près de 25 mètres de long et pèse des dizaines de tonnes. Sa gueule immense, bordée d'énormes crocs saillants, est assez grande pour engloutir un troll.

Écologie

Ce monstrueux annélide perçoit essentiellement les vibrations. Les bruits sourds ont tendance à l'attirer, lui indiquant la position de proies éventuelles. Il se déplace en perçant des galeries souterraines, parfois larges de trois mètres de diamètre, qui constituent des tunnels praticables et persistants si le sol est assez dur. Pour ce faire, il avale terre et roches qui sont excrétées après avoir été concassées et en partie digérées. On compte de nombreux morts parmi les fous qui ont eu l'idée de chasser un ver pourpre en espérant trouver des minerais de métaux précieux ou des pierres précieuses dans leur dépouille.

Combat

Le ver pourpre n'a pas de tactique de combat, il mord et avale la première créature à sa portée. Si elle résiste trop, il la pique de son dard, sinon, il pique une autre créature à portée qui sera sa deuxième bouchée. S'il est assailli par beaucoup d'adversaires, il se love sur lui-même de façon à pouvoir atteindre simultanément, avec sa gueule et son dard, quiconque s'approche.

Ver pourpre

Créature monstrueuse de taille Gig, non-alignée
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 247 (15d20+90)
Vitesse 15 m, fouissement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +4
Sens perception des vibrations 18 m, vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Capacités

Fouisseur. Le ver peut traverser la roche solide en creusant à la moitié de sa vitesse de fouissage et en laissait derrière lui un tunnel de 3 mètres de diamètre.

Actions

Attaques multiples. Le ver effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec son dard caudal.
Dard caudal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 19 (3d6+9) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ; elle subit 42 (12d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d8+9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou plus petite, elle doit réussir un jet de Dextérité DD 19 pour ne pas être avalée par le ver. Une créature avalée est *aveuglée* et *entravée*, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du ver et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du ver.
S'il subit 30 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature à l'intérieur de lui, le ver doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin du tour pour ne pas régurgiter la totalité des créatures avalées qui tombent *à terre* dans un emplacement situé à 3 mètres ou moins du ver.
Si le ver meurt, les créatures avalées ne sont plus *entravées* par lui et peuvent s'extirper de la carcasse en dépensant 6 mètres de déplacement. Elles en sortent *à terre*.

Vouivre

« À première vue, la créature pourrait passer pour un jeune dragon. Mais la queue munie d'un dard et l'absence de pattes avant, ne laissent aucun doute sur la nature réelle du prédateur. La vouivre, si elle peut se montrer féroce, ne présente qu'un seul véritable danger : la puissance de son poison. Poison très recherché par les alchimistes et les parfumeurs de tout crin. Voilà, je suis prêt à payer cher si vous m'en ramenez de quoi remplir cette fiole. »

Description

L'origine des vouivres est incertaine : création des dragons ou race drakéïde dégénérée ? L'apparition d'une vouivre dans une région est toujours accompagnée d'un doute initial très fort : dragon ou non ? Celui-ci disparaît rapidement dès que le monstre se montre de près. Bestiale, une vouivre est un prédateur aérien sans grande intelligence, qui compte principalement sur son dard et son redoutable poison pour abattre ses proies.

Écologie

La vouivre installe son nid haut perché, dans les anfractuosités d'une falaise ou de pics montagneux. Une dizaine d'individus peuvent cohabiter sur un même territoire de chasse. Lorsque les ressources se font rares ou que le nombre d'individus devient trop important, les plus faibles sont chassés par le reste du groupe.

Prédateur principalement nocturne, la vouivre s'abrite dans son nid pendant la journée. Elle sort au crépuscule pour traquer ses proies habituelles : petits mammifères ou herbivores. Mises hors de combat grâce au poison, les proies sont ensuite ramenées au nid pour être dévorées.

Combat

Une vouivre tente toujours au maximum de profiter de ses avantages : ses ailes et son poison. Elle refuse autant que possible de combattre au sol (même si elle en est capable) et préfère voler au-dessus de ses ennemis en restant hors de portée. Ses stratégies sont basiques et ses méthodes directes, ce qui la rend relativement prévisible.

Synopsis

Les PJ doivent arrêter vivant un assassin qui fait usage de poison de vouivre. Ils remontent sa piste jusqu'à l'alchimiste qui lui a procuré ledit poison. Malheureusement, ce dernier est absent, parti s'approvisionner dans les montagnes. L'assassin est lui aussi sur sa trace, afin sans doute de se débarrasser du seul témoin qui pourrait l'incriminer. Alors que tout ce beau monde se retrouve dans les montagnes, les PJ découvrent le cadavre de l'alchimiste, tué par le groupe de vouivres qu'il traquait pour s'approvisionner. Et celles-ci semblent encore avoir faim. Que vont faire les PJ ?



Vouivre

Dragon de taille G, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10+39)
Vitesse 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Actions

Attaques multiples. La vouivre effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec son dard caudal. En vol, elle peut utiliser ses griffes à la place de l'une de ses autres attaques.

Dard caudal. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ; elle subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Xorn

« Trois, bredouille le mineur. Trois. — Mais tu vas nous dire où est l'or ?, hurle le contremaître. Le mineur se ressaisit un instant : c'est sorti de la pierre comme, comme si la caverne n'existait pas. Ça avait trois bras et trois yeux. Et une gueule énorme. La chose a attrapé le wagonnet et a vidé le minerai dans sa gueule. Elle a tout avalé, d'un coup… »

Description

Doté de trois membres supérieurs et inférieurs, ainsi que de trois yeux, le xorn est une créature étrange native du plan de la terre. Massive, protégée par une épaisse peau de pierre et pourvue d'une énorme gueule et de terribles crocs, la créature est effrayante, bien qu'elle soit moins agressive que son apparence ne pourrait le laisser supposer.

Écologie

Le Xorn préfère arpenter son plan d'origine où la nourriture qui lui convient est abondante. Lorsqu'il s'égare sur le plan matériel, il est contraint de parcourir de grandes distances sous terre pour se nourrir et il est souvent affamé. Il n'a pas besoin de creuser, car sa nature lui permet de glisser dans la roche comme un oiseau plane parmi les cieux. Le xorn n'est pas d'une nature agressive, mais la faim le pousse à s'attaquer aux minerais précieux et aux filons de pierres précieuses, ce qui en fait un ennemi naturel des mineurs. Il peut aussi tenter de dévorer le trésor des PJ, gemmes et or, mais il est possible de tenter de le raisonner pour peu que l'on comprenne les sons de contrebasse qu'il émet.

Combat

Le xorn est un adversaire redoutable, car sa capacité à disparaître sous terre ou à en resurgir en un clin d'œil lui permet généralement d'avoir l'avantage tactique. Il peut ainsi à sa guise mettre un terme au combat et resurgir un peu plus tard pour reprendre l'initiative. Lorsqu'il attaque des PJ, c'est le plus souvent que la faim le tenaille, mais si le combat tourne mal, il préfère fuir plutôt que de périr stupidement.

Xorn

Élémentaire de taille M, Neutre
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 73 (7d8+42)
Vitesse 6 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +6
Résistance aux dégâts perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16
Langues terreux
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Camouflage dans la rocaille. Le xorn obtient un *avantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailleux.
Perception des trésors. Le xorn peut localiser à l'odeur les pierres et les métaux précieux, tels que les pièces de monnaie et les gemmes, sur une distance maximale de 18 mètres.
Traverser la terre. Le xorn peut creuser à travers la terre et la pierre non travaillées et non magiques. Quand il se déplace de cette façon, il ne laisse aucune trace ni tunnel derrière lui.

Actions

Attaques multiples. Le xorn effectue trois attaques de griffe et une attaque de morsure.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (3d6+3) dégâts perforants.

Zombis

« C'est quoi ce gargouillis ? Tu as faim ? »
— Derniers mots de Shaldus, le pilleur de tombes.

Certaines créatures maléfiques ont besoin de serviteurs dociles et faciles à contrôler.

Description

Les zombis sont en général les cadavres animés d'êtres humanoïdes, même si l'on en trouve en réalité de toutes sortes, même des animaux ou des créatures monstrueuses comme les ogres, par exemple. De toutes les tailles et les corpulences, les zombis ont en commun d'être des cadavres, avec plus ou moins de chair sur les os, dans un état plus ou moins avancé de décomposition. Mais tous sont animés par une force surnaturelle. Ils sont souvent vêtus de ce qu'ils portaient au moment de leur mort, ou de leur enterrement.

Un zombi se relève rarement juste après sa mort. Souvent, le corps a le temps de commencer son processus de décomposition avant de revenir à la non-vie. Les monstres sont donc affublés des blessures ayant provoqué leur mort. Il n'est pas rare de voir un zombi éventré, les intestins se balançant sur ses genoux, ou la gorge tranchée et à moitié ouverte. L'apparence d'un zombi est à la fois effrayante et dégoûtante.

Écologie

La création d'un zombi n'est jamais naturelle. Il s'agit toujours de la conséquence de l'action d'une force surnaturelle, commandée par une sombre divinité, un sorcier ou un nécromant, ou encore une créature mort-vivante intelligente capable de relever les morts.

Créer un zombi implique de disposer du cadavre relativement frais d'une créature. Par un procédé d'une noirceur terrible, qu'il s'agisse d'un rituel magique ou d'une cérémonie au nom d'un dieu Mauvais, le cadavre est littéralement saturé d'énergie négative. Cette dernière remet alors en marche les fonctions les plus basiques de l'être ramené à la non-vie.

Un zombi ne possède pas à proprement parler d'intelligence. Au mieux possède-t-il certains instincts de base, alliés à un désir de détruire ses ennemis, ceux de son maître, ou simplement les êtres vivants qu'il croise. La faim légendaire des zombis n'est en réalité qu'un résidu du temps où ils étaient encore en vie. En réalité, leur seul objectif est de donner la mort. Et leur incroyable résistance les rend particulièrement efficaces, malgré leur immense stupidité.

Combat

Les zombis n'emploient pas de tactique, à moins d'être aux ordres directs d'une autre créature. Dans ce cas, ils obéissent aveuglément aux ordres, à la lettre, sans aucune capacité d'interprétation ni d'adaptation. Sinon, dès qu'ils aperçoivent une créature ennemie, ils se ruent sur elle le plus rapidement possible. Ils tentent de passer de leur mieux tous les obstacles qui se présentent mais sont trop bêtes pour chercher une route alternative s'ils devaient être bloqués (par une grille ou par un mur invisible). Les zombis savent tout de même distinguer leurs alliés de leurs ennemis et ne s'en prennent jamais à une créature alliée par erreur.

Zombi

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8+9)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts contondants.

Zombi ogre

Mort-vivant de taille G, Neutre Mauvais
Classe d'armure 8
Points de vie 85 (9d10+36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état spécial *empoisonné*
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le commun et le géant mais ne peut pas parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants.







2 : ANIMAUX, VERMINES ET CRÉATURES DIVERSES

Ce chapitre présente des profils d'animaux, de vermines et autres créatures diverses et variées. Ces profils sont triés dans l'ordre alphabétique par désignation des créatures.

Aigle

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Vue aiguisée. L'aigle obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Aigle géant

Bête de taille G, neutre bon
Classe d'armure 13
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues aigle géant, comprend le commun et l'aérien mais ne peut pas les parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Vue aiguisée. L'aigle obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'aigle effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

L'aigle géant est une noble créature qui parle sa propre langue et comprend le commun. Un couple d'aigles géants s'occupe le plus souvent d'un nid contenant un maximum de quatre œufs ou aiglons (traitez ces aiglons comme des aigles normaux).

Araignée

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Compétences Discrétion +4
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.
Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.
Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 pour ne pas subir 2 (1d4) dégâts de poison.

Araignée de phase

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d10+5)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-6)

Compétences Discrétion +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.
Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.
Saut éthéré. Par une action bonus, l'araignée peut passer dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel ou vice versa.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 7 (1d10+2) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 18 (4d8) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais *empoisonnée* pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est *paralysée* tant que le poison continue de faire effet.

L'araignée de phase possède un pouvoir magique lui permettant de sauter dans ou hors du plan Éthéré. Elle semble surgir de nulle part et disparaît aussitôt après avoir attaqué. Le fait qu'elle puisse se déplacer dans le plan Éthéré avant de revenir sur le plan Matériel peut faire penser à de la téléportation.

Araignée géante

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +7
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)



Capacités

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.
Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.
Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 9 (2d8) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais *empoisonnée* pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est *paralysée* tant que le poison continue de faire effet.
Toile d'araignée (Recharge 5-6). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. *Touché :* la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un test de Force DD 12 et s'en libérer en cas de réussite. L'effet prend fin également si la toile est attaquée et détruite (CA 10 ; 5 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).

Pour piéger ses proies, l'araignée géante tisse des toiles élaborées ou projette des filaments de toile collants depuis son abdomen. On trouve généralement les araignées géantes sous terre où elles installent leurs repaires dans les hauteurs des grottes ou dans de sombres crevasses remplies de toiles. Ces antres sont souvent ornés de cocons de toile contenant leurs précédentes victimes.

Araignée-loup géante

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Discrétion +7, Perception +3
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.
Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.
Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 7 (2d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais *empoisonnée* pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est *paralysée* tant que le poison continue de faire effet.
Plus petites que les araignées géantes, les **araignées-loups géantes** chassent leurs proies en terrain découvert ou se cachent dans des terriers, des fissures ou des cavités dissimulées sous des débris.

Arbre éveillé

Plante de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d12+14)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts contondants, perforants
Sens Perception passive 10
Langues une langue connue de son créateur
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Faux-semblant. Aussi longtemps que l'arbre reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbre ordinaire.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 14 (3d6+4) dégâts contondants.
Un arbre éveillé est un arbre ordinaire doté d'une conscience et de la capacité à se mouvoir grâce au sort d'éveil ou une magie similaire.

Arbuste éveillé

Plante de taille P, non-alignée
Classe d'armure 9
Points de vie 10 (3d6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

Vulnérabilité aux dégâts de feu
Résistance aux dégâts perforants
Sens Perception passive 10
Langues une langue connue de son créateur
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Faux-semblant. Aussi longtemps que l'arbuste reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbrisseau ordinaire.

Actions

Ratissage. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 (1d4-1) dégâts tranchants.
Un arbuste éveillé est un arbrisseau ordinaire doté d'une conscience et de la capacité à se mouvoir grâce au sort d'éveil ou une magie similaire.

Babouin

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Tactique de groupe. Le babouin obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du babouin, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 (1d4-1) dégâts perforants.

Bec de hache

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d8+2) dégâts tranchants.

Le bec de hache est un grand oiseau incapable de voler doté de pattes puissantes et d'un bec cunéiforme épais. Il a mauvais caractère et a tendance à agresser toutes les créatures inhabituelles approchant de trop près.

Belette

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —

Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. La belette obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 dégât perforant.

Belette géante

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Discrétion +5, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisées. La belette obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Blaireau

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 3 (1d4+1)
Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. Le blaireau obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 dégât perforant.

Blaireau géant

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d8+4)
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. Le blaireau obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le blaireau effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts tranchants.
Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Chacal

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le chacal obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.
Tactique de groupe. Le chacal obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du chacal, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 (1d4-1) dégâts perforants.

Chameau

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 9
Points de vie 15 (2d10+4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Chat

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. Le chat obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 dégât tranchant.

Chauve-souris

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.
Ouïe aiguisée. La chauve-souris obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 1 dégât perforant.

Chauve-souris géante

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 22 (4d10)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut plus utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.
Ouïe aiguisée. La chauve-souris obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Cheval de guerre

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Charge écrasante. Si le cheval se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de sabots lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être *à terre*. Si la cible est *à terre*, le cheval peut effectuer contre elle une attaque de sabots par une action bonus.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Cheval de guerre céleste

Bête de taille G, Loyal Bon
Classe d'armure 13
Points de vie 59 (7d10+21)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +7, Sag +5, Cha +3
Compétences Perception +6
Résistance aux dégâts nécrotiques
Immunité aux dégâts poison
Immunité contre les états spéciaux *empoisonné, charmé, terrorisé* et *épuisé*
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17
Langues comprend le commun et le céleste mais ne peut pas parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Charge écrasante. Si le cheval se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de sabots lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être *à terre*. Si la cible est *à terre*, le cheval peut effectuer contre elle une attaque de sabots par une action bonus.
Monture magique. Le cheval de guerre céleste étend sa résistance aux dégâts nécrotique à toute créature qui le monte. De plus il peut utiliser, sur lui-même uniquement, le sort *marche sur l'eau*. Il doit terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cette capacité. Le cheval céleste n'accepte de servir de monture que pour des créatures d'alignement Loyal Bon, Neutre Bon ou Loyal Neutre.
Monture d'élite. Le cheval de guerre céleste est réservé à une élite parmi les paladins : les chevaliers du serment de la rose. Les autres personnages n'ont pas accès à cette monture. Le cheval de guerre céleste ne peut pas être acheté et ne s'acquiert que par l'intermédiaire d'un appel mystique. Dans le cas ou un autre personnage vient à chevaucher un cheval de guerre céleste, il ne peut pas lui imposer sa volonté, c'est le cheval qui décide de ses propres actions.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Cheval de guerre lourd

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 37 (5d10+10)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Charge écrasante. Si le cheval se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de sabots lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être *à terre*. Si la cible est *à terre*, le cheval peut effectuer contre elle une attaque de sabots par une action bonus.

Monture d'élite. Le cheval de guerre lourd est réservé à une élite parmi les paladins : les chevaliers du serment de la rose. Les autres personnages n'ont pas accès à cette monture. Un cheval de guerre lourd ne peut pas être acheté, il s'agit en réalité d'un cheval de guerre ordinaire que le paladin a dressé pour en faire une monture d'exception. Dans le cas ou un autre personnage vient à chevaucher un cheval de guerre lourd, il lui faut une action pour diriger la monture à chaque round.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Cheval de selle

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10+2)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (2d4+3) dégâts contondants.

Cheval de trait

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 9 (2d4+4) dégâts contondants.

Chèvre

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Charge. Si la chèvre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, celle-ci subit 2 (1d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas être jetée *à terre*.
Pied sûr. La chèvre obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués contre les effets susceptibles de la jeter *à terre*.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts contondants.

Chèvre géante

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Charge. Si la chèvre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, celle-ci subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de

sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*.
Pied sûr. La chèvre obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués contre les effets susceptibles de la jeter à terre.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (2d4+3) dégâts contondants.

Chevreuil

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sens Perception passive 12
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 2 (1d4) dégâts perforants.

Chien du trépas

Créature monstrueuse de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 12
Points de vie 39 (6d8+12)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bicéphale. Le chien obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets de sauvegarde contre les états spéciaux *assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé, étourdi* et *inconscient*.

Actions

Attaques multiples. Le chien effectue deux attaques de morsure.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre la maladie pour ne pas être *empoisonnée* jusqu'au moment où cette maladie est soignée. Toutes les 24 heures par la suite, la créature doit retenter le jet de sauvegarde et réduire de 5 (1d10) son total maximum de points de vie en cas d'échec. Cette réduction persiste jusqu'à guérison de la maladie. La créature meurt si la maladie réduit à 0 son total maximum de points de vie.

Le chien du trépas est un horrible molosse à deux têtes qui rôde dans les plaines et les déserts. La haine brûle dans son cœur et son appétit pour la chair humanoïde le pousse à agresser voyageurs comme explorateurs. La salive du chien du trépas est porteuse d'une infecte maladie provoquant le lent pourrissement des chairs qui se détachent peu à peu des os.

Chien esquiveur

Fée de taille M, Loyal Bon
Classe d'armure 13
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues chien esquiveur, comprend le sylvestre mais ne peut pas le parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le chien obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts perforants.
Téléportation (Recharge 4-6). Le chien se téléporte par magie, avec tous les ses objets équipés et transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans

son champ de vision à une distance maximale de 12 mètres. Le chien peut effectuer une attaque de morsure avant ou après s'être téléporté.

Le chien esquiveur doit son nom de sa capacité à disparaître et réapparaître en un clin d'œil, un don qu'il utilise pour renforcer ses attaques et éviter les coups. Les chiens esquiveurs haïssent depuis toujours les bêtes éclipsantes, qu'ils attaquent à vue.

Chouette

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (+4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Ouïe et vue aiguisées. La chouette obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.
Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand elle passe hors de portée de l'allonge d'un ennemi.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 dégât tranchant.

Chouette géante

Bête de taille G, neutre
Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15
Langues chouette géante, comprend le commun, l'elfe et le sylvestre mais ne peut pas les parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Ouïe et vue aiguisées. La chouette obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.
Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand elle passe hors de portée de l'allonge d'un ennemi.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (2d6+1) dégâts tranchants.
Les chouettes géantes se lient souvent d'amitié avec les fées et autres créatures sylvestres. Elles protègent leurs royaumes forestiers.

Corbeau

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Imitation. Le corbeau peut imiter des sons simples déjà entendus, comme une personne qui murmure, un enfant qui pleure ou les pépiements d'un animal. Une créature qui entend ces sons peut reconnaître leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 dégât perforant.

Crabe

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Compétences Discrétion +2
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Amphibie. Le crabe peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 1 dégât contondant.

Crabe géant

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +4
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Amphibie. Le crabe peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Actions

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégât contondant et la cible est *empoignée* (évasion DD 11). Le crabe a deux pinces dont chacune ne peut empoigner qu'une seule cible.

Crapaud géant

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 39 (6d10+6)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Amphibie. Le crapaud peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Saut sans élan. Le crapaud saute une longueur maximale de 6 mètres et une hauteur maximale de 3 mètres, sans ou avec élan préalable.

Actions

Engloutir. Le crapaud effectue une attaque de morsure contre une cible de taille M ou plus petite qu'elle empoigne. Si l'attaque touche, la cible est engloutie et l'empoignade prend fin. La cible engloutie est *aveuglée* et *entravée*, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du crapaud et elle subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du crapaud.
Si le crapaud meurt, une créature engloutie n'est plus *entravée* à cause de lui et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 1,50 mètres de déplacement ; elle en sort *à terre*.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d10+2) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de poison et la cible est *empoignée* (évasion DD 13). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et le crapaud ne peut pas mordre une autre cible.

Crocodile

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétence Discrétion +2
Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 7 (1d10+2) dégâts perforants et la cible est *empoignée* (évasion DD 12). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

Crocodile géant

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 85 (9d12+27)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +5
Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 30 minutes.

Actions

Attaques multiples. Le crocodile effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa queue.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 21 (3d10+5) dégâts perforants et la cible est *empoignée* (évasion DD 16). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est *entravée* et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible non *empoignée* par le crocodile.
Touché : 14 (2d8+5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée au sol.

Élan

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10+2)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Charge. Si l'élan se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, celle-ci subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts contondants.
Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible *à terre*.
Touché : 8 (2d4+3) dégâts contondants.

Élan géant

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d12+10)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues élan géant, comprend le commun, l'elfe et le sylvestre mais ne peut pas les parler
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Charge. Si l'élan se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, celle-ci subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée *à terre*.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible *à terre*. *Touché :* 22 (4d8+4) dégâts contondants.

Le majestueux élan géant est si rare que son apparition est souvent considérée comme le présage d'un événement important, tel que la naissance d'un roi. Des légendes parlent de dieux qui prennent l'aspect d'élans géants lors de leurs passages sur le plan Matériel. D'ailleurs, dans de nombreuses cultures, on estime que la chasse de ces créatures attise la colère divine.

Éléphant

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d12+24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Charge écrasante. Si l'éléphant se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de défense lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est *à terre*, l'éléphant peut effectuer contre elle une attaque de piétinement par une action bonus.

Actions

Coup de défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8+6) dégâts perforants.
Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature *à terre*. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts contondants.

Épaulard

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d12+12)
Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Écholocalisation. L'épaulard ne peut plus utiliser sa vision aveugle s'il est *assourdi*.
Ouïe aiguisée. L'épaulard obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.
Retenir son souffle. L'épaulard peut retenir son souffle pendant 30 minutes.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 21 (5d6+4) dégâts perforants.

Faucon

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Vue aiguisée. Le faucon obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Faucon de sang

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Tactique de groupe. Le faucon obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du faucon, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.
Vue aiguisée. Le faucon obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Tirant son nom de son plumage cramoisi et de sa nature agressive, le faucon de sang attaque bravement la presque totalité des animaux en leur donnant des coups de son bec en forme de dague. Les faucons de sang volent en nombre important et attaquent en groupe pour tuer leurs proies.

Grand singe

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d8+6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Attaques multiples. Le grand singe effectue deux attaques de poing.
Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts contondants.
Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 7,50/15 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants.

Grenouille

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3, Perception +1
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 0 (0 PX)

Capacités

Amphibie. La grenouille peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Saut sans élan. La grenouille saute une longueur maximale de 3 mètres et une hauteur maximale de 1,50 mètres, sans ou avec élan préalable.

Une grenouille ne peut pas attaquer de manière efficace. Elle se nourrit de petits insectes et vit le plus souvent près des points d'eau, dans les arbres ou dans les zones souterraines. Le profil de la grenouille peut également servir à représenter un crapaud.

Grenouille géante

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3, Perception +2
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 12
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Amphibie. La grenouille peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
Saut sans élan. La grenouille saute une longueur maximale de 6 mètres et une hauteur maximale de 3 mètres, sans ou avec élan préalable.

Actions

Engloutir. La grenouille effectue une attaque de morsure contre une cible de taille P ou plus petite qu'elle empoigne. Si l'attaque touche, la cible

est engloutie et l'empoignade prend fin. La cible engloutie est *aveuglée* et *entravée*, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur de la grenouille et elle subit 5 (2d4) dégâts d'acide au début de chacun des tours de la grenouille.
Si la grenouille meurt, une créature engloutie n'est plus *entravée* à cause d'elle et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 1,50 mètres de déplacement ; elle en sort *à terre*.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts perforants et la cible est *empoignée* (évasion DD 11). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est *entravée* et la grenouille ne peut pas mordre une autre cible.

Guêpe géante

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais *empoisonnée* pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est *paralysée* tant que le poison continue de faire effet.

Hibou

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m



FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	15 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Vue aiguisée. L'aigle obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Hibou géant

Bête de taille G, neutre bon
Classe d'armure 13
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	15 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues hibou géant, comprend le commun et l'aérien mais ne peut pas les parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Vue aiguisée. L'aigle obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'aigle effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Le hibou géant est une créature évoluée qui parle sa propre langue et comprend le commun. Ce sont des sages solitaires, gardiens de leur domaine. La rumeur prétend que certains hiboux géants vivent particulièrement vieux, deviennent aveugles et développent des pouvoirs magiques mais aucun naturaliste sérieux ne l'a jamais attesté.

Hippocampe

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 0 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 0 (0 PX)

Capacités

Respiration aquatique. L'hippocampe peut respirer uniquement sous l'eau.

Hippocampe géant

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d10)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Charge. Si l'hippocampe se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de bélier lors du même tour, celle-ci subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée *à terre*.
Respiration aquatique. L'hippocampe peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Coup de bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts contondants.
Comme leurs semblables plus petits, les hippocampes géants sont des poissons farouches et colorés dotés d'un corps allongé et d'une queue en boucle. Les elfes aquatiques les dressent pour pouvoir les chevaucher.

Hyène

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 5 (1d8+1)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Tactique de groupe. La hyène obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés de la hyène, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'elle attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Hyène géante

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10+12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Déchaînée. Quand la hyène réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, elle peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants.

Lézard

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Lézard géant

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Le lézard géant peut faire office de monture ou d'animal de trait. Ce sont également des animaux de compagnie pour les hommes-lézards. Les spécimens géants qui vivent sous terre sont utilisés comme montures et bêtes de somme par les elfes noirs et les duergars et d'autres habitants de l'Ombreterre.

Lion

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bond agressif. Si le lion se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.
Odorat aiguisé. Le lion obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Saut avec élan. Le lion peut sauter une longueur maximale de 7,50 mètres s'il prend un élan de 3 mètres.
Tactique de groupe. Le lion obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du lion qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Loup

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.
Tactique de groupe. Le loup obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (2d4+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée *à terre*.

Loup arctique

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10+20)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +3, Perception +5
Immunité contre les dégâts de froid
Sens Perception passive 15
Langues commun, géant, loup arctique
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.
Camouflage dans la neige. Le loup obtient un *avantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements enneigés.
Tactique de groupe. Le loup obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée *à terre*.
Souffle glacial (Recharge 5-6). Le loup souffle une bourrasque d'air glacé sur un cône de 4,50 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ; elles subissent 18 (4d8) dégâts de froid en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Acclimaté aux environnements froids, le loup arctique est aussi gros qu'un loup sanguinaire, mais sa fourrure est aussi blanche que la neige et ses yeux sont bleu clair. Les géants du givre font de ces créatures malfaisantes leurs gardes et leurs compagnons de chasse. Ils exploitent le redoutable souffle de ces loups pour abattre leurs ennemis. Les loups arctiques communiquent entre eux en grognant et en aboyant, mais ils maîtrisent aussi assez de mots en commun et en géant pour mener une conversation basique.

Loup sanguinaire

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 37 (5d10+10)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.
Tactique de groupe. Le loup obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*.

Mammouth

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12+55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Charge écrasante. Si le mammouth se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de défense lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est *à terre*, le mammouth peut effectuer contre elle une attaque de piétinement par une action bonus.

Actions

Coup de défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible.
Touché : 25 (4d8+7) dégâts perforants.
Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre.
Touché : 29 (4d10+7) dégâts contondants.

Le mammouth est une créature éléphantesque dotée d'une épaisse fourrure et de longues défenses. Plus trapu et féroce que les éléphants ordinaires, les mammouths vivent sous divers climats, du subarctique au subtropical.

Mastiff

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 5 (1d8+1)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le mastiff obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Les mastiffs sont des chiens imposants appréciés des humanoïdes pour leur fidélité et leurs sens aiguisés. On peut les dresser pour en faire des chiens de garde, de chasse ou de guerre. Ils servent de montures aux halfelins et autres humanoïdes de petite taille.

Mille-pattes géant

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6+1)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas subir 10 (3d6) dégâts de poison. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais *empoisonnée* pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est *paralysée* tant que le poison continue de faire effet.

Mule

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Bête de somme. On considère la mule comme une créature de taille G pour déterminer sa capacité de transport.
Pied sûr. La mule obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués contre les effets susceptibles de la jeter *à terre*.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d4+2) dégâts contondants.

Nuées

Les nuées dont vous trouverez les profils statistiques ci-dessous ne sont pas des regroupements naturels d'animaux, comme il est possible d'en croiser parfois dans leur milieu naturel. Ces nuées sont décrites comme une créature unique car ces rassemblements sont pratiquement toujours à l'initiative d'une volonté extérieure : un druide qui invoque des corbeaux à son aide, un démon qui dirige une nuée d'insectes ou de serpents, un vampire qui manipule des chauve-souris. Ainsi, il s'agit bien d'une conscience collective supérieure en intelligence ou en férocité à celle de chaque individu du groupe.

Nuée de chauve-souris

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états spéciaux *à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Écholocalisation. La nuée ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est *assourdie*.
Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour une chauve-souris de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ni gagner de point de vie temporaire.
Ouïe aiguisée. La nuée obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 5 (2d4) dégâts perforants ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de corbeaux

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 24 (7d8-7)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états spéciaux *à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens Perception passive 15
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un corbeau de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ni gagner de point de vie temporaire.

Actions

Becs. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de piranhas

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 28 (8d8-8)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états spéciaux *à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Frénésie sanguinaire. La nuée obtient un *avantage* lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.
Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un piranhar de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ni gagner de point de vie temporaire.
Respiration aquatique. La nuée peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 14 (4d6) dégâts perforants ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de rats

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 24 (7d8-7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états spéciaux *à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un rat de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ou gagner de point de vie temporaire.
Odorat aiguisé. La nuée obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de serpents venimeux

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 14
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états spéciaux *à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un serpent de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ou gagner de point de vie temporaire.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Nuée d'insectes

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants
Immunité contre les états spéciaux *à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé* et *pétrifié*
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un insecte de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ou gagner de point de vie temporaire.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 10 (4d4) dégâts perforants ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Variante : nuée d'insectes

Il existe plusieurs types d'insectes susceptibles de se rassembler en nuées, et chacun possède les caractéristiques spéciales indiquées ci-dessous.

Nuée de scarabées. Une nuée de scarabées dispose d'une vitesse de fouissement de 1,50 mètre.

Nuée de mille-pattes. Si une créature tombe à 0 point de vie à cause d'une nuée de mille-pattes, elle est stable mais empoisonnée pendant une heure, même après avoir récupéré des points de vie. Elle est paralysée tant qu'elle est ainsi empoisonnée.

Nuée d'araignée. Une nuée d'araignée possède les traits supplémentaires suivants.

Pattes d'araignée. La nuée gravit des surfaces difficile et se déplace au plafond la tête en bas sans avoir besoin de faire de test de caractéristique.

Marche dans les toiles. La nuée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Nuée de guêpes. Une nuée de guêpes possède une vitesse au sol de 1,50 mètre, une vitesse en vol de 9 mètres et aucune vitesse d'escalade.

Ours

Ces puissants mammifères n'apprécient pas d'être dérangés et défendent farouchement leur territoire et leurs petits.

Ours brun

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 34 (4d10+12)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+3)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. L'ours obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Ours noir

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d8+6)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. L'ours obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (2d4+2) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Ours polaire

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10+15)
Vitesse 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. L'ours obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 12 (2d6+5) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts perforants.

Panthère

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Discrétion +6, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Bond agressif. Si la panthère se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est *à terre*, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.
Odorat aiguisé. La panthère obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d4+2) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Pieuvre

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 12
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Camouflage sous l'eau. La pieuvre obtient un avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués sous l'eau.
Respiration aquatique. La pieuvre peut respirer uniquement sous l'eau.
Retenir son souffle. La pieuvre peut retenir son souffle pendant 30 minutes lorsqu'elle n'est plus dans l'eau.

Actions

Nuage d'encre (Recharge après un repos court ou long). Lorsqu'elle est sous l'eau, la pieuvre répand un nuage d'encre sur un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. La visibilité dans la zone est fortement obstruée pendant 1 minute mais un courant significatif peut disperser l'encre. Après avoir répandu son nuage, la pieuvre peut effectuer l'action Se précipiter par une action bonus.
Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât contondant et la cible est empoignée (évasion DD 10). Jusqu'au terme de cette empoignade, la cible est *entravée* et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules sur une autre cible.

Pieuvre géante

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 11
Points de vie 52 (8d10+8)
Vitesse 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Camouflage sous l'eau. La pieuvre obtient un avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués sous l'eau.
Respiration aquatique. La pieuvre peut respirer uniquement sous l'eau.
Retenir son souffle. La pieuvre peut retenir son souffle pendant 1 heure lorsqu'elle n'est plus dans l'eau.

Actions

Nuage d'encre (Recharge après un repos court ou long). Lorsqu'elle est sous l'eau, la pieuvre répand un nuage d'encre sur un rayon de 6 mètres autour d'elle. La visibilité dans la zone est fortement obstruée pendant 1 minute mais un courant significatif peut disperser l'encre. Après avoir répandu son nuage, la pieuvre peut effectuer l'action Se précipiter par une action bonus.
Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts contondants et, si la cible est une créature, elle est *empoignée* (évasion DD 16). Jusqu'au terme de cette empoignade, la cible est entravée et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Piranha

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Frénésie sanguinaire. Le piranha obtient un avantage lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.
Respiration aquatique. Le piranha peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Le piranha est un poisson carnivore aux crocs acérés. Il s'acclimate à n'importe quel type d'environnement aquatique, y compris les lacs souterrains aux eaux froides. Les piranhas se rassemblent souvent en nuées ; le profil d'une nuée de piranhas apparaît plus loin dans cette annexe.

Poney

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts contondants.

Punaise de feu géante

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6+1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Illumination. La punaise diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur un rayon de 3 mètres supplémentaires.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 2 (1d6-1) dégâts tranchants.

La punaise de feu géante est une créature nocturne qui doit son nom aux deux glandes lumineuses dont elle est dotée. Mineurs et aventuriers attachent beaucoup d'importance à ces créatures, car leurs glandes continuent de diffuser de la lumière pendant 1d6 jours après la mort de la créature. On trouve la plupart des punaises de feu géantes sous terre et dans les sombres forêts.

Rat

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. Le rat obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Variante : rats géants malades

Certains rats géants sont porteurs d'ignobles maladies transmissibles par morsure. Un rat géant malade a un indice de dangerosité de 1/8 (25 PX) et dispose de l'action décrite ci-dessous à la place de son attaque de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas contracter la maladie. Tant que cette maladie n'est pas soignée, la cible ne peut plus récupérer de points de vie, sauf par des moyens magiques, et son total maximum de points de vie diminue de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Elle meurt si son total maximum de points de vie tombe à 0 à cause de cette maladie.



Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Rat géant

Bête de taille P, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. Le rat obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactique de groupe. Le rat obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du rat, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Requins

Ces redoutables prédateurs des mers représentent un grand danger pour ceux qui auraient le malheur de croiser leur sillage...

Requin chasseur

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10+12)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Frénésie sanguinaire. Le requin obtient un *avantage* lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.
Respiration aquatique. Le requin peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Plus petit que le requin géant mais plus gros et plus féroce que le requin de récif, le requin chasseur rôde en eau profonde. Il chasse le plus souvent seul mais plusieurs requins chasseurs peuvent se nourrir dans un même territoire. Un requin chasseur adulte mesure entre 4,50 mètres et 6 mètres de long.

Requin de récif

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Respiration aquatique. Le requin peut respirer uniquement sous l'eau.
Tactique de groupe. Le requin obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du requin, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Plus petit que les requins géants et les requins chasseurs, les requins de récif nagent dans des eaux peu profondes, parmi les récifs de corail, et se rassemblent en bancs de petite taille. Un spécimen adulte mesure entre 1,80 mètre et 3 mètres de long.

Requin géant

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12+55)
Vitesse 0 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +3
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Frénésie sanguinaire. Le requin obtient un avantage lors des jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.
Respiration aquatique. Le requin peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 22 (3d10+6) dégâts perforants.

Le requin géant fait 10 mètres de long et on le trouve généralement dans les profondeurs océaniques. Excessivement intrépide, il s'en prend à tout ce qu'il croise, y compris les baleines et les navires.

Rhinocéros

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10+12)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Charge. Si le rhinocéros se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de corne lors du même tour, sa victime subit 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être jetée *à terre*.

Actions

Coup de corne. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts contondants.

Sanglier

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Charge. Si le sanglier se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, celle-ci subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée *à terre*.

Implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 7 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0, celui-ci est réduit à 1 à la place.

Actions

Défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché : 4* (1d6+1) dégâts tranchants.



Sanglier géant

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10+15)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Sens Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Charge. Si le sanglier se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, celle-ci subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*.
Implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 10 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0, celui-ci est réduit à 1 à la place.

Actions

Défense. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Scorpion

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 9. Elle subit 4 (1d8) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Scorpion géant

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d10+14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le scorpion effectue trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son dard.
Dard. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 7 (1d10+2) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Elle subit 22 (4d10) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 12). Le scorpion a deux pinces dont chacune ne peut empoigner qu'une seule cible.

Serpents

"Venimeux, constricteurs ou volants, les serpents constituent toujours un danger bien réel."

Serpent constricteur

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 13 (2d10+2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 6 (1d8+2) dégâts contondants et la cible est

empoignée (évasion DD 14). Jusqu'au terme de cette empoignade, la créature est *entravée* et le serpent ne peut pas comprimer une autre cible.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Serpent constricteur géant

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 60 (8d12+8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 12
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 16). Jusqu'au terme de cette empoignade, la créature est entravée et le serpent ne peut pas comprimer une autre cible.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature.
Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Serpent venimeux

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Elle subit 5 (2d4) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Serpent venimeux géant

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 14
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 12
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Serpent volant

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 14
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Repli aérien. Le serpent ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il passe hors de portée de l'allonge d'un ennemi.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant plus 7 (3d4) dégâts de poison.
Le serpent volant est un reptile ailé aux couleurs vives que l'on trouve dans les jungles reculées. Les membres de tribus et de sectes domestiquent parfois ces serpents pour en faire des messagers capables de livrer des parchemins qu'ils serrent dans leurs anneaux.

Singe géant

Bête de taille TG, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 157 (15d12+60)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +9, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de poing.
Poing. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (3d10+6) dégâts contondants.
Rocher. *Attaque d'arme à distance :* +9 pour toucher, portée 15/30 m, une cible. *Touché :* 30 (7d6+6) dégâts contondants.

Tigre

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 37 (5d10+10)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bond agressif. Si le tigre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est *à terre*, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.
Odorat aiguisé. Le tigre obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (1d10+3) dégâts perforants.

Tigre à dents de sabre

Bête de taille G, non-alignée
Classe d'armure 12
Points de vie 52 (7d10+14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Bond agressif. Si le tigre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée *à terre*. Si la cible est *à terre*, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.
Odorat aiguisé. Le tigre obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 12 (2d6+5) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (1d10+5) dégâts perforants.

Vautour

Bête de taille M, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 5 (1d188+1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Odorat et vue aiguisés. Le vautour obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.
Tactique de groupe. Le vautour obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du vautour, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 2 (1d4) dégâts perforants.

Vautour géant

Bête de taille G, Neutre Mauvais
Classe d'armure 10
Points de vie 22 (3d10+6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues comprend le commun mais ne peut pas parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Odorat et vue aiguisés. Le vautour obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.
Tactique de groupe. Le vautour obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du vautour, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Attaques multiples. Le vautour effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.
Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (2d4+2) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 9 (2d6+2) dégâts tranchants.

Le vautour géant est un animal doté d'une intelligence certaine et d'une tendance à la malveillance. Au contraire de ses semblables plus petits, il attaquera une créature blessée pour l'achever rapidement. Les vautours géants sont connus pour harceler pendant des jours des créatures assoiffées et affamées et prendre plaisir à les voir souffrir.

Worg

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Mauvais
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues gobelin, worg
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*.

Le worg est un prédateur malveillant qui aime chasser et dévorer les créatures plus faibles que lui. Malins et malfaisants, les worgs rôdent dans les régions sauvages isolées ou sont élevés par des gobelins et des hobgobelins. Ces créatures font des worgs leurs montures, mais ces animaux se retourneront contre leurs cavaliers s'ils sont maltraités ou sous-alimentés. Les worgs parlent leur propre langue et le gobelin, mais une poignée d'entre eux apprennent également à parler le commun.





3 : PERSONNAGES

NON JOUEURS (PNJ)

Ce chapitre décrit les profils de divers personnages non joueurs (PNJ). Ils se divisent en deux catégories, les archétypes statistiques classiques, du modeste roturier au puissant archimage. Vous trouverez également dix-neuf profils et historiques de PNJ uniques à insérer directement dans vos parties.

Personnalisation des PNJ

Il existe de nombreuses méthodes faciles à appliquer pour personnaliser les PNJ de cette annexe afin de les adapter à votre propre campagne.

Traits raciaux. Vous pouvez ajouter des traits raciaux à un PNJ. Par exemple, un druide halfelin pourrait avoir une vitesse de 7,50 mètres et le trait « *chanceux* ». L'ajout de traits raciaux dans le profil d'un PNJ ne modifie pas son indice de dangerosité. Voir le *Manuel des règles* pour plus d'informations sur les traits raciaux.

Remplacements de sorts. Il est également possible de personnaliser le profil d'un PNJ lanceur de sorts en remplaçant un ou plusieurs de ses sorts. Vous pouvez remplacer un sort de la liste de sorts d'un PNJ par un sort différent mais de même niveau extrait de la même liste. Un tel échange de sorts ne modifie pas l'indice de dangerosité du PNJ.

Remplacements d'armes et d'armures. Vous pouvez doter un PNJ d'une armure plus ou moins efficace, mais aussi changer ses armes ou en ajouter. Les modifications de la classe d'armure et des dégâts changent parfois l'indice de dangerosité d'un PNJ, comme expliqué dans *Cadre de campagne : Conseils au MJ & Alarian*.

Objets magiques. Plus un PNJ est puissant, plus il a de chances de posséder un ou plusieurs objets magiques. Un archimage, par exemple, pourrait détenir un bâton ou une baguette magique, ainsi qu'une ou plusieurs potions et parchemins. Si vous donnez un puissant objet magique qui inflige des dégâts à un PNJ, cela peut modifier son indice de dangerosité, comme indiqué dans *Cadre de campagne : Conseils au MJ & Alarian*.

Archétypes classiques

Acolyte

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+4)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Religion +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Incantation. L'acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de clerc préparés par l'acolyte :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
1er niveau (3 emplacements) : *bénédiction, sanctuaire, soin des blessures*

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Les acolytes sont les membres en apprentissage d'un clergé, souvent responsables devant un clerc. Ils accomplissent diverses tâches au sein d'un temple et les divinités leur octroient la capacité à lancer des sorts de faible puissance.

Archimage

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 99 (18d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +6
Compétences Arcanes +13, Histoire +13
Résistance aux dégâts des sorts ; contondants, perforants et tranchants non-magiques (grâce à peau de pierre)
Sens Perception passive 12
Langues six langues au choix
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Capacités

Incantation. L'archimage est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). L'archimage peut lancer *déguisement* et *invisibilité* à volonté et dispose des sorts de magicien préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : *carreau de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, prestidigitation*

1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage*, détection de la magie, identification, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, pas brumeux*
3e niveau (3 emplacements) : *contresort, éclair, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement, bouclier de feu, peau de pierre**
5e niveau (3 emplacements) : *cône de froid, mur de force, scrutation*
6e niveau (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*
7e niveau (1 emplacement) : *téléportation*
8e niveau (1 emplacement) : *esprit impénétrable**
9e niveau (1 emplacement) : *arrêt du temps*
**L'archimage lance ces sorts sur lui-même avant un combat.*

Résistance à la magie. L'archimage bénéficie d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les archimages sont de puissants lanceurs de sorts (souvent assez âgés) dévoués à l'étude des arts magiques. Les archimages bienveillants conseillent les rois et les reines, là où les malveillants règnent, tels des tyrans, ou tentent de devenir des liches. Ceux qui n'aspirent ni au bien ni au mal s'enferment dans des tours isolées pour travailler leur magie sans que personne ne vienne les déranger.

Les archimages s'entourent généralement d'un ou plusieurs apprentis et leurs demeures sont souvent protégées par des sceaux et des gardiens magiques pour décourager les éventuels intrus.

Assassin

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement autre que Bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8+24)
Vitesse 9 m

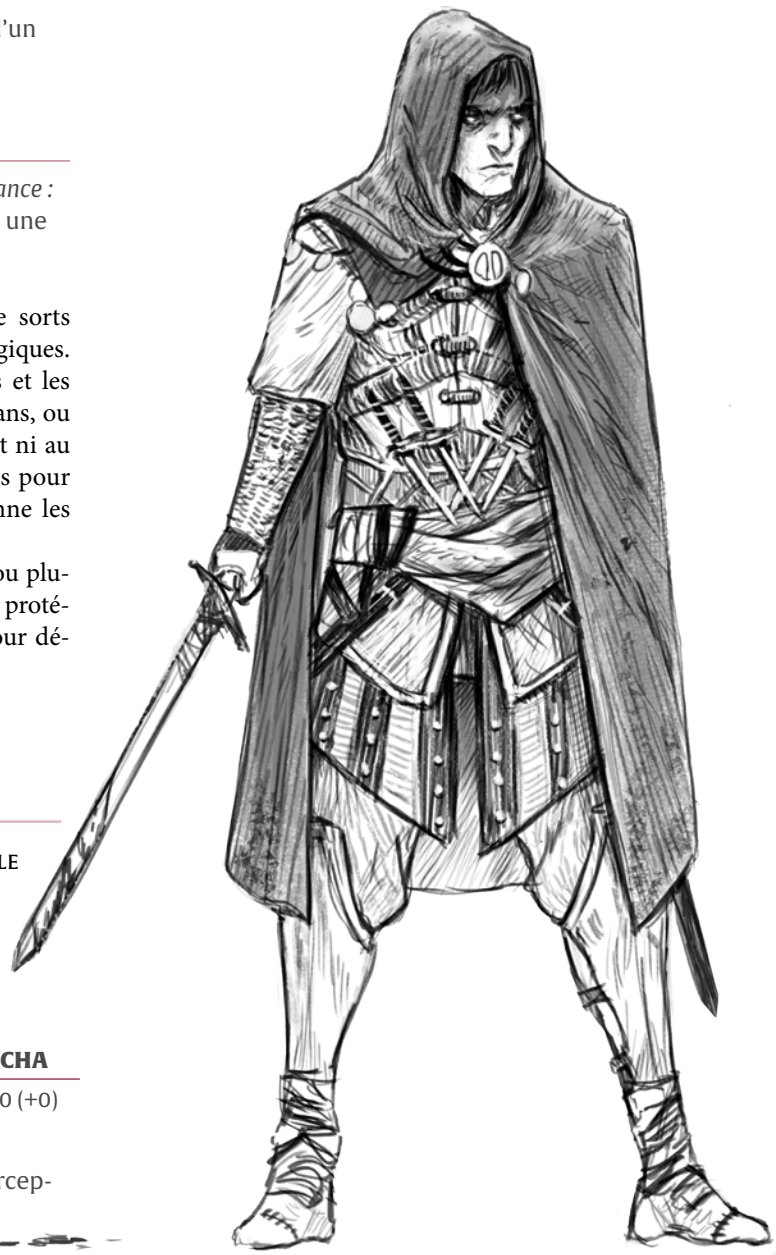
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Supercherie +3
Résistance aux dégâts de poison
Sens Perception passive 13
Langues argot des voleurs plus deux autres langues au choix
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Assassinat. Pendant son premier tour, l'assassin obtient un *avantage* lors des jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques réussies par l'assassin contre une créature surprise sont des coups critiques.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il



touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas *neutralisé*, et que l'assassin ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.
Dérobade. Si l'assassin est victime d'un effet qui l'autorise à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, l'assassin ne subit, lui, aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et la moitié seulement en cas d'échec.

Actions

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.
Attaques multiples. L'assassin effectue deux attaques à l'épée courte.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.



Formés à l'utilisation des poisons, les assassins sont des tueurs impitoyables qui travaillent pour des nobles, des maîtres de guilde, des souverains et de quiconque suffisamment fortunés pour se payer leurs services.

Bandit

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement autre que Loyal
Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.
Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Les bandits errent en gangs parfois menés par des malfrats, des vétérans ou des lanceurs de sorts. Tous les bandits ne sont pas malfaisants. L'oppression, la pénurie, la maladie ou la famine pousse souvent des gens par ailleurs honnêtes à sombrer dans le banditisme.

Les pirates sont les bandits des hautes mers. Il peut s'agir de flibustiers essentiellement intéressés par le massacre et les trésors ou de corsaires que la couronne autorise à attaquer et piller les navires de nations ennemies.

Berserker

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement Chaotique
Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8+27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Téméraire. Au début de son tour, le berserker peut bénéficier d'un *avantage* lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui bénéficient d'un *avantage* jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

Originaires de régions barbares, les imprévisibles berserkers forment des groupes de bataille et cherchent le conflit dès que l'occasion se présente.

Capitaine bandit

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement autre que Loyal
Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 65 (10d8+20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2
Compétences Athlétisme +4, Supercherie +4
Sens Perception passive 10
Langues deux langues au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue trois attaques au corps à corps : deux avec son cimeterre et une avec sa dague, ou il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.
Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.
Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Il faut une personnalité affirmée, une fourberie à toute épreuve et une langue bien pendue pour se faire obéir d'une bande de bandits. Le capitaine bandit possède ces qualités au centuple.

Le capitaine pirate est une variation du capitaine bandit qui doit non seulement s'occuper d'un équipage de mécontents égoïstes, mais aussi d'un navire qu'il doit protéger et diriger. Pour maintenir la discipline au sein de l'équipage, le capitaine doit distribuer récompenses et punitions à intervalles réguliers.

Un capitaine bandit ou un capitaine pirate est bien plus intéressé par l'infamie que par les trésors. Un prisonnier qui flatte la vanité ou l'ego d'un capitaine sera probablement mieux traité qu'un autre qui ne sait rien (ou qui prétend ne rien savoir) de la réputation haute en couleur de ces individus.

Chevalier

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Brave. Le chevalier obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Actions

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible.
Touché : 5 (1d10) dégâts perforants.
Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques au corps à corps.
Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.
Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le chevalier peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si le chevalier est neutralisé.

Réactions

Parade. Le chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.



Les chevaliers sont des combattants qui s'engagent à servir des dirigeants, des ordres religieux et de nobles causes. L'alignement d'un chevalier détermine à quel point cet engagement est honoré. Qu'il soit en train d'accomplir une quête ou de patrouiller dans un royaume, un chevalier voyage souvent accompagné d'une troupe qui comprend, entre autres, des écuyers et des mercenaires considérés comme des roturiers.

Druide

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 27 (5d8+5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues langue des druides plus deux langues au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Incantation. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de druide préparés :

Tours de magie (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, produire une flamme*
1er niveau (4 emplacements) : *communication avec les animaux, enchevêtrement, grande foulée, vague tonnante*

2e niveau (3 emplacements) : *messager animal, peau d'écorce*

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher (+4 pour toucher avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants, 4 (1d8) dégâts contondants s'il est manié à deux mains, ou 6 (1d8+2) dégâts contondants avec gourdin magique.

Les druides vivent dans les forêts et autres régions sauvages et reculées où ils protègent le monde naturel contre les monstres et les déprédations de la civilisation. Certains sont des chamans tribaux qui soignent les malades, prient les esprits animaux et fournissent une aide spirituelle.

Ecclésiastique

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 27 (5d8+5)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux langues au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Distinction divine. Par une action bonus, l'ecclésiastique peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme au corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il parvient à toucher. Cet avantage dure jusqu'à la fin du tour. Si le clerc dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau au-dessus du 1er.
Incantation. L'ecclésiastique est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de clerc préparés :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *balisage, sanctuaire, soin des blessures*
2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration inférieure*
3e niveau (2 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens*

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 3 (1d6) dégâts contondants.

Les ecclésiastiques révèlent les enseignements de leurs dieux à la populace. Ils sont les dirigeants spirituels des temples et des chapelles et occupent souvent des positions d'influence dans leur communauté. Les ecclésiastiques malfaisants peuvent œuvrer publiquement au service d'un tyran ou ils peuvent superviser des rites dépravés à la tête de sectes religieuses dissimulées dans les ombres de sociétés par ailleurs bienveillantes.
Un ecclésiastique est généralement entouré d'un ou plusieurs acolytes qui l'aident lors des cérémonies religieuses et autres devoirs sacrés.

Éclaireur

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 16 (3d8+3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5
Sens Perception passive 15
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Ouïe et vue aiguisées. L'éclaireur obtient un *avantage* lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

Actions

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible.
Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants.
Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Les éclaireurs sont des chasseurs et des pisteurs compétents qui travaillent en échange d'une rémunération. La plupart chassent le gibier sauvage mais quelques-uns travaillent en tant que chasseurs de primes, servent en tant que guides ou partent en reconnaissance au devant d'armées.

Espion

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 12
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Investigation +5, Perception +6, Perspicacité +4, Persuasion +5, Supercherie +5, Escamotage +4
Sens Perception passive 16
Langues deux langues au choix
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Action fourbe. À chacun de ses tours, l'espion peut utiliser une action bonus pour effectuer une action parmi Se précipiter, Se désengager ou Se cacher.
Attaque sournoise (1/tour). L'espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que l'espion ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Actions

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Attaques multiples. L'espion effectue deux attaques au corps à corps.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Gouvernants, nobles, marchands, maîtres de guilde et autres individus fortunés emploient des espions pour prendre l'ascendant dans le monde impitoyable de la politique. Un espion sait comment obtenir des informations sans se faire remarquer. Les espions loyaux préfèrent mourir plutôt que de révéler une information susceptible de compromettre leur propre personne ou leurs employeurs.

Fanatique de secte

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement autre que Bon
Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8+6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Religion +2, Persuasion +4, Supercherie +4
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Incantation. Le fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11, +3 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de clerc préparés par le fanatique :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*
2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne*

Sombre dévotion. Le fanatique obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être charmé ou terrorisé.

Actions

Attaques multiples. Le fanatique effectue deux attaques au corps à corps.
Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les fanatiques appartiennent souvent à la direction d'un culte et utilisent leur charisme et le dogme pour manipuler et vampiriser les personnes influençables. La plupart s'intéressent avant tout au développement de leur pouvoir personnel.

Garde

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 16 (bouclier, chemise de mailles)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

On compte parmi les gardes les membres de la milice d'une cité, les sentinelles d'une citadelle ou d'une ville fortifiée et les gardes du corps chargés de protéger des marchands et des nobles.

Gladiateur

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Brave. Le gladiateur obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand le gladiateur réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. Le gladiateur effectue trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.
Coup de bouclier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être jetée *à terre*.
Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants ou 13 (2d8+4) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Réactions

Parade. Le gladiateur ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Les gladiateurs s'affrontent pour amuser les foules tapageuses. Certains mènent des combats violents dans les arènes lors desquels ils risquent à chaque fois leur vie, tandis que d'autres sont des duellistes professionnels qui exigent d'importants honoraires en mettant rarement leur vie en jeu.

Guerrier tribal

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Tactique de groupe. Le guerrier obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du guerrier, qui

n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Les guerriers tribaux vivent en dehors de la civilisation et subsistent le plus souvent en pêchant et en chassant. Chaque tribu agit selon les volontés de son chef qui est le combattant le plus talentueux ou le plus âgé de la communauté ou selon celles d'un membre de la tribu considéré comme béni des dieux.

Mage

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Incantation. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage dispose des sorts de magicien préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : *carreau de feu, lumière, main du mage, prestidigitation*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *pas brumeux, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*
5e niveau (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les mages passent leur vie à étudier et travailler la magie. Les mages bienveillants conseillent souvent les nobles et autres personnes au pouvoir tandis que les mages malveillants vivent dans des endroits isolés pour mettre en œuvre des expériences atroces sans que personne ne vienne les interrompre.

Malfrat

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement autre que bon

Classe d'armure 11 (armure de cuir)
Points de vie 32 (5d8+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Tactique de groupe. Le malfrat obtient un *avantage* lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du malfrat, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.
Attaques multiples. Le malfrat effectue deux attaques au corps à corps.
Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants.

Les malfrats sont d'impitoyables hommes de mains doués en matière d'intimidation et de violence. Ils travaillent pour l'argent n'éprouvent guère de scrupules.

Membre de secte

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement autre que Bon
Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Supercherie +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Sombre dévotion. Le membre de secte obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être charmé ou terrorisé.

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Les membres de secte jurent fidélité à de sombres puissances telles que les princes élémentaires, les seigneurs démoniaques ou les archidiables. La plupart dissimulent leur allégeance pour éviter l'ostracisme, l'emprisonnement ou l'exécution à cause de leurs croyances. À la différence des acolytes malveillants, les membres de secte montrent souvent des signes d'aliénation mentale dans leurs croyances et leurs pratiques.

Noble

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Perspicacité +4, Persuasion +5, Supercherie +5
Sens Perception passive 12
Langues deux langues au choix
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.



En tant que membres de la classe supérieure, les nobles exercent une grande autorité et beaucoup d'influence. Ils possèdent des richesses et des relations qui leur permettent de rivaliser avec les monarques et les généraux en termes de puissance. Un noble voyage souvent en compagnie de gardes et de serviteurs appartenant au monde des roturiers.

On peut également se servir du profil du noble pour représenter des courtisans qui ne sont pas de sang noble.

Roturier

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Parmi les roturiers, on compte les paysans, les serfs, les esclaves, les serviteurs, les pèlerins, les marchands, les artisans et les ermites.

Vétéran

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, alignement quelconque

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible.
Touché : 6 (1d10+1) dégâts perforants.
Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques à l'épée longue. S'il a une épée courte en main, il peut également effectuer une attaque avec cette arme.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Les vétérans sont des guerriers professionnels qui prennent les armes en échange d'une rémunération ou pour protéger les choses qu'ils estiment ou en quoi ils croient. On compte dans leurs rangs des soldats à la retraite suite à une longue période d'activité et des combattants libres qui n'ont jamais servi personne d'autre qu'eux-mêmes.

PNJ uniques

Ces PNJ proviennent de l'imagination des participants à la précommande participative qui a donné le jour à *Héros & Dragons*. Notre formidable équipe technique a ensuite mis en musique statistique les désirs et les rêves de personnages qui sont pour la plupart le résultat d'innombrables heures de jeu, soit en tant que PJ ou en tant que PNJ. Nous avons également tenté de vous en livrer une version la plus intéressante et la plus exploitable possible pour vos séances.

Enfin, ces PNJ sont présentés par ordre croissance d'indice de dangerosité.

Her'Air de Saint Axh, le faux prophète

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre
Classe d'armure 13
Points de vie 44 (8d8+8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Arcanes +4, Discrétion +5, Persuasion +4, Représentation +4, Tromperie +4
Outils Flûte de pan, luth, lyre, accessoires de déguisement
Sens Perception passive 11
Langues commun, elfe, nain
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Menteur éhonté. Her'Air obtient l'avantage sur tous les tests de Charisme (Tromperie).
Faux prophète. Lorsqu'il prétend être l'élu de Saint Axh, si chaque dé lancé lors du test de Tromperie est un succès, la cible du mensonge, qui ne peut avoir une attitude de départ hostile envers Her'Air, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 14) ou devenir un suivant du faux prophète. Tant qu'elle est un suivant, la cible considère Her'Air comme un envoyé divin et a une attitude amicale envers lui. Elle peut bénéficier de la capacité Inspirer les crédules de Her'Air. Chaque semaine, la cible peut retenter le même jet de sauvegarde pour comprendre le mensonge du prophète. En cas de succès, elle est immunisée à vie contre cette capacité.
Inspirer les crédules. En dépensant un emplacement de sort de niveau 3, Her'Air donne la capacité à un suivant du faux prophète de lancer un des sorts suivants : *lumière, réparation, détection de la magie, protection contre le mal ou le bien*. Une fois le sort lancé, la cible doit attendre la fin de son prochain repos long avant de pouvoir bénéficier à nouveau de cette capacité. Le suivant du faux prophète utilise son Charisme comme caractéristique d'incantation.
Zol'Ogram. Grâce à la gemme sur son bâton, Her'Air peut lancer le sort *image silencieuse* trois fois entre deux repos longs (DD du jet de sauvegarde 12).
Incantation. Her'Air est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de barde connus par Her'Air :

Tours de magie (à volonté) : *aura du héros, lumières dansantes, prestidigitation*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, déguisement, détection de la magie, mot de guérison, sommeil*
2e niveau (3 emplacements) : *invisibilité, suggestion*
3e niveau (2 emplacements) : *malédiction*
Équipement particulier. Bâton sculpté en forme d'aigle portant la gemme Zol'Ogram.

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d8) dégâts contondants.

Le narcissique. Her'Air est un menteur patenté, le roi du baratin et de l'entourloupe. Il aime s'entourer d'une cour de pauvres ères à l'esprit faible qui le considèrent comme un envoyé divin et lui obéissent au doigt et à l'œil. Lorsque ses manigances sont découvertes, il parvient toujours à trouver une dernière entourloupe pour fuir la région sans demander son reste.

Les voleurs. La bourgade dans laquelle arrivent les aventuriers est la proie d'une bande de voleurs composée d'enfants et d'indigents. Les objets dérobés ne sont pas de très grande valeur, mais la bourgeoisie locale aimerait bien que quelqu'un se charge du problème. Il apparaît rapidement que les voleurs suivent les ordres d'un « *prophète* » qui a besoin de certains objets pour éviter l'apocalypse…

Interprétation : hautain, affabulateur, sourire faux



« Venez les enfants, si vous faites tout ce que je vous dis, vous volerez bientôt des choses bien plus intéressantes que des pommes et des quignons de pain… »

Lou-Ann

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre
Classe d'armure 14 (cuir)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Sauvegardes Dextérité +5
Compétences Athlétisme +3, Discrétion +5, Perception +4, Survie +4
Sens perception passive 14
Langues commun, sylvestre, orc
Dangerosité 2 (450 XP)

Capacités

Insaisissable. Lou-Ann peut se cacher ou se désengager à chacun de ses tours de jeu par une action bonus.
Tactique de meute. Lou-Ann obtient l'avantage aux jets d'attaque de corps-à-corps contre un adversaire si son compagnon animal est à 1,50 m du même adversaire et n'est pas neutralisé.
Tueuse d'orc. Lou-Ann obtient l'*avantage* sur ses tests de Sagesse (Survie) pour traquer les orcs. Elle bénéficie également d'un bonus de sauvagerie de 1d8 aux dégâts sur chacune de ses attaques contre un orc.
Équipement particulier. Arc long magique +1

Actions

Attaques multiples. Lou-Ann effectue deux attaques avec ses épées courtes ou son arc.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Arc long +1. *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 45/180 m, une cible.
Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants.



« Inutile de me remercier ! C'est juste que mon ami et moi, on n'aime pas les orcs »

La fille de la forêt. Au village, tout le monde connaît l'existence de celle qu'on appelle, avec un mélange de respect et de crainte, *« la petite sauvage »*. Mais personne ne semble lui avoir jamais parlé. Elle vivrait un peu plus loin, au Nord, dans la jungle. En raison de ses tatouages et de ses parures, on lui devine un lien avec une ancienne tribu barbare qui vivait dans la région avant d'être victime de la sauvagerie des orcs de la tribu des doigts tranchés, il y a douze hivers de cela. Comment a-t-elle survécu seule depuis tout ce temps ? C'est un mystère. Et elle n'a jamais voulu revenir vivre parmi les hommes pour s'expliquer.

Deux ombres dans la nuit. Lou-Ann n'est pas seule. Un énorme guépard l'accompagne et une sauvagerie certaine se dégage de ce couple étrange. Ensemble, ils forment un duo efficace. Lorsqu'ils combattent ensemble, chacun obtient l'avantage pour toutes leurs actions d'attaque. (Pour les caractéristiques du guépard, prendre celles de la panthère avec 26 points de vie, profil complet page 316)

Une haine ancestrale. C'est une haine profonde des orcs qui retient Lou-Ann dans la région. Plus qu'une haine, c'est même une rage, et elle les traque sans merci. Nul doute qu'elle se laisserait approcher par un groupe d'aventuriers partageant son combat.

La quête du « P ». Il n'y a pas que la chasse à l'orc qui retienne Lou-Ann. Peu avant que son village ne soit exterminé par la horde, l'Ancien, qui l'avait élevé comme sa fille, lui avait avoué qu'elle avait été abandonnée au village peu de temps après sa naissance. De cet épisode, il ne lui reste qu'un foulard en soie élégamment brodé de la lettre P. Même si elle n'avouera jamais rechercher ses origines, il est probable que si quelqu'un pouvait la mettre sur la voie, la curiosité l'emporterait.

Interprétation : farouche, solitaire, secrète

Angus Sousterrier

Humanoïde (halfelin pied-léger) de taille P, loyal neutre

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)
Points de vie 36 (8d6 + 8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)

Sauvegarde Dextérité +5, Intelligence +4
Compétences Arcane +6, Discrétion +5, Escamotage +5, Investigation +4, Perspicacité +5
Sens perception passive 11
Langues commun, halfelin, argot des voleurs
Dangerosité 2 (450 XP)

Capacités

Attaque sournoise (1/tour). Angus inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'il a obtenu l'*avantage* au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 m ou moins d'un allié qui n'est pas incapable d'agir et s'il n'a pas subit un *désavantage* à son jet d'attaque.

Incantation. Angus est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Ses 6 sorts généralement préparés sont :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, message, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, projectile magique, repli expéditif, sommeil*
2e niveau (3 emplacements) : *cécité/surdité, immobiliser un humanoïde*

Petit, brave et chanceux. Angus possède les traits communs aux halfelins pied-léger (voir traits des halfelins)

Ruse. Angus peut courir, se cacher ou se désengager à chacun de ses tours de jeu par une action bonus.

Équipement particulier. Aucun

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Réactions

Fléau des mages. Lorsqu'une créature à moins de 1,50 m de lui lance un sort, Angus obtient une attaque sournoise d'opportunité. Si cette attaque porte, la cible doit faire un jet de concentration d'un DD de 15 ou le sort n'est pas lancé.

À votre service. Les Sousterrier sont une grande famille de serviteurs appréciés dans la région depuis de nombreuses générations. S'ils vivent souvent une existence sédentaire, certains se lient au destin de nobles aventureux et les suivent dans leurs escapades. C'est le cas d'Angus. Serviteur dévoué et apprenti magicien discret, ses multiples talents en font un valet apprécié qui a déjà servi de nombreux maîtres. Qu'il soit en service ou en recherche de travail, les occasions ne manqueront pas de croiser sa route.

Un étudiant discret. Un jour, un de ses maîtres a été lâchement assassiné par un mage maléfique et Angus a été incapable de le protéger. Vexé de n'avoir pu être à la hauteur, il s'est attelé discrètement à l'étude de la magie et est aujourd'hui peu loquace sur son savoir. Au départ, il n'était certes pas très doué, il a sans doute débuté en étant un peu trop âgé, mais il est persévérant.

Tueur de mage. Son apprentissage de la magie lui a permis de se découvrir un autre talent. Il ne deviendra jamais un grand magicien, mais connaissant désormais mieux les faiblesses de ces derniers, il sait exactement comment les surprendre et quand frapper pour leur faire perdre leur concentration… Il déteste par-dessus tout les nécromanciens.

Interprétation : discret, serviable, efficace



« maître ! Si ce mage vous importune, je peux lui demander de disparaître ! »

Sid'Ulero

Humanoïde (Demi-elfe de sang) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir +1)
Points de vie 38 (7d8+7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	13 (+1)

Sauvegardes Dextérité +6
Compétences Athlétisme +3, Acrobaties +6, Escamotage +6, Discrétion +6, Nature +1, Perception +1, Tromperie +3, Représentation +3
Outils outils de voleur
Sens vision dans le noir améliorée 18 m, Perception passive 11
Langues commun, commun des profondeurs, elfe, orc
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Toujours sur ses gardes. Sid'Ulero obtient l'avantage aux jets d'initiative.

Dague dans la manche. Sid'Ulero bénéficie d'une action bonus à chacun de ses tours de combat. Il peut l'utiliser pour les accomplir les actions *courir, se désengager* ou *se cacher*. Il peut également l'utiliser pour effectuer une attaque avec une dague de lancer.

Attaque sournoise. Une fois par tour, si Sid'Urelo obtient l'avantage sur une attaque et qu'il utilise une arme dotée de la propriété finesse (y compris ses kukris) ou une arme à distance, il peut infliger 4d6 dégâts supplémentaires à sa cible. Si un autre ennemi de la cible se trouve à 1,50 mètre d'elle, Sid'Urelo n'a pas besoin d'avoir l'*avantage* pour porter une attaque sournoise, à condition que ce second ennemi ne soit pas *neutralisé* et que Sid'Urelo ne subisse pas un désavantage à l'attaque.

Résistance à la magie. Sid'Ulero obtient l'*avantage* aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Baguette des secrets. Trois fois par jour, Sid'Ulero peut utiliser une action pour dépenser une charge de sa baguette. Si une porte ou un piège secret se trouve à moins de 9 mètres de lui, la baguette en indique la direction.

Équipement particulier. Deux kukris +1, armure de cuir +1



« Écarte-toi ! »

Actions

Attaques multiples. Sid'Ulero effectue deux attaques de mêlée avec ses kukris.

Kukri +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 7 (1d4+5) dégâts perforants, 21 (1d4+5+4d6) en cas d'attaque sournoise.

Dague de lancer. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 6/18 m, une créature.
Touché : 6 (1d4+4) dégâts perforants.

Réactions

Esquive instinctive. Si une attaque au corps à corps touche Sid'Urelo et qu'il peut voir son agresseur, il peut utiliser sa réaction pour réduire les dommages de moitié.

Dérobade. Si Sid'Urelo est victime d'un effet qui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec, et aucun sur un succès.

Tuer le père. C'est une évidence au premier regard, Sid'Ulero est un sang-mêlé. Né d'un père elfe de sang et d'une mère esclave, il rêve de confronter ce père qu'il espère être une exception parmi les siens. Il craint néanmoins de tomber sur un esclavagiste dont les coups répétés ont eu raison de sa mère.

Le fils manipulé. Sid'Ulero a retrouvé son père. Ce dernier lui a fait croire qu'un autre clan elfe de sang est responsable de la mort de sa mère. Ensemble, ils mettent toute une partie du monde souterrain à feu et à sang dans leur quête de vengeance. Le père utilise le fils pour se dégager une voie royale dans la hiérarchie des elfes de sang, et compte bien être celui qui abattra le demi-sang fauteur de troubles, et passer ainsi pour un héros parmi les siens.

Interprétation : fausse gaieté, rusé, épris de liberté.

Finaud

Humanoïde (elfe de fer) de taille M, chaotique-neutre
Classe d'armure 14 (cuir)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Sauvegardes Dextérité +6
Compétences Discrétion +6, Intimidation +8, Escamotage +6, Perception +3
Sens vision dans le noir, perception passive 13
Langues commun, elfe
Dangerosité 4 (1 100 XP)

Capacités

Attaque sournoise (1/tour). Finaud inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'il a obtenu l'*avantage* au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 m ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et si l'assassin ne subit pas de *désavantage* à son jet d'attaque.
Assassinat. Lors de son premier tour, Finaud obtient l'*avantage* sur ses actions d'attaques contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour. Toute attaque réussie contre une créature ainsi surprise est un coup critique.
Artiste du surin. Lorsqu'il utilise une dague, Finaud inflige un dé de dégâts supplémentaire.
Elfe de fer. Finaud obtient un l'avantage sur les jets de sauvegarde contre l'effet *charmé* et aucun effet magique ne peut le plonger dans le sommeil. Il maîtrise également le tour de magie *aura du héros* (DD 13)
Équipement particulier. Masque du vengeur : si un adversaire réussit une attaque au corps-à-corps sur Finaud, il peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque dont les dommages sont du même montant que ceux qu'il vient de subir.

Actions

Attaques multiples. Finaud peut effectuer deux attaques avec ses dagues.
Dague. *Attaque d'arme au corps-à-corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 8 (2d4+3) dégâts perforants.

Le justicier au masque de cuir. Il se fait appeler Finaud, mais on l'appelle souvent « *l'homme au masque de cuir* » ou « *l'increvable* ». Pour certain, c'est un ange sauveur ; pour d'autre, un criminel sans cœur. Ses victimes, qu'il attaque de nuit aux portes de chez eux, sont souvent d'autres criminels ou des bourgeois malhonnêtes.

Un passé à oublier. Il y a encore peu de temps, Finaud était un authentique vaurien. Bien né, il avait tout pour réussir à la cour, mais il préféra s'encanailler et sombra peu à peu dans la débauche et le crime. Lâché par sa famille et écrasé par les dettes, il finit par accepter une sale affaire pour se refaire… Mais ce fut un fiasco qui se termina par la mort d'une charmante innocente alors que les gardes du corps de la belle le laissaient pour mort dans un caniveau.

L'ombre de la Dame. Fracassé, défiguré, anéanti, ce n'est pourtant pas dans un cachot qu'il se réveilla, mais dans un lit douillet. Une femme se tenait à son chevet. Lui qui voulait mettre fin à ses jours venait de se découvrir une muse et se sentait maintenant prêt à se racheter de tous ses péchés. C'est elle qui lui offrit le masque qu'il porte aujourd'hui et qui cache aux yeux des autres sa caboche cabossée. C'est avec ce masque qu'il rôde la nuit et s'attaque aux malfrats qui ont pourtant été un jour ses amis. Le masque est-il plus que cela ? Et qui est cette muse qui semble l'avoir apprivoisé ?

Interprétation : coriace, insolent, inquiétant



« Détendez-vous, voyons ! Vous allez simplement mourir pour me permettre de laver mes péchés »

Guronzor le pétillant

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon
Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)
Points de vie 68 (8d8+32)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)

Sauvegardes Intelligence +6, Sagesse +3
Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Investigation +6, Perspicacité +3
Sens Perception passive 10
Langues commun, elfe, draconique, géant
Dangerosité 4 (1 100 PX)



« La cordelette bleue sur le levier bleu, la cordelette rouge sur le levier rouge… »

Capacités

J'ai déjà vu un piège comme ça. Guronzor est curieux des pièges depuis toujours. Il obtient l'*avantage* aux jets de sauvegarde pour éviter les pièges ou résister à leurs effets, aux jets de Sagesse (Perception) pour les repérer ainsi qu'aux jets d'Intelligence qu'il effectue pour connaître des détails historiques sur un piège ou le contexte de sa conception.
Sommation. Guronzor peut lancer le sort *injonction* comme un tour de magie sans dépenser d'emplacement de sort.
Incantation. Guronzor est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien préparés par Guronzor :

Tours de magie (à volonté) : *aura du héros, lumière, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *armure de mage, charme-personne, couleurs dansantes*
2e niveau (3 emplacements) : *corde enchantée, modification d'apparence, sphère de feu*
3e niveau (3 emplacements) : dissipation de la magie, nuage puant, vol
4e niveau (2 emplacements) : porte dimensionnelle, tentacules noirs

Équipement particulier. Bâton +1, amulette de bonne santé (sans celle-ci, n›a que 12 (+1) en Constitution.

Actions

Bâton +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 4 (1d8) dégâts contondants.

L'expert es pièges. Guronzor est le spécialiste de l'histoire et de l'ingénierie des pièges. Il est de ce fait très estimé pour ses conseils par tous les chasseurs de trésors et autres écumeurs de donjons de la région. Il aime se joindre à ces groupes, ce qui ne va pas toujours sans créer des problèmes, Guronzor ayant la sale manie de faire les choix les plus audacieux sans faire grand cas de la plus élémentaire prudence. Cela peut parfois conduire à des accidents…

Le piégeur piégé. Les aventuriers, lors d'une de leurs missions, tombent sur un piège apparemment impossible à désamorcer. Ils doivent faire appel à l'expertise de Guronzor. Hélas, ce dernier est porté disparu. Les indices montrent qu'il s'est enfoncé dans les égouts de la ville. Armés des notes éparses et chaotiques du magicien, les aventuriers doivent suivre sa piste jalonnée de pièges plus complexes les uns que les autres. Guronzor les a, semble-t-il, réamorcé après son passage. Mais pourquoi ? Est-ce encore une de ses expériences ? Ou tente-t-il de se cacher d'un groupe mal intentionné qui voudrait s'adjoindre ses services pour trouver un trésor qui devrait rester cacher ?

Interprétation : espiègle, téméraire, affable

Altareas

Humanoïde (nain des pierres) de taille M, loyal neutre
Classe d'armure 13 (anneau de protection et bouclier)
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7, +1 aux autres sauvegardes (anneau de protection)
Résistances aux dommages feu, poison
Compétences Athlétisme +6, Histoire +8, Investigation +5, Perspicacité +5
Sens vision dans le noir, perception passive 12
Langues commun, nain, draconique, gnome
Dangerosité 5 (1 800 XP)

Capacités

Antiquaire. Altareas est un expert en objets anciens. Il obtient l'*avantage* aux tests d'Intelligence (histoire) et d'Intelligence (investigation) lorsqu'il examine un objet. En raison de ses incroyables connaissances, il bénéficie sur un résultat de *« 20 naturel »*, de l'équivalent du sort *légende* concernant l'objet qu'il examine.
Solide comme un nain. Altareas possède les traits communs aux nains des pierres (voir traits des nains)
Équipement particulier. Anneau de protection, anneau de résistance au feu, hache d'arme +2, une flasque d'alcool

Actions

Attaques multiples. Altaréas peut effectuer trois attaques avec sa hache d'arme.
Hache d'arme. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 9 (1d8+5) dégâts tranchants.

Réactions

Bousculade. Si un adversaire manque son attaque, Altareas peut utiliser sa réaction pour effectuer une action de bousculade ou une attaque d'opportunité.

Le receleur. Pour écouler son butin ou trouver des informations sur l'objet étrange rapporté d'une ancienne quête, on vous indiquera certainement une vieille échoppe cachée dans une ruelle de la vieille ville. Elle est tenue par un vieux guerrier nain à la retraite qui travaille avec l'un de ses fils. Sa boutique regorge d'objets de provenances souvent exotiques. Des objets partout, en tas, en piles, en monticules et pendus du sol au plafond. Les prix y sont très élevés. Altareas les trouve justes. Il déteste marchander.

L'historien. Lorsqu'il jauge une marchandise de son œil valide, ce n'est pas la valeur marchande qu'il regarde en premier. Il demande toujours qu'on lui raconte l'histoire ou l'aventure ayant permis de récupérer l'objet qu'on lui propose, sans quoi, il refuse tout simplement de l'acheter. Il ne veut pas, ou très peu, d'objets magiques. Trop dangereux à ses yeux : ça attire les filous et les aventuriers.

Retraité ? Ancien chasseur d'antiquités pour le compte de riches collectionneurs et autres magiciens, il a gardé de cette époque le goût pour les pièces d'exception. S'il ne porte ni arme, ni armure, il ne faut pas le sous-estimer pour autant. Il sait toujours se battre et peut au besoin trouver dans sa boutique tout le matériel nécessaire pour s'équiper. Il sort rarement. Si on partage quelques verres en sa compagnie, il racontera peut-être qu'il attend depuis dix ans le retour de ses anciens compagnons.

Interprétation : minutieux, curieux, taiseux (l'alcool le rend loquace)

« Ton machin magique, j'en veux pas… C'est un truc qui va m'attirer des imbéciles. Mais dis m'en plus sur ce bouclier-là… Où l'as-tu trouvé ? »



Arkyl Lame Vengeresse

Humanoïde (Humain) de taille M, loyal bon
Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 75 (10d8+30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Sauvegardes Force +6, Sagesse +3, Charisme +6
Compétences Athlétisme +6, Intimidation +6, Religion +4
Sens Perception passive 11
Langues commun
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Vengeur. Lors du premier round d'un combat, Arkyl peut utiliser une action bonus pour prêter serment de vengeance envers une créature ennemie. Dès cet instant, il obtient l'avantage aux attaques contre cette créature pendant 1 minute ou jusqu'à ce que celle-ci soit réduite à 0 points de vie.

Châtiment divin. En utilisant un emplacement de sort de niveau 1, Arkyl inflige 9 (2d8) dégâts supplémentaires avec son épée longue. S'il utilise un emplacement de niveau 2, les dégâts supplémentaires sont de 13 (3d8).

Imposition des mains. 3 fois par jour, Arkyl peut utiliser une action pour toucher une créature et lui rendre 6 points de vie. Il peut en outre soigner une maladie ou neutraliser un poison en dépensant une utilisation de cette capacité.

Incantation. Arkyl est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Arkyl :

1er niveau (4 emplacements) : *brûlure du juste, faveur divine, injonction*
2e niveau (2 emplacements) : *frappe lumineuse, zone de vérité*

Équipement particulier. Épée longue +2

Actions

Attaques multiples. Arkyl effectue deux attaques avec son épée longue.

Épée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 11 (1d8+7) dégâts tranchants.

Réactions

Relève-toi ! Si un allié d'Arkyl situé à 1,50 mètre de lui est touché par une attaque qui le réduit à 0 points de vie, Arkyl peut utiliser sa capacité d'imposition des mains sur cet allié, à condition qu'il n'en ait pas dépensé toutes ses utilisations.



« … alors apparaîtra le champion ressuscité. Revenu des ténèbres de la mort, il mettra à bas l'oppresseur… »

Laver le déshonneur. Arkyl est issue d'une famille noble mise au ban de la société après avoir trahi son suzerain. Il a pour obsession de laver son nom pour réintégrer la cour. Après une vie passée à entreprendre de nobles quêtes afin d'accumuler les faits d'armes et une certaine gloire, il fut terrassé par une secte maléfique. Ressuscité par la bienveillance d'un dieu, Arkyl lui a offert sa vie. Il combat depuis en tant que champion de la foi et mène des croisades en son nom.

L'échec. Un pays sous le joug d'un oppresseur. Un champion du Bien tente de rendre sa liberté au peuple à la tête d'une armée. Il va d'échecs en déconvenues. Persuadé qu'il n'est pas à la hauteur, que le déshonneur de sa famille le poursuit, Arkyl disparaît. Une prophétie, pourtant, annonce que c'est le champion ressuscité qui vaincra l'ennemi. Un groupe d'aventuriers intrépides se lance à sa recherche, tandis que l'ennemi, au fait de la prophétie, le poursuit pour l'éliminer définitivement. Et si le champion ressuscité n'était pas celui qu'on croit ?

Interprétation : abattu, honorable, distant

Lyriel

Humanoïde (elfe des sylves) de taille M, chaotique bon
Classe d'armure 16 (cuir clouté)
Points de vie 77 (14d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	19 (+4)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Sauvegardes Force +5, Dextérité +7
Compétences Acrobatie +7, Athlétisme +5, Perception +5
Sens vision dans le noir, perception passive 15
Langues commun, elfe
Dangerosité 5 (1 800 XP)

Capacités

Elfe. Lyriel obtient l'*avantage* sur ses tests de Dextérité (Discrétion) et Sagesse (Survie) dans la nature ainsi que sur les jets de sauvegarde contre l'effet *charmé*. Aucun effet magique ne peut la plonger dans le sommeil
Insaisissable. Lyriel peut se cacher ou se désengager à chacun de ses tours de jeu par une action bonus.
Équipement particulier. Jade, épée longue magique +2, d'alignement Neutre Consciente (INT 11, SAG 12, CHA 18), elle prend souvent le contrôle de Lyriel (DD 16). Si Lyriel tombe à zéro point de vie, Jade peut se téléporter avec sa porteuse dans une zone qu'elle connaît située dans un rayon de 5 km. Jade est une épée longue mais possède la propriété finesse.

Actions

Attaques multiples. Lyriel peut effectuer deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte par une action bonus.
Épée longue magique +2. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d8+6) dégâts tranchants.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+4) dégâts perforants.

L'aventurière. C'est dans une auberge située dans un petit village des terres sauvages que vous avez le plus de chances de croiser la route de Lyriel. Aventurière depuis plus d'un siècle, c'est sans doute elle qui fera les premiers pas vers des nouveaux venus. Elle semble ravie de partager quelque nouvelle aventure avec des compagnons d'intérêt… Le problème est que voyager en sa compagnie signifie que, tôt ou tard, ses pas conduiront vers un dragon.

La fille à l'épée. Si on est observateur, on peut rapidement remarquer que quelque chose ne tourne pas rond chez Lyriel. En fait, elle n'est jamais vraiment seule dans sa tête. Jade, sa compagne, l'accompagne… Et Jade est une épée certes ancienne et magique, mais doté d'un égo démesuré et d'une propension à souvent prendre le contrôle de sa porteuse. Jade a un objectif : tuer un vénérable dragon vert. Jade et Lyriel en ont-elles les moyens ?

Jade : Jade est persuadée qu'elle était avant une épée tueuse de dragon et que tuer de nouveau un dragon lui permettra de regagner ses pouvoirs. Dès qu'elle a une piste, elle n'hésite pas à manipuler sa porteuse pour la suivre, entraînant souvent avec elle ses compagnons d'infortune. Sa porteuse est charmante et Jade a compris que cet atout était très utile pour attirer d'autres aventuriers, eux-mêmes utiles pour venir à bout d'un dragon. Si les pouvoirs de Jade ont toujours réussi à sauver Lyriel lors de ce genre de rencontres, malheureusement aucun dragon n'est encore tombé sous ses coups et nombres d'aventuriers sont morts de les avoir suivies.



Interprétation : impulsive, caractériel, rancunière

« Dites, les gars ! Vous n'auriez pas aperçu un dragon ? Genre, hargneux, gros, vert… »

Miles V. Randorf

Humanoïde (Humain) de taille M, loyal neutre
Classe d'armure 17 (cuirasse +1)
Points de vie 76 (9d8+36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Sauvegardes Force +6, Constitution +7
Compétences Athlétisme +6, Intimidation +3
Outils véhicules (terrestres)
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Vétéran des champs de bataille. Pour une action bonus, Miles peut utiliser l'action se *désengager*. En outre, il se prémunit des attaques et augmente sa classe d'armure de 3 jusqu'au début de son prochain tour.
Abattre l'officier. Pour une action bonus, Miles peut obtenir l'*avantage* à une attaque avec son épée bâtarde. S'il touche, il inflige 7 (2d6) dommages supplémentaires. En contrepartie, toutes les attaques effectuées contre lui jusqu'au début de son prochain tour obtiennent elles aussi un *avantage*.
Épée bâtarde magique. Miles utilise une épée impressionnante qu'il a dérobé sur un cadavre. L'épée inflige 1d12 dégâts et permet à Miles d'obtenir un coup critique sur un résultat de 19 ou 20.
Équipement particulier. Épée bâtarde +1 (1d12 dégâts, critique sur 19 et 20), cuirasse +1

Actions

Attaques multiples. Miles effectue deux attaques avec son épée bâtarde.
Épée bâtarde. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (1d12+4) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 30/120 m, une créature. *Touché :* 7 (1d10+2) dégâts perforants

Réactions

Riposte. Si une attaque au corps à corps touche Miles, il peut immédiatement effectuer une attaque d'épée bâtarde sur la créature qui l'a attaqué en utilisant sa réaction.



« Ça c'est une oreille de gobelin. Celle-là vient d'un officier hobgobelin. Celle-ci d'un archer elfe qui croyait qu'il tirait assez bien pour pouvoir m'insulter gratuitement… »

La chasse aux « oreilles pointues ». Tout ce qui n'est pas humain ne mérite aucune considération. C'est la philosophie de Miles. Peu scrupuleux, sans réelle morale, il vend ses talents de guerrier et d'officier aux plus offrants, tant que cela implique de massacrer des elfes, des gobelins ou n'importe quelle race « *dégénérée* ». Seule l'efficacité compte, il laisse les scrupules aux politiciens. Il a hérité de ses nombreuses batailles autant de cicatrices et plus de rancœur encore. Miles s'enfonce lentement vers le mal et la soif du sang. Son avenir ne tient qu'à un fil. Trouvera-t-il des compagnons capables de le ramener dans le droit chemin ou basculera-t-il vers les massacres gratuits ?

À la guerre comme à la guerre. Les aventuriers sont embarqués dans une guerre contre des hordes d'orcs. Ils sont dépassés, la défaite est proche. Pour trouver plus de troupes, il leur faut engager les mercenaires menés par Miles. Mais celles-ci sont occupées à chasser les fées d'un bosquet qu'un seigneur veut transformer en champs. L'aideront-ils à massacrer les dryades pour qu'il vienne les épauler rapidement ? Ou tenteront-ils d'infléchir la morale du soldat ?

Interprétation : sûr de lui, intransigeant, froid

Iphiklès

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon
Classe d'armure 19 (cuirasse +1, bouclier +1)
Points de vie 90 (12d8+36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +3
Compétences Intimidation +6, Médecine +3, Perspicacité +3, Religion +3
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Redonner espoir. Toute créature alliée d'Iphiklès dans un rayon de 3 mètres obtient l'*avantage* aux jets de sauvegarde contre des effets de peur. Une créature déjà sujette à un tel effet peut tenter un jet de sauvegarde (pas d'action) dès qu'elle pénètre dans le rayon de 3 mètres.
Je ne suis pas le paladin que vous recherchez. Iphiklès obtient l'*avantage* aux tests de Charisme (Tromperie) lorsqu'il tente de cacher sa véritable identité.
Caliborn. Iphiklès est en possession d'une épée longue vengeresse sacrée. Elle inflige 2d10 dégâts radiants supplémentaires sur les fiélons et les morts-vivants. Lorsqu'il tient Caliborn, il dégage une aura dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Iphiklès et ses alliés dans l'aura obtiennent l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.
Incantation. Iphiklès est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Iphiklès :

1er niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi, détection du mal et du bien, faveur divine*
2e niveau (3 emplacements) : *aide, frappe lumineuse, zone de vérité*
3e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie, lever une malédiction, revigorer*

Équipement particulier. Caliborn, épée longue vengeresse sacrée, cuirasse +1, bouclier +1

Actions

Attaques multiples. Iphiklès effectue deux attaques de mêlée avec son épée longue ou avec Caliborn.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts tranchants.
Caliborn. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts radiants contre les fiélons.

Réactions

Parade du bouclier. Si une attaque au corps à corps touche Iphiklès, il augmente sa classe d'armure de 3. Iphiklès doit voir son attaquant et porter son bouclier.
Protéger les faibles. Lorsqu'un adversaire d'Iphiklès attaque un de ses alliés situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui, Iphiklès peut utiliser une réaction pour faire subir un *désavantage* à l'attaque de son adversaire. Iphiklès doit voir l'attaquant et porter son bouclier pour utiliser cette capacité.

Le fugitif. Iphiklès est en fuite. Son ordre de de chevaliers, les Protecteurs, le cherche pour récupérer Caliborn. On raconte qu'Iphiklès a pris la fuite avec l'épée vengeresse, relique sacrée de l'ordre. La vérité est tout autre : Iphiklès s'est vu confier l'épée par le grand maître de l'ordre, qui pressentait un mal terrible au sein des Protecteurs. Le paladin erre aujourd'hui aux quatre coins du monde dans une perpétuelle fuite en avant pour échapper aux assassins de son ordre.

La quête de Caliborn. Un groupe d'aventuriers pourrait être engagé pour retrouver la trace d'Iphiklès et rapporter Caliborn. Que feront-ils quand ils découvriront la vraie nature du paladin et le mal effroyable prophétisé par le grand maître ?

Interprétation : méfiant, noble, sûr de ses convictions



« Je ne suis pas cet Iphiklès, et ceci n'est pas l'épée dont vous parlez… »

Alaster Main Noire

Humanoïde (Humain) de taille M, loyal bon
Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 71 (11d8+22)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	8 (-1)	10 (+0)

Sauvegardes Intelligence +7
Compétences Arcanes +7, Histoire +7, Investigation +7, Perspicacité +2
Sens Perception passive 9
Langues commun, elfe, draconique, orc
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Élémentaliste du feu. Lorsqu'Alaster lance un sort infligeant des dégâts de type feu, il peut utiliser une action bonus pour lancer un dé de dégâts supplémentaire. En outre, Alaster bénéficie d'une résistance aux dégâts de feu.
Feu intense. Alaster peut utiliser une action pour utiliser un emplacement de sort et projeter des flammes dans un cône de 6 mètres. Toute créature située dans ce cône subit 2d6 dégâts de feu par niveau de l'emplacement de sort utilisé. Un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 15) permet de réduite les dégâts de moitié. En cas d'échec, la créature prend feu et subit 1d6 dégâts de feu à chaque round jusqu'à ce qu'elle ou un de ses alliés à 1,50 mètre utilise son action pour éteindre le feu.
Incantation. Alaster est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien préparés par Alaster :

Tours de magie (à volonté) : *aspersion acide, lumière, lumières dansantes, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *armure de mage, mains brûlantes*
2e niveau (3 emplacements) : *flamme éternelle, rayon ardent, sphère de feu*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, protection contre l'énergie*
4e niveau (3 emplacements) : *bouclier de feu, mur de feu, sphère résiliente, tentacules noirs*
5e niveau (2 emplacements) : *invoquer un élémentaire, immobiliser un monstre*
6e niveau (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*

Équipement particulier. Épée longue ardente.

Actions

Épée longue ardente. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts tranchants et 7 (2d6) dégâts de feu.

Réactions

Riposte brûlante. Si une attaque au corps à corps touche Alaster, une langue de feu surgit de son corps et frappe automatiquement son assaillant, lui infligeant 3 (1d6) dégâts de feu.

Petit Louis

Humanoïde (Halfelin pieds-légers) de taille P, loyal bon
Classe d'armure 21 (harnois + bouclier)
Points de vie 26 (4d6+12)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Force +5, Dextérité +4
Compétences Acrobaties +4, Athlétisme +5, Dressage +3, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun, halfelin
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Discret. Petit Louis peut tenter de se cacher même quand il est seulement dissimulé par une créature qui fait une taille de plus que lui.
Tenace. 3 fois par jour, Petit Louis peut relancer un jet de sauvegarde raté. Il doit obligatoirement garder le nouveau résultat.
Équipement particulier. Aucun.

Actions

Attaques multiples. Petit Louis effectue deux attaques avec son épée longue.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Réactions

Garde du corps. Si une attaque au corps à corps touche un allié de Petit Louis à moins de 1,50 mètre de lui, il peut utiliser une réaction pour devenir la cible de l'attaque à sa place. S'il est touché et subit des dégâts, il obtient la résistance au type de dégâts infligés pour cette attaque uniquement.

Un duo improbable. Qu'est-ce qui peut bien rapprocher un élémentaliste humain et un halfelin en armure de chevalier ? S'il est un mystère dans le royaume, c'est bien celui-là. Pourtant Alaster et Petit-Louis sont inséparables. Connus dans toute la contrée pour leur bienveillance et leur courage, le peuple a fait d'eux ses héros.

Fausse identité. Alaster est né sous le nom d'Alfraïm de Karnoss. Fils d'un noble local, il a été contraint de fuir lorsque le peuple s'est révolté contre son père. Si la population apprenait qu'Alaster, leur héros, était en réalité le fils de leur seigneur autrefois débouté, quelle serait sa réaction ?

La vengeance. Alaster n'a jamais oublié le sort qui a été réservé à son père. Conscient que le peuple a été manipulé, il n'a de cesse de retrouver le mystérieux ordre qui en voulait à la vie du noble. Une piste s'offre à lui quand un groupe d'aventuriers arrive dans la région à la recherche d'Alfraïm de Karnoss. Ont-ils été payés pour retrouver la trace du fils du seigneur ? Où doivent-ils l'emmener s'ils le retrouvent ? Les aventuriers accompliront-ils leur mission sans rechigner ou remettront-ils leurs ordres en question en découvrant le duo Alaster–Petit-Louis tant aimé (et à raison) du peuple ? Aideront-ils ensuite Alaster à accomplir sa vengeance ? Le groupe qui voulait la mort du seigneur et maintenant celle de son fils a-t-il des intentions nuisibles ou a-t-il de bonnes raisons d'agir ainsi ?

Le secret de Petit-Louis. Le petit chevalier n'est pas un halfelin. C'est un construct, une créature artificielle fabriquée par le père d'Alaster pour l'aider et le protéger. À ce propos, le père d'Alaster l'avait-il fabriqué, ou bien l'avait-il dérobé ? Y aurait-il un lien avec le groupe qui recherche Alfraïm de Karnoss ? Quelle valeur peut bien avoir un exemplaire unique de machine vivante ?

Interprétation d'Alaster : sûr de lui, valeureux, chaleureux

Interprétation de Petit-Louis : chevaleresque, ingénu, rieur

« Viens Petit Louis, il nous reste encore beaucoup de torts à redresser… »



Alaster et Petit Louis

Eghealbabock le rouge

Humanoïde (Gnome des fées) de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (bracelets de défense)
Points de vie 63 (14d6+14)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	19 (+4)	13 (+1)	19 (+4)	12 (+1)	13 (+1)

Sauvegardes Dextérité +7
Compétences Acrobaties +7, Arcanes +7, Discrétion +7, Intimidation +4, Investigation +7, Perspicacité +4
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun, elfe, gnome, nain
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Eghealbabock obtient l'*avantage* aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Attaque sournoise. Une fois par tour, si Eghealbabock obtient l'avantage sur une attaque, il peut infliger 4d6 dégâts supplémentaires à sa cible s'il utilise une arme de finesse ou une arme à distance. Si un autre ennemi de la cible se trouve à 1,50 mètre d'elle, Eghealbabock n'a pas besoin d'avoir obtenu l'*avantage* pour porter une attaque sournoise, à condition que ce second ennemi ne soit pas *neutralisé* et que Eghealbabock ne subisse pas un *désavantage* à l'attaque.

Assassinat. Pendant son premier tour de combat, Eghealbabock obtient l'*avantage* aux attaques portées contre des créatures qui n'ont pas encore agi. En outre, toute attaque qu'Eghealbabock porte sur une créature surprise est automatiquement un coup critique.

Anneau d'invisibilité. Eghealbabock peut utiliser une action pour devenir *invisible*. Il reste *invisible* jusqu'à ce qu'il ôte son anneau, qu'il attaque ou lance un sort, ou jusqu'à ce qu'il utilise une action bonus pour redevenir visible.

Incantation. Eghealbabock est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien préparés par Eghealbabock :

- **Tours de magie (à volonté)** : *illusion mineure, lumières dansantes, main du mage, prestidigitation*
- **1e niveau (4 emplacements)** : *couleurs dansantes, déguisement, image silencieuse*
- **2e niveau (3 emplacements)** : *aura magique de l'arcaniste, corde enchantée, ombres imaginaires*
- **3e niveau (3 emplacement)** : *dissipation de la magie, hâte, image majeure*
- **4e niveau (1 emplacement)** : *assassin imaginaire, terrain hallucinatoire*

Équipement particulier. Anneau d'invisibilité, dague (kriss) +1, épée courte incisive.

Actions

Attaques multiples. Eghealbabock attaque une fois avec son épée courte et une fois avec son kriss.

Épée courte incisive. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Kriss +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d4+5) dégâts perforants.

Réactions

Esquive instinctive. Si une attaque au corps à corps touche Eghealbabock, il réduit les dommages de moitié s'il peut voir son agresseur et qu'il utilise sa réaction.

Fou et dangereux. Eghealbabock est le maître de la Marque Rouge, une secte d'assassins qui opère dans tout le royaume. Il est persuadé d'être l'avatar d'un dieu du sang et pense pouvoir prendre sa place un jour.

Les rats. Eghealbabock a dressé les rats de la ville pour lui servir d'espions. Dans son combat contre la Marque Rouge, un groupe d'aventuriers devrait s'enfoncer dans les cloaques pour trouver un mystérieux « *seigneur des rats* » pour les aider dans leur combat. Mais quel sera son prix ?

Interprétation : paranoïaque, mégalomane, calculateur



« Que dites-vous mes petits amis ? Cette bande est descendue dans notre repère ? Je m'en occupe, et ensuite vous pourrez tous les dévorer… »

Mazagar, maître des rêves

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon
Classe d'armure 11 (14 avec *armure de mage*)
Points de vie 81 (18d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)

Sauvegardes Intelligence +10, Sagesse +8
Compétences Arcanes +15, Histoire +10, Persuasion +14, Perspicacité +8
Sens perception passive 13
Langues commun, céleste, primordial, elfe, draconique
Dangerosité 9 (5 000 XP)

Capacités

Incantation. Mazagar est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Il prépare habituellement les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *aura du héros, illusion mineure, lumières dansantes, message, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, couleurs dansantes, détection de la magie, identification*
2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, localiser un objet, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *clairvoyance, contre-sort, lever une malédiction*
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement, localiser une créature, terrain hallucinatoire*
5e niveau (2 emplacements) : *lien télépathique, rêve, scrutation*
6e niveau (1 emplacement) : *suggestion de groupe, vision suprême*
7e niveau (1 emplacement) : *téléportation*

Équipement particulier. Boule de cristal de télépathie

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Le vieil homme dans sa tour. Mazagar est un magicien vivant retiré dans sa tour après une longue vie d'aventure. Il reçoit peu et semble passer ses jours vautré dans le doux confort d'un épais lit recouvert de coussins ou sur sa chaise haute d'audience. Si Mazagar vit en ermite, il ne s'est pas coupé du monde pour autant. Il n'a même jamais été aussi influent qu'aujourd'hui.

Maître des rêves. Mazagar a une grande passion : les rêves. Ses recherches l'ont toujours poussé à développer de nombreuses variantes de sorts dans ce domaine. C'est sans doute lui qui a inventé le sort de rêve que nombre de mages qualifiés utilisent aujourd'hui. Il a poussé les limites de ce sort encore plus loin que les autres : plutôt que de l'utiliser comme arme de cauchemar il est capable par ce biais d'influencer les désirs et idéaux profonds de ceux qu'il visite en rêve. Qui sait combien de jeunes se sont soudain découvert de folles envies de partir à l'aventure !

Mentor pour aventurier. En influençant les rêves d'individus choisis à dessin, il se plaît à promouvoir *« l'aventure »*. Il manipule souvent discrètement ses protégés pour les aiguiller dans des directions inattendues, que ce soit des aventuriers chevronnés ou de simples villageois chez qui il voit un gros potentiel. On prétend même que des centaines de personnes ont parfois fait, la même nuit, le même rêve, et que le Maître des rêves n'y serait pas étranger. Qui sait si la quête que vous venez d'entreprendre n'a pas subtilement été influencée par cet étrange personnage ?

Interprétation : sage, extravagant, rêveur

« Jeune fille ! Ne vous êtes-vous jamais demandé comment vous avez un jour eu cette folle envie de pénétrer dans une ancienne tombe la veille de vos fiançailles ? »



Telgar Weyr

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (cuir +2)
Points de vie 117 (18d8 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Sauvegardes Dextérité+8, Intelligence +8
Compétences Arcane +8, Discrétion +8, Perception +6, Perspicacité +6
Résistances aux dégâts poison
Sens perception passive 16
Langues commun, argot des voleurs,
Dangerosité 9 (5 000 XP)



Capacités

Assassinat. Lors de son premier tour, Telgar obtient l'*avantage* sur son action d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour. Si l'attaque réussit, c'est un coup critique.

Attaque sournoise (1/tour). S'il obtient l'*avantage* au jet d'attaque, ou que sa cible est à 1,50 m ou moins d'un allié capable d'agir, Telgar inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires quand il touche sa cible avec sa dague.

Incantation. Telgar est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Telgar :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, illusion mineure, message, trait de feu, viser juste*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, léger comme une plume, nappe de brouillard, strangulation*
2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, modifier son apparence, pas brumeux*
3e niveau (3 emplacements) : *contresort, non détection, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *assassin imaginaire, invisibilité supérieure*
5e niveau (2 emplacements) : *modification de mémoire, nuage mortel*

Équipement particulier. Poisons de son choix

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps-à-corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle subit 24 (7d6) dégâts de poison et l'état spécial *empoisonné*, ou seulement la moitié des dégâts en cas de réussite.

Le mage-assassin. Telgar est un tueur méthodique. Le meurtre n'est pas chez lui une réponse à des pulsions malsaines, mais un savoir-faire au service d'objectifs précis. Son talent ne repose pas uniquement sur ses capacités physiques : c'est un magicien de talent et, surtout, un maître alchimiste. Loin de faire de lui quelqu'un qui se disperse, sa magie et son alchimie tendent vers un seul et même but : tuer. Il est très efficace pour cela.

Maître empoisonneur. Le poison est de loin son arme favorite, loin devant la magie et le combat rapproché. En fonction de sa mission, du temps et de l'argent qu'il peut y consacrer, il peut avoir accès à tous les poisons des règles et même en fabriquer de nouveaux.

Une légende. Insaisissable, on sait peu de choses sur Telgar et les légendes le concernant sont nombreuses. On dit que l'âge et les maladies ne l'atteignent pas, qu'il aurait tué sa famille et ses amis et refusé de devenir le « *grand père assassin* » de la guilde. On dit aussi qu'il n'agit que pour son compte et qu'il posséderait un couple de licornes noires à la crinière de feu, qui seraient ses seules amies… Où est la vérité ?

Interprétation : égocentrique, efficace, méthodique

Toujours plus haut
Toujours plus loin
Jamais je ne ferai défaut
Aux puissances du Malin

Malicia de Nibelungen, élue du dieu des dieux

Humanoïde (Humaine) de taille M, chaotique neutre
Classe d'armure 20 (Harnois de verre-acier)
Points de vie 165 (15d8+45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)

Compétences Arcanes +13, Histoire +9, Perspicacité +8, Tromperie +9, Religion +13
Sens Perception passive 14
Langues langage universel, Malicia parle toutes les langues de l'univers
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Origine draconique. Le sang de dragon qui coule dans ses veines permet à Malicia d'obtenir le maximum de points de vie de chacun de ses dés de vie. Elle bénéficie aussi d'une longévité infinie. Enfin, elle peut lancer le sort *régénération* sur elle-même une fois entre deux repos longs.
Synchronie/Discorde. Malicia possède une réserve de 8 *avantages* et *désavantages* qu'elle peut offrir ou imposer à toute créature située dans sa ligne de vue au prix d'une action. La créature ciblée ne peut pas résister à cette aptitude et réalisera sa prochaine action avec l'*avantage* ou le *désavantage* selon l'option choisie par Malicia. Sa réserve se régénère après un repos long.
Incantation. Malicia est une lanceuse de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de clerc préparés par Malicia :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, réparation, résistance, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi, injonction, protection contre le bien et le mal, purification de nourriture et d'eau*
2e niveau (3 emplacements) : *lien de protection, immobiliser un humanoïde, zone de vérité*
3e niveau (3 emplacements) : *envoi de message, glyphe de protection, lever une malédiction*
4e niveau (3 emplacements) : *bannissement, gardien de la foi, localiser une créature*
5e niveau (2 emplacements) : *rappel à la vie, sanctification*
6e niveau (1 emplacement) : *barrière de lames*
7e niveau (1 emplacement) : *parole divine*
8e niveau (1 emplacement) : *contrôle du climat*

Équipement particulier.

Anneau de Balmung. Cet anneau, que Malicia a hérité de son seul et unique amour, aujourd'hui mort, donne à son porteur une telle aura que beaucoup ont du mal à avoir la moindre intention hostile à son égard.
Nyrlith. Cette épée intelligente est une épée voleuse de vie +3. Elle a l'unique obsession de déverser le chaos sur le monde : guerres, bouleversements politiques, chutes de civilisations. Au premier contact avec son porteur, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme (DD 15) ou voir son alignement se changer en chaotique et l'obsession de Nyrlith devenir également la sienne.

Actions

Nyrlith. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 8 (1d8+4) dégâts tranchants.

Réactions

Anneau de Balmung. Dès qu'un adversaire a des intentions hostiles envers Malicia, elle peut lancer le sort *sanctuaire* sur elle-même au prix d'une réaction.



L'élue du dieu des dieux. Le dieu des dieux n'intervient normalement pas dans le monde des mortels, trop occupé qu'il est à gérer les conflits entre les divinités. Il a pourtant élu Malicia comme sa représentante. Faiseuse et défaiseuse des rois, Malicia a utilisé ses pouvoirs et son influence pour orienter le destin de nations entières. Charismatique, capable de faire basculer des négociations d'une seule phrase ou de déclencher des conflits d'un regard, de nombreuses personnes lui doivent la vie ou la tombe, sans s'en douter un seul instant.

Nyrlith. Suite à la perte de son amour, Malicia était désespérée. Un artefact intelligent, l'épée Nyrlith, a profité de la faiblesse de Malicia pour prendre le contrôle de son esprit. Désireuse de porter le chaos sur le monde, l'épée a trouvé en Malicia l'instrument parfait pour réaliser ses desseins.

Interprétation : égocentrique, hautaine, posée

« Monseigneur, j'ai la solution à tous vos problèmes »

Croc le terrible

Humanoïde (nain) de taille M, chaotique neutre
Classe d'armure 18 (bracelets de défense)
Points de vie 180 (19d8+95)
Vitesse 10,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +13, Dextérité +7, Constitution +10
Compétences Athlétisme +13, Dressage +4, Intimidation +7, Survie +4
Sens Perception passive 9
Langues commun, nain
Dangerosité 16 (15 000 PX)

Capacités

Charge d'Asharash. Croc chevauche une hyène géante (45 PV, Morsure +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perçants, vitesse 15 m). Lorsqu'il se déplace sur le dos d'Asharash d'au moins 9 mètres avant d'attaquer une créature, il obtient l'avantage à l'attaque avec une lance d'arçon et inflige un coup critique sur un 19 ou un 20. En outre, il peut utiliser une action bonus pour ordonner à Asharash de réaliser une attaque gratuite sur la même cible.
Frénésie. Croc peut utiliser une action bonus pour entrer dans l'état de rage de berserker. Dans cet état, il obtient l'*avantage* aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Il inflige 4 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il attaque et obtient une résistance aux dommages contondants, perçants et tranchants. Dans son état frénétique, Croc peut utiliser une réaction pour réaliser une attaque supplémentaire. Enfin, tant qu'il est en frénésie, son état se transmet à Asharash qui peut maintenant attaquer deux fois par tour. La frénésie dure jusqu'à ce que Croc utilise une action bonus pour y mettre fin ou qu'il soit réduit à 0 points de vie.
Toujours prêt à en découdre. Croc obtient l'*avantage* aux tests d'initiative.
Critique fatal. Lorsqu'il porte un coup critique, Croc inflige 3 dés de dégâts supplémentaires.
Leader né. Croc obtient l'*avantage* aux tests de Charisme (Intimidation).
Résistance légendaire (3/jour). Croc peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.
Tu connaîtras la peur. Toute créature hostile à Croc située dans un rayon de 9 mètres lorsqu'il est en frénésie doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être *effrayée* pour ce tour.Si un jet de sauvegarde est réussi, la cible est immunisée à cet effet pour 24 heures.
Équipement particulier. Hache à deux mains +3, lance d'arçon +1, bracelets de défense, ceinture de force de géant des nuages (sans elle, a 20 (+5) en Force).

Actions

Attaques multiples. Croc effectue deux attaques de mêlée avec sa hache à deux mains ou sa lance d'arçon.
Lance d'arçon +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 15 (1d12+9) dégâts perçants. Croc subit un désavantage s'il attaque une créature située à 1,50 m.
Hache à deux mains +3. *Attaque d'arme au corps à corps :* +16 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 17 (1d12+11) dégâts tranchants.

Réactions

Riposte. Si une attaque au corps à corps touche Croc, il peut utiliser sa réaction pour attaquer gratuitement la créature qui l'avait attaqué.

Le goût du sang. Croc est un des combattants les plus dangereux du monde. Nombreux sont ceux qui viennent le défier pour devenir le glorieux guerrier qui aura défait « *le barbare à la hyène* ». Aucun n'a survécu pour raconter son échec. D'autres se revendiquent de son héritage et le considèrent comme un guide. Croc se retrouve souvent entouré d'une suite de combattants hargneux qui veulent le voir les guider vers la gloire et la fortune. Quand ces compagnons non désirés l'ennuient, il est souvent obligé de faire le ménage lui-même.

Interprétation : distant, pince-sans-rire, difficile à cerner

« Yaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahhh ! ! ! »



Catherine de Noirfaucon

Mort-vivant humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 170 (20d8 + 80)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)

Sauvegardes Constitution +9, Intelligence +11, Sagesse +9
Compétences Arcanes +17, Histoire +11, Perception +9, Perspicacité +9, Persuasion +10, Tromperie +10
Résistance aux dégâts froid, foudre, nécrotique
Immunité aux dégâts contondants, perforants et tranchants provenant d'arme non-magique et aux poisons
Immunité aux états spéciaux *charmé, épuisé, terrorisé, paralysé, empoisonné*
Sens vision parfaite 40 m, perception passive 19
Langues commun, elfe, draconique, abyssal, céleste, infernal
Dangerosité 20 (25 000 XP)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Si Catherine échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider de transformer cet échec en réussite
Reconstitution. Grâce à son phylactère, Catherine récupère un nouveau corps au bout de 1d10 jours, regagnant par la même occasion tous ses points de vie. Ce nouveau corps apparaît à 1,50 m de son phylactère.
Incantation. Catherine est une lanceuse de sorts de niveau 11 de clerc et de niveau 9 de magicien (illusionniste). Sa caractéristique d'incantation est par contre l'intelligence pour l'ensemble de ses sorts (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Elle est considérée comme une lanceuse de sorts de niveau 20 et peut mémoriser 14 sorts de clerc jusqu'au niveau 6 et préparer 14 sorts de magicien jusqu'au niveau 5. Elle utilise ses emplacements de sorts de niveau 7 et plus pour améliorer la puissance de certains de ses sorts et elle prépare généralement les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, illusion mineure, lumière, main du mage, prestidigitation, rayon de givre, résistance, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : bouclier, charme personne, déguisement, détection de la magie, projectile magique, sanctuaire
2e niveau (3 emplacements) : *détections des pensées, localiser un objet, image miroir, invisibilité*
3e niveau (3 emplacements) : *animation des morts, boule de feu, communication avec les morts, contresort, dissipation de la magie, esprits gardiens*
4e niveau (3 emplacements) : *assassin imaginaire, invisibilité supérieure, porte dimensionnelle*
5e niveau (3 emplacements) : *apparence trompeuse, colonne de flamme, cône de froid, fléau d'insectes, scrutation*
6e niveau (2 emplacements) : *barrière de lames, création de mort-vivant, interdiction, vision suprême*
7e niveau (2 emplacements) : *régénération, résurrection*
8e niveau (1 emplacement) : *contrôle du climat*
9e niveau (1 emplacement) : *résurrection suprême*

Résistance au renvoi. Catherine obtient l'*avantage* aux jets de sauvegarde pour résister à tout effet de renvoi des morts-vivants.
Équipement particulier. Amulette d'anti-détection, anneau de barrière mentale, cape de déplacement, bâton d'envoûtement, diadème (couvre-chef) de déguisement

Actions

Attaques multiples. Catherine effectue une attaque avec sa dague vampirique et un contact paralysant, ou lance un sort et effectue une attaque en action bonus (à la dague ou un contact paralysant).
Dague vampirique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 10 (2d4+5) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts nécrotiques. Catherine récupère autant de PV que de dégâts nécrotiques infligés avec sa dague.
Contact paralysant. *Attaque de sort au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 20 (6d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de constitution (DD 17) sous peine d'être *paralysée* pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à cet effet si elle le réussit.

Actions légendaires

Catherine peut réaliser 3 actions légendaires, choisies parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Elle regagne ses actions légendaires au début de son tour de jeu.
Tour de magie. Catherine lance un de ses tours de magie.
Contact paralysant (coûte 2 actions). Catherine utilise son contact paralysant.
Regard envoûtant (coûte 2 actions). Catherine fixe du regard une créature qu'elle peut voir dans un

rayon de 3 m autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre la magie, sous peine d'être *charmée* pendant 1 minute. La cible charmée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est un succès, ou si l'effet se termine pour elle, la cible est immunisée au regard de la liche pour les prochaines 24 heures.

Perturbation de la mort (coûte 1 à 3 actions). De un à trois cadavres situés dans un rayon de 6 m autour de Catherine se transforment en zombie agissant au même tour que la liche dès le round suivant. Ces zombies sont normaux mais, chargés d'énergie, ils font 7 (2d6) dégâts nécrotiques supplémentaires à chaque attaque. Ces zombies tombent en poussières au bout d'une heure, rendant tout sort de résurrection inopérant.

Le domaine de Noirfaucon. Les barons de Noirfaucon étaient connus pour leur loyauté et leur courage. Puis un jour, la folie frappa la famille, et la décrépitude s'abattit sur le domaine. En quelques années, la baronnie se referma sur elle-même et devint une terre de corruption, de vilenie et de paranoïa. La population vit aujourd'hui en permanence dans la peur et la crainte. L'espoir a depuis longtemps quitté le cœur de ceux qui vivent sur ces terres.

Le temple de la Mort-Vivance. La folie macabre des barons de Noirfaucon s'est accompagnée par l'émergence d'une église unique vénérant le dieu de la mort. À leur mort, les habitants de la baronnie sont obligés d'offrir leur corps à l'église. Ces cadavres sont ensuite utilisés par les prêtres et les nécromants de l'église pour leurs expériences impies. Il n'est pas rare de voir le fruit de ces expériences malheureuses errer dans les rues des cités et villages du domaine.

La femme derrière le trône. C'est une femme, Catherine, qui est derrière la folie des barons et le culte de la Mort-Vivance. Depuis plus d'un siècle, elle dirige la baronnie et le temple dans l'ombre, véritable pouvoir derrière le trône. Écartée du pouvoir par son père, elle place aujourd'hui ses pions aux postes d'influence, n'hésitant pas à intervenir directement si nécessaire en prenant une fausse apparence. Nul ne sait d'ailleurs vraiment qu'elle existe, et elle s'attache à préserver le secret de son existence.

La quête de la beauté éternelle. La perfection et la beauté de ses traits est inhumaine et un sentiment désagréable se dégage lorsqu'on l'observe. Son regard, mort, révèle sa vraie nature lorsque l'enchantement disparaît et que le visage d'une beauté si parfaite s'efface pour laisser la place à une chair depuis longtemps desséchée.

Catherine de Noirfaucon n'a jamais accepté les dégradations physiques engendrées par sa condition de liche. Elle n'a de cesse depuis sa transformation de trouver un moyen de retrouver son apparence passée, et consacre toutes ses ressources pour atteindre cet objectif. Et elle vient de trouver un remède pour remédier à sa déchéance et dont des PJ, notamment des PJ séduisants ou charismatique, pourraient bien être les principaux ingrédients.

Interprétation : glaciale, intrigante, dangereuse



Tu veux connaître mes secrets ? Fort bien, de toute manière tu n'as plus que quelques instants à vivre. Ils t'accompagneront donc dans la tombe avant que j'anime ton corps et que tu ne me serves pour l'éternité…



4: INVENTER

UN MONSTRE OU UN PNJ



La liste que vous venez de parcourir ne vous suffit pas ? Ou ne vous suffit plus ? Vous vous sentez l'âme du docteur Frankenstein ou vous avez envie de proposer aux PJ de votre groupe de se mesurer à votre créature ? Dans la « *carrière d'un MJ* », il arrive toujours un moment où la nécessité d'une créature nouvelle et originale se fait sentir. Voici une méthode pour construire le profil technique d'une créature, qu'il s'agisse d'un monstre ou d'un PNJ, en fonction de l'indice de dangerosité (ID) que vous souhaitez lui attribuer.

Attribuer un indice de dangerosité

Déterminez l'ID de votre créature en fonction du niveau de votre groupe de PJ ainsi que de la difficulté que vous souhaitez choisir pour la rencontre (à ce sujet, voir *Construire une rencontre*, page 370 de ce livre). Vous pouvez aussi attribuer cet ID en fonction de la réputation de la créature : faible (moins de 1), ordinaire (1), coriace (2-4), puissante (5-10), extraordinaire (11-15), légendaire (16+). Une telle créature peut avoir un ID beaucoup plus élevé que le niveau moyen de votre groupe. Elle n'est pas obligatoirement destinée à combattre vos PJ, ou du moins, pas dans l'immédiat.

Pour les créatures les plus simples, celles qui n'ont pas d'aptitude particulière comme l'utilisation d'une puissante magie ou le bénéfice de résistances particulières, l'ID suffit à déterminer le profil technique de la créature à l'aide de la table nommée *profils techniques selon l'ID*. Vous pouvez passer directement à l'étape suivante.

Si vous souhaitez donner des aptitudes puissantes (actions légendaires, résistance légendaire, etc.) ou des niveaux de lanceur de sort à votre créature, reportez-vous à la fin de ce chapitre, aux deux paragraphes intitulés *Aptitudes particulières et ID* et *Lanceurs de sort et ID*.

Arthus Morgentern, étape 1 – indice de dangerosité



Le MJ veut créer un PNJ nommé Arthus Morgentern, un guerrier exceptionnel, un des plus puissants du royaume. Il estime l'ID d'une telle créature à 10. Le MJ ne veut pas que sa créature succombe bêtement au premier sort et il décide de lui donner une aptitude importante pour le protéger de la magie. Pour cela il se réfère au paragraphe de fin de chapitre Aptitudes particulières et ID. Là il choisit l'aptitude Résistance légendaire. Cela consomme 1 point d'ID aussi il faudra finalement utiliser la ligne correspondant à un ID de 9 dans la table des profils techniques selon l'ID.

Indice de dangerosité et Points de combat (PC)

Les deux premières colonnes de la table des profils techniques correspondent à des indicateurs de la puissance d'une créature. L'indice de dangerosité permet de savoir rapidement à quel niveau de PJ correspond une créature unique, ce paramètre est indiqué pour chaque créature du bestiaire. Il permet de déterminer les points d'expérience correspondants et toutes les autres caractéristiques de la créature. La deuxième colonne indique les points de combat (PC), un indice supplémentaire plus précis qui sert à créer des rencontres équilibrées de plusieurs créatures. Il est rappelé ici, car il est aussi utilisé pour calculer la dangerosité d'une créature dotée de niveaux de lanceur de sort.

Colonne CA et points de vie

Cette colonne donne une classe d'armure-type pour la dangerosité de la créature. Toutefois, une valeur unique ne peut être satisfaisante pour simuler la variété de l'ensemble des créatures. Le pôle défensif d'une créature est formé par l'association de deux valeurs, la CA et les points de vie (PV) qui sont indiqués dans la colonne suivante. Ainsi vous pouvez choisir d'augmenter la CA et d'abaisser les PV ou l'inverse. Les colonnes 5 et 6 de la table (CA haute et CA basse), vous permettent de faire varier ces valeurs de façon simple avec plus ou moins de 2 points de CA.

Variations possibles. Vous pouvez aussi faire varier la CA en modifiant le bonus d'attaque de la créature : augmentez ou abaissez l'attaque de 1 point en échange du bonus/malus inverse en CA (maximum plus ou moins 2).



Arthus Morgentern, étape 2 – pôle défensif

Avec un ID de 9, par défaut Arthus aura 16 de CA et 150 pv. Toutefois le MJ décide qu'il portera une armure de demi-plaques (et un modificateur de Dextérité de +2) pour une CA de 17. Cela fixe ses pv entre 150 (CA 16) et 120 (CA 18) pour environ 135 pv. Comme c'est une créature de taille moyenne, il obtient des d8 (4,5 pv par dé de vie). Pour obtenir 135 pv, le MJ décide de lui attribuer 16 dés de vie (un guerrier de très haut niveau) et un modificateur de Constitution de +4 (16d8+64=136 pv)

Table des profils technique selon l'ID

ID	PC	CA	PV	CA basse (PV hauts)	CA haute (PV bas)	Att	Bonus de maîtrise	Dégâts Moy.	Exemples de dégâts	DD
0	1	11	1			+2	+2	1		10
1/8	5	13	8	11-14	15-5	+3	+2	3	1d4+1 1d6	11
1/4	9	13	12	11-17	15-9	+4	+2	5	1d4+3 1d8+1	11
1/2	15	13	20	11-30	15-15	+5	+2	7	1d6+4 1d8+3 2d6	11
1	25	14	35	12-45	16-25	+5	+2/+3	10	2d6+3 2x 1d8+1	12
2	40	14	50	12-70	16-35	+6	+2/+4	15	2d10+4 2x 1d8+3	12
3	60	15	60	13-80	17-45	+6	+2/+4	20	2x 2d6+3 2x 1d12+4	13
4	85	15	80	13-110	17-60	+7	+2/+5	25	3x 1d8+4 2x 2d8+4	13
5	110	15	100	13-135	17-75	+7	+2/+5	35	3x 2d6+4 2x 3d8+5	14
6	135	15	120	13-160	17-90	+8	+3/+5	40	3x 2d8+4 2x 3d10+5	14
7	160	15	130	13-170	17-100	+9	+3/+6	45	3x 2d10+4 2x 3d10+6	15
8	185	16	140	14-180	18-110	+9	+3/+6	50	4x 2d8+3 3x 2d12+4 2x 3d12+6	15
9	210	16	150	14-190	18-120	+10	+3/+6	55	4x 3d6+3 3x 4d6+4 2x 6d6+7	16
10	230	16	160	14-200	18-130	+10	+3/+6	60	4x 2d10+4 3x 4d6+6 2x 6d6+9	16
11	265	16	170	14-210	18-140	+11	+3/+6	65	5x 2d8+5 4x 3d6+6 3x 2d12+9	17
12	300	17	180	15-220	19-150	+11	+3/+6	70	5x 2d8+5 4x 3d6+7 3x 4d6+9	17
13	330	17	190	15-230	19-160	+12	+4/+6	75	5x 2d8+6 4x 2d10+8 3x 3d10+9	17
14	370	18	200	16-240	20-170	+12	+4/+6	80	5x 3d6+6 4x 2d10+9 3x 3d10+10	18
15	420	18	220	16-260	20-180	+13	+4/6	85	5x 3d6+7 4x 2d12+8 3x 4d8+10	18
16	475	19	240	17-280	21-200	+13	+4/+6	90	5x 2d10+7 4x 2d12+9 3x 3d12+10	18
17	525	19	260	17-300	21-220	+14	+5/+7	95	5x 2d10+8 4x 4d6+10 3x 6d6+10	18
18	620	20	290	18-330	22-245	+15	+6/+8	100	5x 2d12+7 4x 3d10+9 3x 4d10+10	19

19	675	20	310	18-360	22-260	+16	+6/+9	105	5x 2d12+8 4x 5d6+9 3x 4d12+10	19
20	770	21	350	19-400	23-300	+16	+6/+9	110	6x 3d6+8 5x 2d12+9 4x 5d6+10 3x 6d8+10	20
21	870	21	400	19-460	23-340	+17	+7/+9	115	6x 2d10+8 5x 4d6+9 4x 4d8+10 3x 8d6+10	20
22	995	22	450	20-510	24-390	+17	+7/+9	120	6x 2d10+9 5x 4d6+10 4x 3d12+10	21
23	1100	22	500	20-560	24-430	+18	+8/+9	125	6x 3d6+10 5x 3d10+9 4x 6d6+10	21
24	1240	23	550	21-610	25-480	+18	+8/+9	130	6x 2d12+9 5x 5d6+9 4x 4d10+10	22
25	1450	24	600	22-660		+19	+9	145	7x 3d6+10 6x 3d8+10 5x 4d8+10	22
26	1700	25	675	23-750		+19	+9	165	7x 3d8+10 6x 3d10+10 5x 5d8+10	23

À la fin de cette étape, nous avons donc déjà déterminé les caractéristiques suivantes :

Points de vie 136 (16d8+64),
Classe d'armure 17,
DEX +2, **CON** +4.

Colonne Attaque

Cette colonne donne le score d'attaque total de la créature. Il s'agit de son meilleur score d'attaque, le plus souvent le score d'attaque au corps à corps, mais pas obligatoirement. Pour un PNJ magicien, par exemple, il correspond généralement score d'attaque magique.

Variations possibles. Vous pouvez faire varier les dégâts moyens en jouant sur l'attaque, car attaque et dégâts forment les deux parties du pôle offensif. Toutefois, cela reste marginal : globalement, les créatures les plus efficaces en attaque ont aussi tendance à infliger des dégâts élevés. Si vous ajoutez +1 en attaque, réduisez les dégâts de 10 %, et inversement, si vous réduisez l'attaque de 1 point, augmentez les dégâts de 10 %. Là aussi, évitez de dépasser un bonus/malus de 2 points et 20 %. Enfin, si la dangerosité de la créature n'est pas basée sur les dégâts de ses attaques (comme pour un lanceur de sort), ne faites pas varier ce paramètre, cela serait inapproprié.

Colonne bonus de maîtrise

Cette colonne indique les valeurs minimum et maximum que peut atteindre le bonus de maîtrise de la créature. Vous devez choisir dans cet intervalle, de façon à ce que la somme du bonus de maîtrise et du modificateur de la caractéristique d'attaque de la créature (Force le plus souvent, Dextérité à distance ou en finesse, mais aussi Intelligence, Sagesse ou Charisme en cas d'attaque magique) corresponde à son score d'attaque total, indiqué dans la colonne précédente. Plus le bonus de maîtrise est élevé, plus les compétences ou les sauvegardes maîtrisées seront élevées, toutefois ce n'est un avantage que si vous octroyez ce type de maîtrises à votre créature.

Arthus Morgentern, étape 3 – bonus de maîtrise



Pour Arthus, nous savons qu'avec un ID de 9, son score d'attaque est égal à +10 et son bonus de maîtrise peut varier de +3 à +6.
Cela fixe son modificateur de Force dans un intervalle de +7 (bonus de maîtrise de +3) à +4 (bonus de maîtrise +6). Comme il s'agit d'un humain de taille moyenne, le MJ décide de limiter son modificateur de Force à +5 (valeur maximum de 20). Après réflexion, il décide qu'Arthus a plutôt une réputation de maître d'arme exceptionnel que de brute et choisit un bonus de maîtrise de +6 pour un modificateur de Force de +4.

Colonne dégâts moyens

Cette colonne donne les dégâts moyens infligés par la créature à chaque round (si elle réussit toutes ses attaques). La colonne suivante donne des exemples prédéterminés qui décomposent ces dégâts moyens en différentes attaques. La première ligne sera généralement utilisée pour les créatures les plus petites en taille, les lignes suivantes pour les créatures de plus grande taille ou avec une Force plus élevée.

Certaines aptitudes, comme brutal, permettent d'augmenter facilement les dégâts d'une créature dont la taille et le modificateur de force ne sont pas élevés. Vous pouvez la renommer précision, frappe chirurgicale, armes dentelées, etc. selon le type de créature et l'effet visuel recherché.

Brutal. La créature inflige un dé de dégât supplémentaire (qui dépend de l'arme) lorsqu'elle réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).

Action légendaire d'attaque : Lorsqu'une créature peut effectuer des actions légendaires qui lui permettent d'attaquer aux tours des adversaires, compter l'équivalent de 2 attaques supplémentaires par round et intégrez ces dégâts dans les dégâts moyens de la créature.

Variations possibles. Vous pouvez basculer des dégâts vers les PV et réciproquement. Procédez par incrément de plus ou moins 10 %. Par exemple une créature ID 3 possède 60 PV et 20 points de dégâts. Vous pouvez ajouter 20 % aux pv pour un total de 72 en échange d'une baisse de 20 % des dégâts moyens, soit un score de 16 points. À nouveau, si la dangerosité de la créature n'est pas basée sur les dégâts de ses attaques (comme pour un lanceur de sort), ne faites pas varier ce paramètre, cela serait inapproprié.



Arthus Morgentern, étape 4 – dégâts moyens

Avec un ID de 9, les dégâts moyens d'Arthus sont de 55 points par round. Dans le tableau, le MJ choisit 3x 4d6+4. Arthus fait 3 attaques par round (Attaques multiples) avec une épée à deux mains. Pour augmenter les dégâts, nous choisissons l'aptitude brutal (+1d6) et décidons que son épée est une lame ardente qui inflige 1d6 dégâts supplémentaires de feu, ce qui nous amène à 4d6+4 par attaque. Les attaques d'Arthus se présentent donc sous la forme suivante :

Actions

Attaques multiples. Arthus effectue trois attaques au corps à corps avec son épée à deux mains.

Épée à 2 mains ardente. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6+4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

DD des aptitudes spéciales

De nombreuses créatures possèdent des aptitudes spéciales qui imposent à la cible un jet de sauvegarde. Il vous faut alors déterminer le DD de la sauvegarde.

Deux méthodes s'offrent à vous :

Utiliser le DD indiqué dans le tableau.

Déterminer le DD selon la formule habituelle DD = 8 + modificateur de caractéristique + bonus de maîtrise.

Nous vous conseillons plutôt la première méthode. Les créatures n'ont pas vocation à suivre les mêmes règles que les PJ, et la seconde méthode donne souvent des DD très élevés et difficiles à surmonter pour vos PJ. Les monstres issus du bestiaire utilisent la première méthode. Toutefois, le DD indiqué peut être plus élevé ou plus faible de 2 à 3 points. Globalement, plus l'aptitude est puissante et risque de provoquer une situation délicate pour les PJ, plus vous pouvez abaisser le DD.

Sauvegardes et compétences

Vous pouvez enfin choisir quelques maîtrises pour votre créature : compétences et sauvegardes. Si la créature est spécialisée dans un domaine, vous pouvez doubler son bonus de maîtrise lorsque vous calculez son score de compétence. Toutefois n'abusez pas de ces scores annexes, la plupart des créatures n'ont accès qu'à une ou deux compétences, et beaucoup de créatures faibles ne maîtrisent aucune sauvegarde, tandis que les plus puissantes en maîtrisent jusqu'à quatre (dragon adulte ou vénérable, par exemple).

Enfin, pensez à calculer le score de Perception passive de la créature. Le plus souvent 10 plus le modificateur de Sagesse. Ajoutez le bonus de maîtrise seulement si la compétence est maîtrisée.



Arthus Morgentern, étape 5 – sauvegardes et compétences

Arthus est un guerrier, aussi le MJ décide de lui donner la maîtrise des sauvegardes de Force et de Constitution. Il décide aussi qu'Arthus maîtrise deux compétences en rapport avec son métier, Athlétisme et Intimidation. Athlétisme sera même doublé afin de faire de lui un adversaire redoutable lorsqu'il s'agit de résister à des manœuvres d'empoignade.

Jets de sauvegarde For +10, Con +10
Compétences Athlétisme +16, Intimidation +10
Sens Perception passive 10

Aptitudes particulières et ID

Pour certaines créatures, des aptitudes puissantes justifient à elles seules l'augmentation d'un point de l'ID d'une créature. N'en abusez pas, il est déconseillé d'ajouter plus d'une de ces aptitudes pour 5 point de l'ID de la créature. Vous remarquerez que la table des profils techniques se termine à un ID 26. En effet, les créatures d'un tel niveau bénéficient systématiquement de toutes les aptitudes indiquées ci-dessous pour un total de +4 (ID 30 au final).

Actions légendaires (ID +1) : Des actions supplémentaires que la créature peut prendre à chaque tour de chaque PJ. Consultez le bestiaire (par exemple les dragons) pour des exemples d'actions légendaires. Les actions légendaires confèrent généralement des attaques supplémentaires qui seront prises en compte lors du calcul des dégâts moyens de la créature.

Nombreuses résistances (ID +1) : Au moins quatre résistances différentes ou deux immunités à des sources courantes de dégâts (feu, foudre, acide, etc.), limitant l'efficacité des sorts à dégâts directs.

Aptitude « Résistance à la magie » (ID +1) : La créature obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Aptitude « Résistance légendaire (3/jour) » (ID +1) : La créature peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Il existe des exceptions, mais la plupart des autres aptitudes ne justifient pas à elle seule l'augmentation de l'ID d'une créature. Les aptitudes qui augmentent les capacités de combat (dégâts, CA, etc.) seront prises en compte d'une autre façon : dans le calcul des dégâts infligés ou de la CA de la créature aux étapes suivantes.

Attention, ne vous laissez pas tromper par les sources alternatives de dégâts d'une créature, c'est-à-dire une attaque ou un pouvoir qui remplace son action habituelle lorsqu'il l'utilise, ne le rendent pas vraiment plus dangereux. Par exemple, le souffle d'un dragon noir adulte est puissant (54 points dégâts d'acide sur une ligne ou moitié en cas de jet de sauvegarde DD 18 réussi), mais pas beaucoup plus que la totalité de ses attaques (1 morsures et deux coups de griffes pour un total de 47 points de dégâts).

Enfin, de nombreuses aptitudes ne suffisent pas à changer radicalement la dangerosité d'une créature en modifiant son ID. Par exemple :

Armes magiques. Les attaques de la créature sont magiques.

Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le meneur d'hommes peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'un allié situé à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La cible peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le meneur d'hommes. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si le meneur d'hommes est neutralisé.

Afin d'équilibrer votre créature lorsque vous déterminerez son profil technique, vous pourrez vous permettre d'abaisser un ou deux paramètres vers l'ID inférieur (CA, PV, attaque, dégâts). C'est seulement si plusieurs aptitudes de ce type se cumulent, que vous pouvez être amené à augmenter l'ID final de +1. Enfin, à titre d'exemple, meneur d'hommes change la difficulté globale d'une rencontre, seulement si elle comprend de nombreuses créatures sous les ordres de celle qui possède l'aptitude, mais cela ne change pas son ID.

Arthus Morgentern, étape 6 – aptitudes particulières



Nous l'avions décidé dès le départ, afin de déterminer son ID dans la table des profils techniques, Arthus bénéficie d'une aptitude qui augmente sont ID : résistance légendaire. De plus, le MJ décide que son épée ardente est magique et il lui accorde l'aptitude armes magiques. Enfin, Arthus est un guerrier renommé et un meneur d'homme, il lui accorde donc l'aptitude du même nom. Au sein d'un groupe, l'ID d'Arthus sera donc légèrement supérieure à 10.

Lanceur de sorts et ID

Certaines créatures et PNJ ont la capacité de lancer des sorts. Choisissez le niveau de lanceur de sorts que vous souhaitez attribuer à la créature et utilisez le tableau du nombre de sorts de n'importe quelle classe de lanceur de sort (ce tableau est universel) pour déterminer le nombre de sorts de chaque niveau que la créature peut lancer. Choisissez un nombre de sorts égal à son niveau de lanceur de sorts plus le modificateur de la caractéristique de magie utilisée.

Exemple de PNJ : *le mage*

Incantation. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9 avec un modificateur d'Intelligence de +3 (12 sorts connus plus les tours de magie). Le mage dispose des sorts de magicien préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : *flèche de feu, lumière, main du mage, prestidigitation*

1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*



2e niveau (3 emplacements) : *pas brumeux, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*
5e niveau (1 emplacement) : *cône de froid*

ID d'un lanceur de sort : le niveau de lanceur de sort n'apporte pas une augmentation fixe de l'ID de la créature, ce paramètre n'est pas adapté à un tel calcul. En effet, autant un gobelin lanceur de sort de niveau 3 augmente fortement sa dangerosité, autant cela ne change rien à la puissance d'un démon majeur ou d'un dragon vénérable, car les sorts de bas niveau n'apportent aucun bénéfice significatif par rapports aux aptitudes de la créature.

Pour déterminer l'ID d'un lanceur de sort, nous allons donc utiliser les points de combat (PC) de la créature. Le niveau de lanceur de sort fixe un nombre de PC qui doivent être ajoutés aux PC déterminés par l'ID d'une créature de base, sans sort.

Dans notre exemple de mage de niveau 9, le tableau ci-dessous indique 60 PC. Ces PC doivent être ajoutés aux PC du profil technique de la créature. Si vous appliquer cette aptitude de lanceur de sort à une créature dont le profil technique correspond à un ID 2 (CA 14, PV 50) d'une valeur de 40 P C, vous obtenez un total de 100 PC (40 PC pour ID 2 et 60 PC pour mage niveau 9), soit un ID final entre 4 et 5. Augmentons la CA à 15 (nous avons l'excuse du sort d'*armure du mage*) pour fixer l'ID à 5.

Lorsque vous développez une telle créature, le score d'attaque indiqué dans le tableau correspond généralement au score d'attaque magique. Dans notre exemple, le profil technique du magicien niveau 9 est un ID 2, soit +6 en attaque (bonus de maîtrise +3 et modificateur d'Intelligence +3). Les dégâts moyens de la créature en revanche ne correspondent pas et ne doivent pas être pris en compte. Toujours dans cet exemple, une créature ID 2 inflige en moyenne 15 points de dégâts. À la dague, notre magicien sera plutôt autour des 5 points, ce sont ses sorts qui infligeront les dégâts. Mais rien ne vous empêche de décider qu'il est capable d'enflammer sa dague pour 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaire. Cela ne changera rien à sa dangerosité.

Table de coût de PC pour des niveaux de lanceur de sort.

Niveau de lanceur de sort	PC	Niveau de lanceur de sort	PC
1	2	**11**	90
2	4	**12**	90
3	8	**13**	110
4	12	**14**	110
5	20	**15**	130
6	30	**16**	130
7	40	**17**	150
8	50	**18**	160
9	60	**19**	180
10	70	**20**	200

Pour terminer, nous vous conseillons vivement d'éviter de donner à une créature un niveau de lanceur de sort dont le coût dépasse les deux tiers du montant total des PC de la créature. Ses points de vie seront trop faibles par rapport à son ID final et la créature sera vaincue sans pouvoir révéler son plein potentiel, à moins qu'elle ne soit dans des conditions particulières (par exemple d'autres créatures pour la protéger). Notre exemple atteint donc la limite haute avec ses 60 PC pour 100.

Arthus Morgentern

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 17 (demi-plaques)
Points de vie 136 (16d8+64)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +10, Con +10
Compétences Athlétisme +16, Intimidation +10
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'arme d'Arthus sont magiques.
Brutal. Arthus inflige un dé de dégât supplémentaire lorsqu'il réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).
Résistance légendaire (3/jour). Arthus peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Arthus effectue trois attaques au corps à corps avec son épée à deux mains.

Épée à 2 mains ardente. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (3d6+4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.
Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Arthus peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Arthus. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si Arthus est *neutralisé*.



Construire une rencontre

La section qui suit détaille pour vous la méthode à suivre et les éléments à garder impérativement en tête pour équilibrer la rencontre de la façon dont vous le souhaitez. Cette méthode envisage une rencontre dans sa globalité, notamment les combats importants où plusieurs monstres, souvent de nature et de puissance différentes, et plusieurs, pourquoi pas de niveaux hétérogènes, sont impliqués. Un outil d'une grande utilité.

Points de combat

Il s'agit d'un nouvel outil de mesure. Tout comme l'ID (Indice de dangerosité) d'une créature, les points de combat (PC) ont pour but de déterminer sa dangerosité. Au contraire de l'ID, les PC n'ont pas l'avantage d'une lecture directe du niveau de personnage auquel correspond la créature. En revanche, les PC sont mathématiquement beaucoup plus représentatifs de la dangerosité des monstres, ce qui permet de les utiliser pour calculer les rencontres impliquant plusieurs créatures.

> ***Exemple.*** *Il est faux de penser que 6 créatures ID 2 valent une créature ID 12 (6x2). Vous ne pouvez pas ajouter des ID, ni même des XP, alors que les PC permette ce genre de comparaison. 6 créatures ID 2 (40 PC) valent 240 PC alors qu'une créature ID 12 en vaut 300. La différence n'est pas effarante, mais si vous aimez créer de façon précise en voulant respecter l'équilibrage du jeu, les PC vous seront d'une grande aide.*

Le tableau ci-dessous vous donne la valeur en PC d'une créature en fonction de son ID.

ID	XP	PC
0	0	1
1/8	25	5
¼	50	9
½	100	15
1	200	25
2	450	40
3	700	60
4	1 100	85
5	1 800	110
6	2 300	135
7	2 900	160
8	3 900	185
9	5 000	210
10	5 900	230
11	7 200	265
12	8 400	300
13	10 000	330
14	11 500	370
15	13 000	420
16	15 000	475
17	18 000	525
18	20 000	620
19	22 000	675
20	25 000	770
21	33 000	870
22	41 000	995
23	50 000	1 100
24	62 000	1 240
25	75 000	1 450
26	90 000	1 700
27	105 000	1 950
28	120 000	2 200
29	135 000	2 450
30	155 000	2 700

Difficulté d'une rencontre

La difficulté d'une rencontre se détermine en fonction du niveau moyen des PJ. La table ci-dessous indique le nombre de PC que vous obtenez pour créer une rencontre pour un groupe de 4 PJ du niveau indiqué. Nous proposons 4 paliers de difficulté :

Aisée. Ce type de rencontre n'est qu'une formalité pour les PJ, ils dépensent très peu de ressources et n'ont presque aucune chance de subir de graves préjudices.

Ordinaire. Il s'agit d'une véritable opposition et les PJ y laisseront des ressources. Malgré tout ils ne seront jamais vraiment en péril, à moins de faire n'importe quoi ou de jouer de malchance.

Ardue. Les PJ vont devoir travailler de concert, ou cela pourrait rapidement très mal tourner. Plusieurs PJ pourraient ne pas terminer le combat et, si la malchance s'en mêle, tout le groupe peut être vaincu.

Abominable. Il faudra un mélange de préparation sans faille, de tactique parfaite et de chance pour espérer vaincre. Cela reste possible, mais la victoire ou la défaite se joueront à peu de chose.

Groupes différents. Si votre groupe de PJ comporte plus ou moins de 4 personnages, utilisez une simple règle de trois pour déterminer le nombre de PC de votre rencontre (5 personnages PC x 5/4, 3 personnages PC x ¾). En cas de différence de niveau significative des PJ, ajoutez les points pour chaque PJ et divisez par 4.

> ***Exemple.*** *Vous voulez faire une rencontre ordinaire pour 4 PJ de niveau 3 et un PJ de niveau 7. Vous ajoutez 4 fois 60 PC (pour les 4 PJ de niveau 3) et une fois 160 PC (pour le PJ de niveau 7) et vous di-*

Niveau	Aisée	Ordinaire	Ardue	Abominable
1	15	25	33	40
2	25	40	55	70
3	32	60	80	100
4	45	80	100	120
5	70	120	160	200
6	90	140	185	230
7	105	160	210	260
8	130	180	240	300
9	135	200	265	330
10	140	210	280	350
11	160	240	350	460
12	180	270	395	520
13	200	310	465	620
14	210	330	515	700
15	225	360	565	770
16	240	400	610	820
17	285	480	695	910
18	300	510	730	950
19	330	600	800	1 000
20	370	700	900	1 100

visez le tout par 4. Vous obtenez finalement 80 PC, soit l'équivalent d'une rencontre ordinaire de niveau 4 [(60 x 4 + 160) / 5 = 400 / 5 = 80].

Si un seul PJ possède un niveau de plus ou de moins, ne vous embarrassez pas de calculs savants, au mieux arrondissez un peu au-dessus ou au-dessous le nombre de PC. Et dans tous les cas, rappelez-vous que l'équilibre d'une rencontre n'est pas une science exacte et qu'à la fin, le résultat des jets de dés et des décisions tactiques des uns et des autres pèsent également très lourd dans la balance.

« Acheter » des monstres en fonction de leur PC

Une fois que vous avez déterminé le nombre de PC de votre rencontre, il vous suffit de répartir ces PC entre les monstres de votre choix. Inversement, vous pouvez aussi déterminer la difficulté d'une rencontre en ajoutant simplement les PC de toutes les créatures présentes.

Exemple. *Vous décidez de créer une rencontre ardue de niveau 7 (210 PC) avec des gobelours (ID 1, 25 PC) et un troll (ID 5, 110 PC). Une fois le troll « acheté », il vous reste 100 PC (210 – 110). Vous pouvez donc encore acheter 4 gobelours (25 x 4 = 100). Vous pourriez aussi décider de remplacer les 4 gobelours par 7 orcs (ID ½, 15 PC).*





5: AUTRES

OPPOSITIONS

Les pièges

Les pièges se trouvent partout ou presque. Il suffit d'un faux pas dans une tombe millénaire pour mettre en mouvement toute une série de lames affûtées qui tranchent les armures comme les os. Ces plantes qui pendent innocemment au-dessus de l'entrée d'une caverne et forment un rideau devant pourraient bien s'enrouler autour du cou du premier qui tente de les écarter. Un filet peut être caché dans les arbres et tomber sur les voyageurs qui passent dessous. Dans un monde fantastique, les aventuriers imprudents risquent fort de faire une chute mortelle, d'être brûlés vifs ou de se trouver victimes d'une volée de fléchettes empoisonnées.

Un piège est de nature ordinaire ou magique. Parmi les pièges mécaniques se trouvent les fosses, les volées de flèches, les chutes de pierre, les salles inondables, les lames tournoyantes et tout ce qui opère grâce à un mécanisme quelconque. Les pièges magiques sont soit des pièges basés sur un objet magique, soit des pièges basés sur un sort. Un piège comprenant un objet magique provoque un effet de sort quand on le déclenche, tandis que l'autre catégorie regroupe les sorts fonctionnant comme des pièges, comme *glyphe de protection et symbole*.

Les pièges dans une partie

Quand des aventuriers se heurtent à un piège, vous devez savoir comment il se déclenche et ce qu'il fait, mais aussi si les personnages ont une chance de le repérer et de le désactiver ou de l'éviter.

Déclencher un piège

La plupart des pièges se déclenchent quand une créature se rend dans un endroit ou touche à quelque chose que le créateur du piège veut protéger. Parmi les déclencheurs les plus courants, on trouve les plaques de pression et les sections de faux-plancher sur lesquels il ne faut pas marcher, les fils tendus en travers d'un chemin dans lesquels il ne faut pas se prendre les pieds, les poignées de porte à ne pas tourner, les serrures exigeant la bonne clef… Les pièges magiques se déclenchent souvent quand une créature entre dans un lieu ou touche quelque chose. Certains, comme le *glyphe de protection*, sont dotés de conditions de déclenchement plus complexes, comprenant un mot de commande les empêchant de se déclencher.

Repérer et neutraliser un piège

En général, un piège possède un élément visible après un examen détaillé des lieux. Un personnage peut repérer une pierre descellée qui cache une plaque de pression, remarquer la lumière qui se reflète sur un fil tendu en travers du chemin, déceler de petits trous dans le mur d'où sortiront des jets de flammes ou détecter n'importe quel élément trahissant la présence d'un piège.

La description du sort précise quels tests, accompagnés de quels DD, permettent de détecter un piège, de le désamorcer ou les deux. Un personnage qui cherche activement un piège a droit à un test de Sagesse (Perception) contre le DD du piège. Vous pouvez également comparer le DD à atteindre pour repérer le piège avec la valeur de Sagesse (Perception) passive de chaque personnage, afin de savoir si l'un d'eux le remarque au passage. Si les aventuriers repèrent le piège avant de le déclencher, ils ont une chance de le désamorcer, soit définitivement, soit juste le temps de passer. Pour cela, vous pouvez demander à un personnage de faire un test d'Intelligence (Investigation) pour comprendre comment désactiver le piège, suivi d'un test de Dextérité effectué à l'aide d'outils de voleur pour accomplir l'acte de sabotage.

N'importe quel personnage peut tenter un test d'Intelligence (Arcanes) pour détecter ou désamorcer un piège magique, en plus des autres tests indiqués dans la description du piège. Les DD sont les mêmes, quel que soit le type de test. De plus, la *dissipation de la magie* a une chance de désactiver la plupart des pièges magiques. Le DD du test de caractéristique à effectuer lors de la dissipation de la magie est indiqué dans la description du piège.

En général, la description du piège est assez claire pour que vous sachiez si les actions d'un personnage lui permettent de le localiser ou le déjouer. Comme souvent, ne laissez pas les jets de dé l'emporter sur une façon de jouer intelligente et une bonne préparation. Utilisez votre bon sens en vous appuyant sur la description du piège pour décider de ce qui se produit. Aucun piège ne peut, de par sa conception, anticiper toutes les actions des personnages.

Si les actions d'un personnage lui permettent logiquement de découvrir un piège, vous devriez annoncer qu'il le repère sans lui faire faire de test de caractéristique. Par exemple, s'il soulève le tapis qui cache une plaque de pression, il découvre le déclencheur du piège et n'a pas besoin de faire de test.

Pour déjouer un piège, les choses sont un peu plus compliquées. Prenons comme exemple un coffre au trésor piégé. Si ce dernier est ouvert sans avoir au préalable tiré sur les deux poignées situées sur ses flancs, son mécanisme interne envoie une volée d'aiguilles empoisonnées sur la personne qui se tient devant lui. Les personnages inspectent le coffre mais, après quelques tests, ils ne sont toujours pas sûrs qu'il soit piégé. Au lieu de l'ouvrir tout simplement, ils posent un bouclier contre le devant du coffre et l'ouvrent de loin avec une tige de fer. Dans ce cas, le piège se déclenche bien, mais les aiguilles s'écrasent sans danger contre le bouclier.

Les pièges sont souvent dotés d'un mécanisme permettant de les désarmer ou de les neutraliser. En effet, les monstres intelligents qui installent des pièges dans leur

antre ou alentour ont besoin de passer sans en être victimes. Ces pièges ont donc parfois des leviers permettant de désactiver leur déclencheur ou bien se trouvent non loin d'une porte dérobée dissimulant un passage permettant de contourner le piège.

Les effets des pièges

Les effets des pièges vont de la gêne à la mort, grâce à des volées de flèches, des pointes, des lames, du poison, des gaz toxiques, des gerbes de feu ou encore des fosses profondes. Les plus dangereux combinent plusieurs de ces éléments pour tuer, blesser, retenir ou repousser les créatures assez malchanceuses pour les déclencher. La description du piège précise tout ce qui se passe lorsqu'il se déclenche.

Le bonus d'attaque d'un piège, le DD du jet de sauvegarde pour résister à ses effets et les dégâts qu'il inflige dépendent de sa sévérité. Utilisez les tables DD du jet de sauvegarde et bonus d'attaque des pièges et Sévérité des dégâts par niveau pour obtenir des indications en fonction des trois niveaux de sévérité des pièges.

Un piège gênant a peu de risques de tuer ou blesser grièvement un personnage du niveau indiqué, en revanche, un piège dangereux provoque des blessures graves chez les personnages du niveau indiqué (et peut même en tuer certains). Un piège mortel est conçu pour tuer les personnages du niveau indiqué.

DD du jet de sauvegarde et bonus d'attaque des pièges

Sévérité du piège	DD du JdS	Bonus d'attaque
Gênant	10-11	+3 à +5
Dangereux	12-15	+6 à +8
Mortel	16-20	+9 à +12

Sévérité des dégâts par niveau

Niveau du personnage	Gênant	Dangereux	Mortel
1-4	1d10	2d1	4d10
5-10	2d10	4d10	10d10
11-16	4d10	10d10	18d10
17-20	10d10	18d10	24d10

Les pièges complexes

Les pièges complexes fonctionnent comme les pièges ordinaires mais, une fois activés, ils effectuent une série d'actions à chaque round. Une rencontre avec un piège complexe tient alors beaucoup du combat.

Quand un piège complexe s'active, il faut lancer le dé pour déterminer son initiative. Sa description mentionne son bonus d'initiative. À son tour, il s'active de nouveau et effectue souvent une action. Il peut porter des attaques successives contre les intrus, créer un effet qui se modifie au fil du temps ou offrir un défi dynamique. En dehors de cela, il se repère et se désamorce ou se neutralise comme les autres.

Prenons comme exemple un piège qui inonde progressivement une salle. Il fonctionne mieux sous forme de piège complexe. À son tour, le niveau de l'eau monte et, au bout de plusieurs rounds, la salle est complètement immergée.

Exemples de pièges

Les pièges magiques et mécaniques présentés ici sont plus ou moins dangereux et sont classés par ordre alphabétique.

Aiguille empoisonnée

Piège mécanique

Une aiguille empoisonnée se cache dans la serrure d'un coffre au trésor ou dans quelque chose qu'une créature est susceptible d'ouvrir. Si quelqu'un ouvre le coffre sans utiliser la clef adéquate, l'aiguille jaillit et lui injecte une dose de poison.

Quand le piège se déclenche, l'aiguille sort sur 10 centimètres depuis la serrure. Une créature à portée subit 1 dégât perforant et 11 (2d10) dégâts de poison. De plus, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être *empoisonnée* pendant 1 heure.

Un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 permet de deviner la présence de l'aiguille en raison des modifications apportées à la serrure pour lui faire de la place. Un test de Dextérité DD 15 effectué avec des outils de voleur désarme le piège en retirant l'aiguille de la serrure. Le piège se déclenche si quelqu'un tente de crocheter la serrure et échoue.

Ascenseur soporifique

Piège mécanique

Le piège combine un gaz soporifique à la force de gravité. Une cage en métal sert d'ascenseur pour monter à l'étage supérieur dans un conduit de 15 mètres de hauteur (plus, pour des dégâts supérieurs). L'ascenseur fonctionne à la force des bras, en tirant sur une corde placée dans la cage et reliée à une poulie à l'étage du dessus. Faire monter l'ascenseur de 5 m demande un test de Force DD 10+5 par créature supplémentaire dans la cage. Il est possible de tirer sur la corde à plusieurs, donnant +3 au test par créature supplémentaire qui tire. Un test de Sagesse (Perception) DD 10 permet de se rendre compte que la cage est abîmée.

À l'étage supérieur, l'air est chargé d'un gaz soporifique (naturel ou non, en fonction de l'environnement et du lieu). Au fur et à mesure que l'ascenseur monte, l'air

entraîne un endormissement de plus en plus intense et rapide. Entre 5 et 10 mètres au-dessus du sol, les créatures doivent réussir un test de sauvegarde de Constitution DD 10 ou tomber inconscientes. Entre 10 et 15 mètres, le test est à DD 15 et ainsi de suite tous les 5 m du conduit. Les créatures peuvent suspecter la présence d'un gaz avec ses premiers effets secondaires (une hilarité, une faiblesse des jambes, un tremblement, des mains moites…) avec un test d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Médecine) DD 15.

Si la (ou les) créature(s) tenant la corde s'endorme(nt), la cage tombe. Les créatures reçoivent 1d6 dégâts contondants de chute par tranche de 3 mètres. Une créature éveillée et à proximité de celui qui tenait la corde peut la retenir avec un test de Dextérité DD 10 puis de Force DD 10+5 par créature dans la cage.

Tout type de gaz peut être utilisé, en fonction de l'effet souhaité (par exemple, il peut s'agir d'un gaz provoquant une frénésie ou une phobie). Le gaz peut se trouver uniquement dans une poche d'air au milieu du conduit afin de conserver l'étage sain.

Effondrement du plafond

Piège mécanique

Ce piège utilise un fil tendu qui, une fois touché, provoque l'effondrement d'une section de plafond instable en éliminant ses supports.

Le fil est tendu à 10 centimètres du sol, entre deux poutres de soutien. Le DD pour le repérer est de 10. Un test de Dextérité DD 15 à l'aide d'outils de voleur permet de désamorcer le fil en toute sécurité. Un personnage dépourvu de tels outils peut tout de même tenter le test avec une arme ou un outil affûté, mais il subit alors un désavantage. S'il rate le test, le piège se déclenche.

Toute personne qui inspecte les poutres remarque facilement qu'elles sont justes coincées temporairement. Il suffit d'une action pour déloger une poutre et déclencher le piège.

Le plafond qui surplombe le fil est en mauvais état et toute personne qui le remarque en déduit qu'il risque de s'effondrer.

Quand le piège se déclenche, le plafond instable s'effondre. Toute créature qui se trouve dans la zone située sous la section instable doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts contondants, les autres la moitié seulement. Une fois le piège déclenché, le sol de la zone est encombré de gravats et devient un terrain difficile.

Filet

Piège mécanique

Ce piège fonctionne grâce à un fil tendu qui libère un filet suspendu au plafond.

Le fil est tendu à 10 centimètres du sol et attaché entre deux colonnes ou deux arbres. Le filet est dissimulé par des toiles d'araignée ou le feuillage. Le DD permettant de repérer le fil est de 10. Un test de Dextérité DD 15 à l'aide d'outils de voleur permet de désamorcer le fil en toute sécurité. Un personnage dépourvu de tels outils peut tout de même tenter le test avec une arme ou un outil affûté, mais il subit alors un désavantage. S'il rate le test, le piège se déclenche.

Le filet tombe dès que le piège se déclenche et recouvre une zone de 3 mètres de côté. Les créatures qui se trouvent là sont coincées sous le filet et *entravées*. Celles qui ratent un jet de sauvegarde de Force DD 10 se retrouvent également à terre. Une créature peut dépenser son action pour faire un test de Force DD 10. Si elle réussit, elle se libère ou libère une autre créature située à une distance inférieure ou égale à son allonge. Le filet a une CA de 10 et 20 points de vie. 5 dégâts tranchants (CA 10) détruisent une section de filet de 1,50 mètres de côté et libèrent les créatures piégées dans cette section.

Fléchettes empoisonnées

Piège mécanique

Quand une créature marche sur une plaque de pression cachée, des fléchettes empoisonnées jaillissent de tubes montés sur ressorts ou sous pression et habilement dissimulés dans les murs alentour. Une même zone peut comporter plusieurs plaques de pression, chacune reliée à son propre jeu de fléchettes.

Les petits trous dans les murs sont cachés par la poussière et les toiles d'araignée ou soigneusement dissimulés dans un bas-relief, une fresque ou une peinture qui orne les murs. Le DD permettant de les repérer est de 15. Un personnage peut deviner la présence d'une plaque de pression en analysant les différences entre le mortier et la pierre qui la composent et le sol alentour, à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. On peut glisser une pointe de fer ou un objet similaire sous une plaque de pression pour empêcher le piège de s'activer. On peut également boucher les trous des murs avec du tissu ou de la cire pour empêcher les fléchettes de sortir.

Le piège s'active quand un poids de 10 kilos ou plus appuie sur la plaque de pression. Il projette alors quatre fléchettes qui effectuent chacune une attaque à distance avec un bonus d'attaque de +8 contre une cible aléatoire située dans un rayon de 3 mètres autour de la plaque (la vision ne jouant aucun rôle dans ce jet d'attaque). (Si la zone ne comporte aucune cible, les fléchettes ne touchent rien.) Une cible touchée reçoit 2 (1d4) dégâts perforants et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle subit 11 (2d10) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Fosse

Piège mécanique

Voici quatre types de fosses basiques.

Fosse ordinaire. Une fosse ordinaire est un simple trou creusé au sol. On peut le recouvrir avec un grand tissu fixé sur les bords de la fosse et camouflé avec de la poussière et des débris.

Le DD pour repérer la fosse est de 10. Toute créature qui marche sur le tissu tombe au travers et l'emporte dans sa chute. Elle subit un montant de dégâts dépendant de la profondeur du trou (en général 3 mètres, mais certaines fosses sont plus profondes).

Fosse dissimulée. Cette fosse est recouverte d'un matériau de couverture identique à celui formant le sol alentour.

Un test de Sagesse (Perception) DD 15 révèle une absence d'empreintes indiquant que cette partie est évitée par les habitants. Il faut ensuite réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour confirmer que la zone piégée cache une fosse dissimulée.

Quand une créature s'avance sur le matériau de couverture, il s'ouvre comme une trappe et envoie l'intrus dans les profondeurs de la fosse, qui mesure généralement entre 3 et 6 mètres de profondeur, mais parfois plus.

Une fois la fosse détectée, il faut glisser une pointe de fer ou un objet similaire entre le matériau de couverture et le sol normal afin d'empêcher le matériau de s'ouvrir comme une trappe, ce qui permet de passer sans risque. On peut également maintenir le matériau en position fermée par magie, avec un *verrou magique* ou un sort similaire.

Fosse verrouillée. Cette fosse est identique à la fosse dissimulée, à une exception près et de taille : la trappe est montée sur ressorts et se referme une fois une créature tombée dans la fosse, la piégeant à l'intérieur.

Il faut réussir un test de Force DD 20 pour ouvrir la trappe de force, mais on peut aussi la briser. Un personnage coincé dans la fosse peut tenter de désamorcer le mécanisme des ressorts de l'intérieur à l'aide d'outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15, à condition évidemment de pouvoir accéder au mécanisme et de le voir. En général, il existe un mécanisme (souvent caché derrière une porte dérobée voisine) qui permet d'ouvrir la trappe.

Fosse hérissée de pieux. Cette fosse est une fosse ordinaire, dissimulée ou verrouillée et dotée de pieux de bois ou de fer acérés plantés au fond. Une créature qui tombe là subit 11 (2d10) dégâts perforants à cause des piques en plus de ses dégâts de chute. Les versions les plus retorses du piège ajoutent du poison sur les pointes. Dans ce cas, une créature qui subit le moindre dégât perforant de la part des pieux doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 22 (4d10) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.



Mur de lames

Piège mécanique

Une statuette en or (ou tout autre objet attisant la convoitise) est posée sur un piédestal au centre de la pièce. Le socle est enfoncé dans le sol et l'idole sert de contrepoids. Le DD pour le remarquer est de 15. Un test de Sagesse (Perception) DD 10 réussit permet de détecter au sol des traces de sang et, en regardant le plafond, de remarquer deux longues rainures juste à la verticale du piédestal.

Le piège s'active lorsque la statue est soulevée. Le piédestal remonte un peu et déclenche la sortie de deux longues lames depuis le plafond, qui balaient l'air jusqu'au sol devant et derrière le piédestal. Chaque créature située à moins d'un mètre en avant ou en arrière du piédestal doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts tranchants, les autres la moitié seulement.

Le mécanisme peut être désamorcé ou le balancier des lames peut être stoppé en déposant un objet du même poids sur le piédestal. Pour cela, il faut réussir un test de Dextérité DD 10. Toutefois, replacer un contrepoids une fois que le premier mécanisme est déclenché arrête certes le premier mécanisme, mais en entraîne un se-

cond : deux lames qui balaient l'air à droite et à gauche du piédestal cette fois. Les DD pour éviter et les dégâts subis sont identiques.

Dans une structure en bois, comme une cabane ou une maison orientale, il est possible de remplacer les lames par des batteurs en bois. Le jet de sauvegarde reste inchangé mais les créatures qui le ratent ne reçoivent que 12 (2d10) dégâts tranchants, ou la moitié seulement pour un test réussi.

Sphère d'annihilation

Piège magique

Des ténèbres magiques et impénétrables emplissent la bouche béante d'un visage de pierre taillé dans un mur. Cette bouche, de forme vaguement circulaire, fait 60 centimètres de diamètre. Aucun son n'en émane, aucune lumière ne perce ses ténèbres et toute matière que l'on y insère est instantanément oblitérée.

Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 révèle que la bouche contient une *sphère d'annihilation* que l'on ne peut ni contrôler, ni déplacer. En dehors de cela, elle fonctionne comme une *sphère d'annihilation* ordinaire.

Certaines versions du piège comportent en plus un enchantement qui affecte la surface de pierre et pousse les créatures spécifiées à s'approcher et essayer de grimper dans la bouche. En dehors de cela, cet effet fonctionne comme l'effet d'*attirance* du sort *répulsion/attirance*. Une *dissipation de la magie* (DD 18) réussie dissipe cet enchantement.

Sphère roulante

Piège mécanique

Quand un poids de 10 kilos ou plus appuie sur la plaque de pression reliée au piège, une trappe dissimulée s'ouvre au plafond et libère une sphère de pierre de 3 mètres de diamètre.

Un personnage peut repérer la trappe et la plaque de pression à l'aide d'un test de Sagesse (Perception) DD 15. Un personnage peut remarquer la plaque de pression en analysant les différences que présentent le mortier et la pierre qui la composent à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. Le même test effectué en analysant le plafond révèle les irrégularités de maçonnerie qui trahissent la présence de la trappe. On peut glisser une pointe de fer ou un objet similaire sous une plaque de pression pour empêcher le piège de s'activer.

Dès que le piège s'active, toutes les créatures présentes doivent faire un test d'initiative. La sphère effectue son test avec un bonus de +8. À son tour, elle se déplace de 18 mètres en ligne droite. La sphère peut traverser l'emplacement d'une créature et une créature peut traverser l'emplacement de la sphère qu'elle considère comme un terrain difficile. Quand la sphère entre dans l'emplacement d'une créature ou qu'une créature entre dans le sien alors qu'elle roule, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle subit 55 (10d10) dégâts contondants et se retrouve à terre.

La sphère s'arrête quand elle heurte un mur ou un obstacle similaire. Elle ne peut pas franchir un angle, mais les constructeurs de donjon retors intègrent de douces courbes pour relier les divers passages, afin que la sphère continue de rouler.

Par une action, une créature qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de la sphère peut tenter de la ralentir avec un test de Force DD 20. Si elle réussit, la vitesse de la sphère se réduit de 4,50 mètres. Si elle tombe à 0, la sphère s'immobilise et ne représente plus une menace.

Statue cracheuse de feu

Piège magique

Ce piège s'active quand un intrus marche sur une plaque de pression. Il libère alors un jet de flammes qui jaillit d'une statue voisine. La statue peut représenter n'importe quoi, y compris un dragon ou un magicien en pleine incantation.

Le DD est de 15 pour repérer la plaque de pression et de légères traces de brûlure sur les murs et le sol. Un sort ou un autre effet capable de percevoir la magie, comme détection de la magie, révèle une aura magique d'évocation autour de la statue.

Le piège s'active quand un poids de 10 kilos ou plus appuie sur la plaque de pression. La statue crache alors un cône de feu de 9 mètres. Chaque créature située dans le cône doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Il suffit de glisser une pointe de fer ou un autre objet sous la plaque de pression pour empêcher le piège de s'activer. Si quelqu'un lance dissipation de la magie (DD 13) avec succès sur la statue, il détruit le piège.

Zone de gravité inversée

Piège magique

Un long couloir (ou une vaste salle) sert de décor à ce piège. Des squelettes de créatures peuvent se trouver au sol, perforées et écrasées. Le plafond est situé à une quinzaine de mètres de hauteur, hors de portée du faisceau des lanternes. Les créatures avec la vision dans le noir peuvent, avec un test de Sagesse (Perception) DD 10, distinguer des pointes métalliques couvrant le plafond à la limite de leur champ de vision. Hormis les éventuels cadavres, rien n'est perceptible au sol depuis l'entrée.

Quand un poids de 20 kilos ou plus appuie sur une des plaques de pression réparties dans le couloir, un sort

d'inversion de la gravité se déclenche et affecte tout le couloir. Un personnage peut repérer chaque plaque de pression à l'aide d'un test de Sagesse (Perception) DD 15. Un personnage peut aussi remarquer la plaque de pression en analysant les différences entre le mortier et la pierre qui la composent à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. On peut glisser une pointe de fer ou un objet similaire sous une plaque de pression pour empêcher le piège de s'activer.

Les personnages pris dans la zone de gravité inversée et situés à moins de 3 mètres de l'entrée peuvent faire un test de Dextérité DD 15 pour se raccrocher au chambranle. Les autres personnages « tombent » vers le plafond et subissent 18 (5d6) dégâts contondants de chute + 11 (2d10) dégâts perforants des piques. À la fin de la durée du sort (1 minute), la gravité redevient normale et des nouveaux dégâts de chute peuvent être subis.

Des variantes existent, au niveau du lieu et de la finalité. Le déclencheur peut être l'ouverture d'un coffre ou de la porte de sortie du couloir. Le DD de détection est le même et un test de Dextérité DD 15 effectué avec des outils de voleur désarme le piège. Les piques au plafond peuvent être remplacées par une cage ou de la colle qui piège les personnages en attendant qu'un garde vienne les récupérer.

Les maladies

Une épidémie ravage le royaume et nos aventuriers se mettent en quête d'un remède. Une aventurière ressort d'une antique tombe qui n'a pas été ouverte depuis des siècles et souffre bientôt d'une maladie débilitante. Un sorcier offense de sinistres puissances et contracte une étrange maladie qui se propage à chaque fois qu'il lance un sort.

Une maladie peu étendue peut taxer les ressources d'un groupe et se traduire par quelques incantations de *restauration inférieure*, mais les cas plus sérieux peuvent servir de base à une ou plusieurs aventures au cours desquelles les personnages partent en quête d'un remède, enrayent la propagation de l'épidémie et gèrent ses conséquences.

Une maladie qui contamine plus que quelques membres du groupe est un outil d'intrigue. Les règles aident à décrire les effets de la maladie et ses méthodes de guérison, mais le fonctionnement spécifique de chacune n'est pas soumis à un ensemble de règles. N'importe quelle créature peut tomber malade, et une maladie peut se transmettre ou non d'une race à une autre, d'un type de créature à un autre. Une épidémie peut toucher les créatures artificielles ou les morts-vivants seulement, une autre s'abattre sur tous les halfelins du voisinage et épargner les autres races… Tout ce qui importe, c'est l'histoire que vous désirez raconter.

Exemples de maladies

Les maladies proposées ici illustrent leurs nombreux modes de fonctionnement en jeu. Libre à vous de modifier le DD du jet de sauvegarde, la période d'incubation, les symptômes et les autres caractéristiques d'une maladie pour l'adapter à votre campagne.

La fièvre rieuse

Cette maladie touche les humanoïdes, bien que les gnomes soient étonnamment immunisés contre. Une fois en proie à la maladie, la victime éclate souvent d'un rire dément, à l'origine du nom vernaculaire de la maladie et de son morbide surnom, « *la ricanante* ».

Les symptômes se manifestent 1d4 heures après la contamination et comprennent de la fièvre et un sentiment de désorientation. Le malade gagne un niveau d'épuisement dont il ne peut pas se débarrasser tant qu'il n'est pas guéri.

Tout événement qui génère un stress important chez le malade (comme entrer en combat, subir des dégâts, ressentir de la frayeur, faire un cauchemar) l'oblige à faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. S'il échoue, il subit 5 (1d10) dégâts psychiques et il est *neutralisé* pendant 1 minute tant il rit. Le malade peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. S'il réussit, il maîtrise ses éclats de rire déments et n'est plus *neutralisé*.

Toute créature humanoïde qui débute son tour dans un rayon de 3 mètres autour d'un malade en pleine crise de rire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sans quoi il est contaminé à son tour. Une fois qu'une créature a réussi son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre les rires déments de ce malade particulier pendant 24 heures.

Une créature infectée a droit à un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 à la fin de chaque long repos. Si elle réussit, le DD de ce jet de sauvegarde et de celui visant à éviter une crise de rire diminue de 1d6. Quand le DD tombe à 0, la créature est guérie de sa maladie. Si une créature rate trois de ces jets de sauvegarde, elle est victime d'une forme de folie à durée illimitée aléatoire, comme décrit plus loin dans ce chapitre.

La peste des égouts

La peste des égouts est un terme générique qui regroupe une vaste catégorie de maladies qui incubent dans les égouts, les tas d'ordures et les marais stagnants et sont parfois transmises par des créatures qui résident dans ces environnements, comme les rats et les otyughs.

Quand une créature porteuse de la maladie mord un humanoïde ou quand ce dernier entre en contact avec la fange ou des abats contaminés par la maladie, il doit

réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi il est infecté à son tour.

Il faut 1d4 jours d'incubation avant que la fièvre des égouts se manifeste chez la créature infectée. Parmi ces symptômes, on trouve surtout de la fatigue et des crampes. La créature malade reçoit un niveau d'épuisement et récupère seulement la moitié du montant habituel de points de vie quand elle dépense des dés de vie, et pas le moindre point de vie pour avoir terminé un long repos.

À la fin de chaque long repos, une créature infectée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Si elle le rate, elle reçoit un niveau d'épuisement. Si elle le réussit, elle se débarrasse d'un niveau d'épuisement. Si un jet de sauvegarde réussi réduit le niveau d'épuisement d'un malade à moins de 1, il est guéri.

Pourriture oculaire

Cette douloureuse infection provoque des saignements au niveau des yeux et finit par entraîner la cécité.

Une bête ou un humanoïde qui boit une eau contaminée par la pourriture oculaire doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle contracte la maladie. Un jour après l'infection, la vision du malade se trouble. Il subit un malus de –1 aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique basés sur la vue. À la fin de chaque période de long repos passée après l'apparition des symptômes, le malus s'accentue de 1. Quand il atteint –5, le malade est aveugle jusqu'à ce que quelqu'un le soigne par magie avec *restauration mineure* ou *guérison*.

On peut soigner la pourriture oculaire à l'aide d'une fleur très rare appelée l'œil vif, qui pousse dans certains marécages. En une heure, un personnage maîtrisant l'utilisation d'une trousse d'herboriste peut transformer la fleur en une dose d'onguent. Si le malade l'applique sur ses yeux avant un long repos, la dose empêche la maladie de s'aggraver à l'issue de ce repos. Il faut appliquer trois doses de cette manière pour soigner complètement la maladie.

La folie

Dans une campagne ordinaire, il est bien rare que les personnages deviennent fous à force d'affronter de multiples horreurs et de se livrer à maints carnages, cependant, parfois, le stress de la vie d'aventurier devient un poids trop lourd à porter. Si l'horreur tient une place de choix parmi les thèmes de votre campagne, vous pouvez utiliser la folie pour lui donner encore plus d'importance et mettre en valeur la nature horrifiante hors du commun des dangers à surmonter.

Devenir fou

Divers effets magiques sont capables de plonger un esprit normalement stable dans la démence. Certains sorts, comme *contacter un autre plan* et *symbole* mènent parfois à la folie et vous pouvez utiliser les règles données ici pour gérer ce phénomène au lieu d'utiliser les effets décrits avec chaque sort. La démence peut aussi découler d'une maladie, d'un empoisonnement ou d'un effet planaire comme un vent psychique ou les vents hurlants du de l'enfer. Certains artefacts sont aussi à même de briser la psyché du personnage qui les utilise ou s'harmonise avec eux.

Pour résister à un effet entraînant la démence, il faut généralement réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou de Sagesse.

Les effets de la folie

La démence peut être de courte durée, de longue durée ou de durée illimitée. Les effets ordinaires entraînent souvent une démence de courte durée, durant quelques minutes tout au plus. Des effets bien plus atroces ou cumulables se soldent par une démence à long terme voire à durée illimitée.

Un personnage victime d'une **folie passagère** est sujet à un effet tiré de la table de la Folie passagère pendant 1d10 minutes.

Un personnage victime d'une **folie persistante** est sujet à un effet tiré de la table de la Folie persistante pendant 1d10 × 10 heures.

Un personnage victime d'une **folie à durée illimitée** acquiert un défaut tiré de la table de la Folie à durée illimitée qu'il conserve jusqu'à ce que quelqu'un le soigne.

Soigner la folie

Le sort *apaisement des émotions* peut supprimer les effets de la folie, tandis qu'une restauration partielle peut débarrasser un personnage d'une folie de courte ou longue durée. Selon l'origine de la démence, *lever une malédiction* ou *dissipation du mal* fonctionne parfois. En revanche, il faut recourir à une *restauration suprême* ou une magie encore plus puissante pour débarrasser un personnage d'une folie à durée illimitée.

Les objets

Quand un personnage a besoin de scier une corde, de briser une fenêtre ou de détruire le cercueil d'un vampire, voici la seule règle à suivre : avec assez de temps et des outils adaptés, un personnage peut détruire n'importe quel objet destructible. Faites appel à votre bon sens pour savoir si le personnage réussit à endommager l'objet. Est-ce qu'un guerrier peut faire une brèche dans

Folie passagère

d100	Effet (durant 1d10 minutes)
01-20	Le personnage s'isole dans son propre esprit, à tel point qu'il est *paralysé*. L'effet se termine s'il subit le moindre dégât.
21-30	Le personnage est *neutralisé* et, tant qu'il est en proie à la folie, il ne fait que hurler, rire ou pleurer.
31-40	Le personnage est *terrorisé* et, à chaque round, il doit utiliser son action et son déplacement pour fuir la source de sa terreur.
41-50	Le personnage se met à bafouiller et il est incapable de parler normalement ou de lancer un sort.
51-60	À chaque round, le personnage doit utiliser son action pour attaquer la créature la plus proche.
61-70	Le personnage est victime d'hallucinations très réalistes et subit un *désavantage* lors de ses tests de caractéristique.
71—75	Le personnage fait tout ce qu'autrui lui dit de faire, à moins que ce ne soit à l'évidence autodestructeur.
76-80	Le personnage éprouve une envie irrépressible de manger quelque chose d'étrange, comme de la terre, de la vase ou des entrailles.
81-90	Le personnage est *étourdi*.
91-100	Le personnage tombe *inconscient*.

Folie persistante

d100	Effet (durant 1d10 × 10 heures)
01-10	Le personnage se sent obligé de répéter une activité, encore et encore, comme de se laver les mains, de toucher quelque chose, de prier ou de compter son argent.
11-20	Le personnage est victime d'hallucinations très réalistes et subit un *désavantage* lors de ses tests de caractéristique.
21-30	Le personnage souffre d'une paranoïa aiguë. Il subit un *désavantage* lors des tests de Sagesse et de Charisme.
31-40	Le personnage éprouve un profond sentiment de révulsion vis-à-vis de quelque chose (généralement la cause de sa démence), comme s'il souffrait de la version répulsion du sort *répulsion/attirance*.
41-45	Le personnage souffre d'une puissante illusion. Choisissez une potion : il est persuadé qu'il est sous son effet.
46-55	Le personnage s'attache à un *« porte-bonheur »*, qu'il s'agisse d'une personne ou d'un objet. Il subit un désavantage lors des jets d'attaque et de sauvegarde et des tests de caractéristique dès qu'il se trouve à plus de 9 mètres de lui.
56-65	Le personnage est aveugle (25 %) ou sourd (75 %).
66-75	Le personnage est agité de soubresauts ou de tics incontrôlables qui le désavantagent lors des jets d'attaque, des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Dextérité.
76-85	Le personnage souffre d'amnésie partielle. Il se souvient de qui il est et conserve ses traits raciaux et ses aptitudes de classe, mais il ne reconnaît plus les autres et ne se rappelle plus de tout ce qu'il s'est passé avant qu'il succombe à la folie.
86-90	À chaque fois que le personnage subit des dégâts, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi il lui arrive la même chose que s'il avait raté un jet de sauvegarde contre le sort *confusion*. L'effet dure 1 minute.
91-95	Le personnage est incapable de parler.
96-100	Le personnage tombe *inconscient*. Il est impossible de le réveiller en le secouant ou même en lui infligeant des dégâts.

Folie à durée illimitée

d100	Défaut (jusqu'à guérison)
01-15	« Je reste sain d'esprit si je suis ivre. »
16-25	« Je garde tout ce que je trouve. »
26-30	« J'essaie de ressembler à quelqu'un que je connais, j'adopte son style vestimentaire, ses manières et même son nom. »
31-35	« Je dois déformer la vérité, exagérer ou mentir sans vergogne pour que les autres s'intéressent à moi. »
36-45	« La seule chose qui m'intéresse, c'est d'atteindre mon objectif et pour y arriver, je me moque de tout le reste. »
46-50	« J'ai du mal à me soucier de ce qui se passe autour de moi. »
51-55	« Je n'aime pas la manière dont les gens me jugent en permanence. »
56-70	« Je suis la personne la plus rusée, la plus sage, la plus forte, la plus rapide et la plus belle que je connaisse. »
71-80	« Je sais que de puissants ennemis me pourchassent et que leurs agents sont partout. Je suis sûr qu'ils me surveillent en permanence. »
81-85	« Je ne peux me fier qu'à une seule personne et je suis le seul à pouvoir voir cet ami très spécial. »
86-95	« Je suis incapable de prendre quelque chose au sérieux. Plus la situation est grave, plus je la trouve marrante. »
96-100	« Je viens de découvrir que j'adore tuer des gens. »

un mur de pierre avec son épée ? Non, l'épée se cassera probablement avant le mur.

Dans cette section de règle, le terme « *objet* » renvoie à un élément inanimé distinct, comme une fenêtre, une porte, une épée, un livre, une table, une chaise ou une pierre, pas à un bâtiment ni un véhicule qui se composent, eux, de plusieurs objets.

Les statistiques des objets

Quand le facteur temps a son importance, vous pouvez attribuer une classe d'armure et des points de vie à un objet destructible. Vous pouvez aussi lui attribuer des immunités, des résistances et des vulnérabilités face à certains types de dégâts.

Classe d'armure. La classe d'armure d'un objet représente la difficulté qu'il y a à l'endommager en le frappant (étant donné qu'il n'a aucune chance d'éviter le coup). La table Classe d'armure des objets propose des valeurs de CA pour divers matériaux.

Classe d'armure des objets

Matériau	CA
Tissu, papier, corde	11
Cristal, verre, glace	13
Bois, os	15
Pierre	17
Fer, acier	19
Mithral	21
Adamantium	23

Points de vie. Les points de vie d'un objet indiquent la quantité de dégâts qu'il peut absorber avant de perdre son intégrité structurelle. Les objets résilients ont plus de points de vie que les objets fragiles. Les objets de grande taille ont aussi tendance à avoir plus de points de vie que ceux de petite taille, à moins qu'il suffise de briser une petite partie de l'objet pour avoir le même résultat qu'en le détruisant dans son ensemble. La table des Points de vie des objets propose des montants de points de vie pour les objets fragiles et résilients de taille G ou inférieure.

Points de vie des objets

Taille	Fragile	Résilient
TP (bouteille, serrure)	2 (1d4)	5 (2d4)
P (coffre, luth)	3 (1d6)	10 (3d6)
M (tonneau, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
G (chariot, fenêtre de 3 × 3 m)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objets de taille TG et Gig. Les armes ordinaires ne sont pas d'un grand secours face à des objets de taille TG et Gig, comme une statue colossale, une immense colonne de pierre ou un gigantesque rocher. Ceci dit, il suffit d'une torche pour brûler une tapisserie de taille TG et d'un *tremblement de terre* pour réduire un colosse en gravats. Vous pouvez suivre l'évolution des points de vie d'un objet de taille TG ou Gig si vous le désirez, ou simplement décider de la durée pendant laquelle il résiste aux coups ou à la force que les personnages lui opposent. Si vous suivez les points de vie, divisez l'objet en sections de taille G ou inférieure et suivez indépendamment les points de vie de chaque section. Il se peut qu'il suffise d'abattre l'un de ces segments pour détruire tout l'objet. Par exemple, la statue d'un humain de taille Gig peut très bien s'écrouler si l'une de ses jambes, de taille G, est réduite à 0 point de vie.

Les objets et les types de dégâts. Les objets sont immunisés contre les poisons et les dégâts psychiques. Vous pouvez tout à fait décider que certains types de dégâts sont plus efficaces que d'autres contre certains objets ou certaines substances. Par exemple, les dégâts contondants sont particulièrement appropriés pour broyer quelque chose mais bien moins utiles quand il s'agit de trancher une corde ou du cuir. Les objets en papier ou en tissu peuvent se montrer vulnérables aux dégâts de feu et de foudre. Une pioche permet de tailler la pierre mais pas de couper un arbre. Comme toujours, faites appel à votre bon sens.

Seuil de dégâts. Les grands objets, comme les murs d'un château, ont souvent une résilience particulière représentée par un seuil de dégâts. Un objet doté d'un seuil de dégâts est immunisé contre tous les dégâts, à moins qu'une unique attaque ou un seul coup ne lui en inflige un montant supérieur ou égal à son seuil de dégâts, auquel cas l'objet subit les dégâts normalement. Des dégâts dont le montant n'égale ni ne dépasse le seuil de dégâts de l'objet sont considérés comme superficiels et ne réduisent pas les points de vie de l'objet.

Les poisons

Étant donné leur nature mortelle et insidieuse, les poisons sont des produits illégaux dans la plupart des sociétés, mais ils font partie des outils favoris des assassins, des drows et autres créatures maléfiques.

Les poisons se divisent en quatre catégories.

Contact. Un poison agissant par contact s'applique sur un objet et reste efficace jusqu'à ce que quelqu'un le touche ou qu'on lave la surface de l'objet. Une créature souffre des effets de ce poison si ce dernier entre en contact avec une zone de peau à nu.

Ingestion. Une créature doit avaler une dose entière de poison agissant par ingestion pour subir ses effets. On peut administrer cette dose en la camouflant au sein d'un liquide ou de nourriture. Vous pouvez estimer

qu'une dose partielle a un effet restreint, se traduisant par exemple par un *avantage* lors du jet de sauvegarde ou par des dégâts réduits de moitié en cas d'échec au jet de sauvegarde.

Inhalation. Ces poisons se présentent sous forme de poudres ou de gaz qui font effet après inhalation. Il suffit de souffler sur la poudre ou de libérer le gaz pour que toutes les créatures présentes dans un cube de 1,50 mètre d'arête souffrent de ses effets. Le nuage né de cette action se dissipe immédiatement. Il ne sert à rien de retenir sa respiration pour se protéger contre un poison agissant par inhalation, car il s'attaque aux membranes nasales, aux canaux lacrymaux et autres parties du corps.

Blessure. Un poison agissant via une blessure s'applique sur une arme, une munition, un élément d'un piège ou tout autre objet infligeant des dégâts perforants ou tranchants. Le poison reste actif tant qu'il n'a pas affecté quelqu'un ou été lavé. Une créature est soumise aux effets du poison après avoir reçu des dégâts perforants ou tranchants via un objet enduit de ce type de poison.

Les poisons

Objet	Type	Prix pour une dose
Sang d'assassin	ingestion	150 po
Fumées d'othur	inhalation	500 po
Mucus de rampant	contact	200 po
Poison drow	blessure	200 po
Essence éthérée	inhalation	300 po
Malice	inhalation	250 po
Larmes de minuit	ingestion	1 500 po
Huile de taggit	contact	400 po
Teinture pâle	ingestion	250 po
Poison de ver pourpre	blessure	2 000 po
Venin de serpent	blessure	200 po
Torpeur	ingestion	600 po
Sérum de vérité	ingestion	150 po
Poison de vouivre	blessure	1 200 po

Exemples de poisons

Chaque poison possède ses propres effets débilitants.

Essence éthérée (inhalation)

Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver *empoisonnée* pendant 8 heures. Une créature ainsi *empoisonnée* est *inconsciente*. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une tierce personne utilise son action pour la réveiller en la secouant.

Fumées d'othur (inhalation)

Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Si elle le rate, elle subit 10 (3d6) dégâts de poison et doit refaire ce jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours. Elle subit 3 (1d6) dégâts de poison pour chaque échec suivant. L'empoisonnement se termine après trois jets de sauvegarde réussis.

Huile de taggit (contact)

Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou se trouver empoisonnée pendant 24 heures. Une créature ainsi *empoisonnée* est *inconsciente*. Elle se réveille si elle subit des dégâts.

Larmes de minuit (ingestion)

Une créature qui ingère ce poison ne souffre d'aucun effet… jusqu'à ce que sonne le premier coup de minuit. Si le poison n'a pas été neutralisé auparavant, la créature doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si elle échoue, elle subit 31 (9d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Malice (inhalation)

Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver *empoisonnée* pendant 1 heure. Une créature ainsi *empoisonnée* est *aveuglée*.

Mucus de rampant (contact)

Ce poison se récolte sur un rampant mort ou neutralisé. Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est *empoisonnée* pendant 1 minute. Elle est *paralysée* pendant toute la durée de l'empoisonnement, mais elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit un, l'effet se termine pour elle.

Poison de ver pourpre (blessure)

Ce poison se récolte sur un ver pourpre mort ou *neutralisé*. Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. Si elle échoue, elle subit 42 (12d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Poison de vouivre (blessure)

Ce poison se récolte sur une vouivre morte ou *neutralisée*. Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle subit 24 (7d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Poison drow (blessure)

En règle générale, les drows sont les seuls à fabriquer ce poison et seulement en des lieux très éloignés de la lumière du soleil. Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou se trouver *empoisonnée* pendant 1 heure. Si elle rate son jet de 5 ou plus, elle est *inconsciente* tout le temps que dure l'empoisonnement. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une tierce personne utilise son action pour la réveiller en la secouant.

Sang d'assassin (ingestion)

Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si elle le rate, elle subit 6 (1d12) dégâts de poison et elle est *empoisonnée* pendant 24 heures. Si elle le réussit, elle subit la moitié des dégâts seulement et elle n'est pas *empoisonnée*.

Sérum de vérité (ingestion)

Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou se trouver *empoisonnée* pendant 1 heure. Une créature ainsi *empoisonnée* ne peut pas mentir délibérément, comme si elle était sous l'effet du sort zone de vérité.

Teinture pâle (ingestion)

Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou subir 3 (1d6) dégâts de poison et se trouver *empoisonnée*. Une créature ainsi empoisonnée doit répéter le jet de sauvegarde toutes les 24 heures et subit 3 (1d6) points de dégâts de poison à chaque fois. Tant que l'empoisonnement n'est pas terminé, il est impossible de soigner les dégâts venant du poison, de quelque manière que ce soit. L'effet se termine et la victime peut guérir normalement une fois qu'elle a réussi sept jets de sauvegarde.

Torpeur (ingestion)

Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver *empoisonnée* pendant 4d6 heures. Une créature ainsi *empoisonnée* est *neutralisée*.

Venin de serpent (blessure)

Ce poison se récolte sur un serpent venimeux géant mort ou *neutralisé*. Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Si elle échoue, elle subit 10 (3d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Hérosé Dragons - Créatures & opposition. Copyright 2017, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G. et Thomas Robert.