

Bestiaire fantastique microlite20

À propos de ce fichier

Ce fichier présente un condensé des monstres fournis dans la DRS 3.5. il reprend les valeurs des monstres du fichier de base de microlite20 et y rajoute nombre de monstres contenus dans la DRS. Pour certains monstres, il est proposé plusieurs sous-types différents (ex : franc-tireur, berserker, brute, homme d'arme, chef, etc). enfin, il rajoute la connaissance des monstres, un jet de connaissance tiré par les pjs pour en savoir plus sur les monstres avant de les affronter.

Sommaire

Bestiaire fantastique microlite20.....	1
À propos de ce fichier	1
Sommaire	1
Les caractéristiques des monstres	8
Progression des monstres :	8
Augmentation de taille	9
Créer son propre monstre :	9
Bestiaire fantastique	9
Aboleth fouineuse	9
Aboleth fouetteuse.....	10
Aboleth oppresseur.....	10
Connaissance des aboleths	11
Aigle géant	12
Connaissance des aigles géants	12
Âme en peine chasseuse	12
Âme en peine démente	13
Âme en peine vénérable	13
Connaissance des âmes-en-peine	14
Ankheg	15
Connaissance des Ankheg.....	15
Babélien dément	15
Babélien contrôleur	16
Orbe Babélien.....	16
Connaissance des babéliens	17
basilic	18
Connaissance des basilics.....	18
Bodak	19
Bodak furtif	19
Bodak massacreur	20
Connaissance des bodaks	20
Bulette	20
Bulette sanguinaire.....	21
Connaissance des bulettes	22

centaure	22
Connaissance des centaures :	22
Chimère guetteuse	22
Chimère brutale	23
Connaissance des chimères	23
Cockatrice.....	24
Connaissance des cockatrices.....	24
Cthuul maraudeur	25
Cthuul mastodonte.....	25
Connaissance des cthuuls	26
Destrakhan.....	26
Connaissance des destrakhans.....	26
Dévoreur d'âme	27
Connaissance des dévoreurs d'âme	27
doppelganger	28
Connaissance des doppelgangers	28
Dragon d'airain, adolescent.....	29
Dragon d'airain, adulte.....	29
Connaissance des dragons d'airain	30
Dragon d'argent, jeune adulte	30
Connaissance des dragons d'argent.....	31
Dragon de bronze, adulte	31
Connaissance des dragons de bronze	32
Dragon de cuivre, adulte	32
Connaissance des dragons de cuivre	33
Dragon d'or, adulte	33
Connaissance des dragons d'or	34
Connaissance des dragons métalliques	34
Dragon blanc, adulte	35
Connaissance des dragons blancs.....	35
Dragon bleu, adulte	36
Connaissance des dragons bleus	36
Dragon noir, adulte.....	37
Connaissance des dragons noirs	38
Dragon rouge, jeune	38
Dragon rouge, très vieux	39
Connaissance des dragons rouges	40
dragon vert, adolescent.....	40
Dragon vert, adulte	41
Connaissance des dragons verts	41
Connaissance des dragons chromatiques	42
Drider	43
Crochet Drider.....	43
Drider tisseur d'ombre	44
Connaissance des driders	45
Drow homme d'arme	45
Drow champion-araignée	46

Arachnomancien Drow	46
Drow maître d'arme	47
Prêtresse Drow	48
Connaissance des drows	48
Dryade du chêne	49
Dryade trompeuse	50
Dryade buissonnière	50
Connaissance des dryades	51
Elémentaire de Terre (grand)	52
Connaissance des élémentaires de la terre	52
Connaissance des élémentaires	53
Haut-Elfe	53
Elfe archer	53
Elfe éclaircur	54
Connaissance des elfes	54
Enlaceur	55
Connaissance des enlaceurs	56
Etrangleur	56
Connaissance des étrangleurs	56
Ettercap	57
Connaissance des ettercaps	57
Ettin	58
Connaissance des ettins	58
Fantôme	59
Connaissance des fantômes	59
Garde animé	60
Connaissance des gardes animés	60
Gargouille	61
Connaissance des gargouilles	61
Géant des collines	61
Connaissance des géants des collines	62
Connaissance des géants de la terre	62
Gnoll thug	62
Gnoll maître de chasse	63
Gnoll griffeur	63
Gnoll maraudeur	64
Fléau démoniaque Gnoll	64
Connaissance des gnolls	65
Gnome du rocher	66
Gnome Escobar	66
Arcaniste Gnome	67
Connaissance des gnomes	67
Gobelin resquilleur	68
Gobelin coupe-jarret	68
Gobelin lame-noire	69
Sorcier Gobelin	69
Gobelin fendeur de crâne	70

Gobelin sous-chef.....	71
Connaissance des gobelins	71
Gobelours brute	72
Gobelours homme-d'arme.....	72
Gobelours étrangleur	72
Connaissance des gobelours.....	73
Hobgobelin élançé.....	73
Hobgobelin archer	74
Hobgobelin fantassin.....	74
Hobgobelin champion	75
Sorcier de bataille Hobgobelin.....	75
Hobgobelin commandant	76
Connaissance des hobgobelins	77
Connaissance des gobelinoïdes	77
Golem de fer.....	78
Connaissance des golems de fer.....	78
Golem de pierre.....	78
Connaissance des golems de pierre	79
Connaissance des golems	79
gorgone.....	80
Connaissance des gorgones	80
Goule famélique	80
Goule soldat.....	81
Goule de horde	81
Goule blême	82
Goule abyssale.....	82
Goule abyssale festoyeuse.....	83
Connaissance des goules	84
Grick.....	84
Connaissance des gricks	85
Griffon.....	85
Connaissance des griffons	86
Hippogriffe	86
Connaissance des griffons et des hippogriffes	86
Guenaude annis	87
Connaissance des guenaudes annis	87
Guenaude marine.....	88
Connaissance des guenaudes marines	88
Guenaude verte.....	89
Connaissance des guenaudes vertes	89
Guenaudes en cercle.....	90
Connaissance des guenaudes.....	90
Halfelin pied-léger.....	91
Halfelin gaillard.....	91
Halfelin frondeur	92
Halfelin voleur.....	92
Halfelin vagabond	93

Connaissance des halfelins	94
harpie	94
Connaissance des harpies	94
Homme-lézard vertécaille	95
Homme-lézard chasseur vertécaille.....	95
Homme-lézard sarbacanier vertécaille	96
Homme-lézard mystique palustre vertécaille	96
Homme-lézard cogneur noirécaille	97
Connaissance des hommes-lézards	97
homoncule	98
Connaissance des homoncules	98
Humain standard	99
Humain bandit	99
Humain agitateur	100
Humain laquais.....	100
Humain garde	101
Humain berserker	101
Mage Humain	102
Connaissance des humains	102
Hydre à 5 têtes.....	103
Connaissance des hydres	103
Kobold tremblant.....	104
Kobold franc-tireur.....	104
Kobold frondeur	105
Draco-écu Kobold	105
Draco-prêtre Kobold	106
Connaissance des kobolds	106
Lamie.....	107
Connaissance des lamies	108
Liane Chasseresse	108
Connaissance des lianes chasseresses	109
Liche mage humain	109
Liche mage éladrin	110
Vestige de liche de sorcier	110
Vestige de liche d'archimage	111
Connaissance des lichés	112
licorne.....	113
Licorne du crépuscule	113
Connaissance des licornes.....	114
Lycanthrope, forme animale	115
Lycanthrope, forme humaine	115
Lycanthrope, forme hybride.....	115
Connaissance des lycanthropes	116
Manticore	116
Connaissance des manticores	116
Méduse danseuse.....	117
Méduse archère	117

Méduse homme d'arme mâle	118
Méduse Mantille de Zéhir femelle	118
Connaissance des méduses	119
Minotaure brute	120
Minotaure homme d'arme	120
Cabaliste Minotaure	121
Minotaure sauvage	121
Connaissance des minotaures	122
Momie gardienne.....	123
Seigneur Momie	123
Momie géante	124
Connaissance des momies	125
Naga aquatique	125
Connaissance des nagas aquatiques	126
Naga corrupteur	126
Connaissance des nagas corrupteurs	126
Naga gardien	127
Connaissance des nagas gardiens	127
Connaissance des nagas osseux.....	127
Naga ténébreux.....	128
Connaissance des nagas ténébreux.....	128
CONNAISSANCE DES NAGAS.....	129
Nain fendeur.....	129
Nain arbalétrier.....	130
Nain marteleur.....	130
Connaissance des nains	131
Nécrophage fossoyeur	131
Nécrophage franc-tireur	131
Nécrophage guerroyeur	132
Nécrophage commandant.....	132
Nécrophage exterminateur	133
Connaissance des nécrophages.....	134
Nymphe	134
Connaissance des nymphes	134
Ogre brute.....	135
Ogre mastodonte	135
Ogre matraqueur.....	136
Connaissance des ogres	136
Ombre.....	137
Connaissance des ombres.....	137
Oni (Ogre mage).....	138
Connaissance des oni	138
Orque troufion	139
Orque pillard	139
Orque berserker	139
Orque Œil de Gruumsh	140
Orque champion	140

Chef Orque	141
Connaissance des orques	141
Otyugh	142
Connaissance DES OTYUGHS	143
Ours Hiboux	143
Connaissance des ours-hiboux	143
Oxydeur	144
Connaissance des oxydeurs	144
pégase	144
Connaissance des pégases	145
Rukh	145
Connaissance des rukhs.....	146
Sahuagin	146
Connaissance des sahuagins.....	147
Satyre.....	148
Connaissance des satyres	148
Spectre chasseur	149
Spectre du néant	149
Connaissance des spectres.....	150
Sphinx (andro).....	151
Connaissance des sphinx	151
Squelette Homme d'armes	151
Squelette de dragon rouge jeune-adulte	152
Connaissance des squelettes	152
Strige	152
Connaissance des striges	153
Sylvanien	153
Connaissance des sylvaniens.....	154
Tarasque	154
Connaissance de la tarasque	155
Ténébreux ailé.....	155
Connaissance des ténébreux ailés	156
Ténébreux bipède	157
Connaissance des ténébreux bipèdes.....	157
Ténébreux rampant.....	158
Connaissance des ténébreux rampants	159
Connaissance des ténébreux	159
Terre errant.....	160
Connaissance DES TERTRES ERRANTS >.....	160
Torve	160
Connaissance des torves	161
Troglodyte	161
Connaissance des troglodytes.....	162
Troll brute.....	163
Troll de guerre	163
Troll goinfre	164
Connaissance des trolls	164

Vampire dame blanche	165
Seigneur Vampire	166
Connaissance des vampires	167
Vase Cube Gélatineux	168
Connaissance des vases	168
Ver pourpre	168
Connaissance des vers pourpres	169
Wyverne	169
Connaissance des wyvernes	170
Worg	170
Connaissance des worgs	170
Zombi humain	171
Zombie ogre	171
Connaissance des zombies	172

Les caractéristiques des monstres

Les caractéristiques suivantes sont présentées pour chaque monstre :

- .le nom courant du monstre
- .le type de monstre, son alignement (bénéfique, maléfique ou non-aligné) et sa taille (I pour infime, MIN pour minuscule, TP pour très petite, P pour petite, M pour moyenne, G pour grande, TG pour très grande, GIG pour gigantesque, C pour colossale)
- .les DV + le bonus de FOR et leurs PV
- .la CA (avec parfois les modificateurs de taille)
- .les bonii d'attaque
- .les caractéristiques : FOR regroupe force et constitution, DEX regroupe la dextérité, ESP regroupe intelligence, sagesse et charisme. Si une carac de la DRS est à 0, elle est ignorée.
- .les scores de compétences (communication, connaissance, physique et subterfuge)
- .les particularités du monstre (armure naturelle, dons, pouvoirs)
- .la vitesse et les modes de déplacement
- .l'écologie du monstre (environnement, organisation sociale, évolution possible)
- .les capacités spéciales principales du monstre et leurs description, s'il en a
- .les pouvoirs magiques ou autres facultés du monstre, s'il en a.
- .les langues parlées par cette créature. Si elle ne possède pas de langue, elle est incapable de parler.
- .une succincte description de la créature s'il y a lieu. En général, seuls les monstres aux noms non-révélateurs sont décrits.
- .enfin, pour chaque monstre ou groupe de monstres, un jet d'esprit + connaissance permet d'en savoir plus sur eux avant d'avoir à les affronter.

Progression des monstres :

Pour créer un monstre plus puissant, rajoutez-lui des Dés de Vie (DV). Chaque DV supplémentaire donne +1 à ses bonus d'attaque, de compétence et rajoute un dé de pv. En

fonction du rajout de DV, augmentez la taille en conséquence comme mentionné dans l'évolution possible du monstre.

Alternativement, ajoutez des niveaux de classe aux monstres intelligents lorsque son évolution possible mentionne « par une classe de personnage ». Commencez avec les DV de base et ajoutez des niveaux de guerrier, mage, prêtre, voleur, paladin, rôdeur, illusionniste, druide, barde, barbare ou prêtre maléfique que vous désirez.

Il est aussi possible de rajouter aux monstres des dons de spécialités de classe, des pouvoirs de classes de prestige lite et des archétypes (voir la DRS).

Augmentation de taille

Parfois, la créature peut augmenter sa taille si elle acquiert des dv supplémentaires, comme mentionné dans son évolution possible. Toutes les données relatives à ces tailles sont établies en comparaison à la taille moyenne (taille humaine)

infime : force -8, CA +8

minuscule : force -6, CA+4

très petite : force -4, CA+2

petite : force -2, CA +1

moyenne : -

grande : force +3 armure naturelle +2

très grande : force +6 armure naturelle +5

gigantesque : force +9 armure naturelle +9

colossale : force +12 armure naturelle +14

Créer son propre monstre :

Pour créer son propre monstre, assignez un DV (Dés de Vie ; d8 pour la plupart, d10 pour les créatures magiques et artificielles, d12 pour les dragons et les Morts-Vivants). Les bonus attaque et niveaux de compétence sont égaux au nombre de DV. Si c'est une créature intelligente, rajoutez +3 à une compétence. Ajoutez des bonus de caractéristique tous les 5dv supplémentaires.

Bestiaire fantastique

Aboleth fouineuse

Aberration (aquatique) maléfique de taille TG

DV 8d8+40 (76 pv), CA 18, for +6 dex +1 esp +3, 4 tentacules (+12 , 1d6+9), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (CA+7), vision dans le noir (18 m), vd 3 m, nage 18 m

Écologie :

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, nichée (2–4) ou nichée mixte (2–4 et 7–12 amphibes)

Évolution possible : 9–16 DV (taille TG), 17–24 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.mucus : DD 19, VIG, la peau de la victime doit être constamment rafraîchi à l'eau ou perte de 1D12 pv.

.asservissement : 3 fois par jour, DD 17, VOL, la cible obéit aux ordres télépathiques.

.nuage de mucosité : Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime s'asphyxie en 2d6 minutes si elle sort de l'eau.

Facultés psioniques : *Image prédéterminée* (DD 18), *image programmée* (DD 19), *lueurs hypnotiques* (DD 15), *mirage* (DD 18), *mur illusoire* (DD 17), *projection d'image* (DD 20) et *voile* (DD 19) à volonté.

Langues : aboleth, aquatique, commun des profondeurs.

Cet immonde amphibien de 3,5 tonnes sort parfois de son milieu aquatique pour ramper à la surface à l'aide de ses tentacules.

Aboleth fouetteuse

Aberration (aquatique) maléfique de taille GIG

DV 17d8+80 (133 pv), CA 22, for +9 dex +2 esp +3, 4 tentacules (+20 , 1d8+12), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (CA+10), vision dans le noir (18 m), vd 3 m, nage 18 m

Écologie :

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, nichée (2–4) ou nichée mixte (2–4 et 7–12 amphibes)

Évolution possible : 9–16 DV (taille TG), 17–24 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.mucus : DD 19, VIG, la peau de la victime doit être constamment rafraîchi à l'eau ou perte de 1D12 pv.

.asservissement : 3 fois par jour, DD 17, VOL, la cible obéit aux ordres télépathiques.

.nuage de mucosité : Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime s'asphyxie en 2d6 minutes si elle sort de l'eau.

Facultés psioniques : *Image prédéterminée* (DD 18), *image programmée* (DD 19), *lueurs hypnotiques* (DD 15), *mirage* (DD 18), *mur illusoire* (DD 17), *projection d'image* (DD 20) et *voile* (DD 19) à volonté.

Langues : aboleth, aquatique, commun des profondeurs.

Une fois qu'il a recouvert l'ennemi de son humeur visqueuse, il recourt à ses tentacules pour flageller le malheureux jusqu'à la mort.

Aboleth oppresseur

Aberration (aquatique) maléfique de taille GIG

DV 19d8+95 (161 pv), CA 23, for +9 dex +3 esp +3, 4 tentacules (+22 , 1d8+14), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (CA+10), vision dans le noir (18 m), vd 3 m, nage 18 m

Écologie :

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, nichée (2–4) ou nichée mixte (2–4 et 7–12 amphibes)

Évolution possible : 9–16 DV (taille TG), 17–24 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.mucus : DD 19, VIG, la peau de la victime doit être constamment rafraîchi à l'eau ou perte de 1D12 pv.

.asservissement : 3 fois par jour, DD 17, VOL, la cible obéit aux ordres télépathiques.

.invisibilité : l'aboleth devient invisible.

.nuage de mucosité : Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime s'asphyxie en 2d6 minutes si elle sort de l'eau.

Facultés psioniques : *Image prédéterminée* (DD 18), *image programmée* (DD 19), *lueurs hypnotiques* (DD 15), *mirage* (DD 18), *mur illusoire* (DD 17), *projection d'image* (DD 20) et *voile* (DD 19) à volonté.

Langues : aboleth, aquatique, commun des profondeurs.

L'aboleth oppresseur asservit une cible et l'oblige à attaquer ses anciens alliés tandis qu'il tente lui-même d'en dominer d'autres.

Connaissance des aboleths

DD 17 : Cette créature est une Aboleth, une *aberration* aquatique intelligente.

Cette race intelligente en fait par défaut des lanceurs de sorts profanes et les plus puissants de leur race sont généralement des magiciens compétents

DD 20 : les aboleths résident dans les entrailles de l'Outreterre, mais ils sont originaires du Royaume Lointain. Toutefois, il est possible de croiser la route d'aboleths solitaires non loin de la surface ; dans des ruines hantées, des lacs souterrains ou de vieux temples. Ce sont alors des individus qui n'ont plus d'espoir ni désir de chercher la compagnie des leurs, et qui sont généralement entourés de serviteurs kuo-toas.

DD 22 : Une attaque d'Aboleth peut causer de terribles dégâts corporels : à l'endroit touché la peau de la victime devient une membrane claire et visqueuse, qui doit être en permanence humidifiée avec de l'eau douce et froide. Elle s'entoure aussi d'un nuage de mucus visqueux qui peut supprimer temporairement la faculté de ses victimes de respirer de l'air. Les Aboleths parlent leur propre langage, mais aussi le *commun des profondeurs* et l'*aquatique*.

Le mucus que l'Aboleth sécrète peut être utilisé pour faire des potions de *Respiration Aquatique*.

DD 25 : les aboleths communiquent par télépathie. Ils comprennent et parlent la langue des profondeurs.

DD 27 : Les Aboleths ont une pléiade de pouvoirs psioniques leur permettant de créer des illusions qui aident à attraper leurs victimes. Elles peuvent aussi entraver leurs victimes grâce à la domination de leur esprit.

DD 30 : parfois, les aboleths vivent en clans. Les oppresseurs s'entourent également d'humanoïdes asservis et transformés en sbires visqueux.

Aigle géant

Créature magique bénéfique de taille G

DV 4d10+4 (26 pv), CA 16, for +2 dex +3 esp +1, 2 griffes (+7 , 1d6+4), morsure (+2 , 1d8+2), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (CA+3), vision nocturne, vd 3 m, vol 24 m (moyenne)

Écologie :

Environnement : montagnes tempérées, Organisation sociale : solitaire, paire ou nichée (5–12)

Evolution possible : 5–8 DV (taille TG), 9–12 DV (taille Gig)

Capacité spéciale :

.esquive totale : ne reçoit aucun dg d'attaque de zone en cas de jet de réf réussi.

Langues : aérien, comprend le commun

Cet aigle fantastique ne vit qu'au sommet des monts les plus reculés. Ils peuvent être dressés pour servir de monture.

Connaissance des aigles géants

DD 13 : Cet oiseau spectaculaire est un aigle géant, un massif et intelligent cousin des plus communs aigles dorés.

DD 18 : En combat, les aigles géants typiques utilisent des tactiques similaires à leurs plus petits cousins, plongeant invisibles depuis une grande hauteur pour attaquer leur proie, Même s'ils ne sont pas les plus agiles des volants, leurs sens aigüs leur permettent de réagir rapidement au danger et ont un chic impossible pour échapper aux effets magiques tels que des boules de feu, Les aigles géants parlent le commun et l'aérien,

DD 23 : Les aigles géants sont hautement prisés en tant que montures aériennes, et en conséquence leurs œufs et les jeunes peuvent rapporter des centaines de pièces d'or, Certaines sociétés interdisent le commerce de ces créatures pensantes car c'est considéré comme de l'esclavage, et les aigles géants vont souvent se battre jusqu'à la mort pour protéger leur progéniture, Beaucoup d'aigles géants ont été persuadés d'agir en tant que montures, bien que seulement quand l'arrangement est profitable pour les deux partis,

Âme en peine chasseuse

Mort-vivant intangible maléfique de taille M

DV 5d12 (32 pv), CA 15 (+2 parade), for - dex +3 esp +2, contact intangible (+5 1d4 plus 1d6 for), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m), vd vol 18 m (bonne)

Écologie :

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou meute (6–11)

Evolution possible : 6–10 DV (taille M)

Capacité spéciale :

.Aura de mort : Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire.

.diminution permanente de force : DD 14, VIG, -1D6 points de for

.création de rejetons : tout humanoïde tué par une âme en peine en devient une à son tour au bout de 1D4 rounds

langues : commun, infernal

Née du mal et des ténèbres, l'âme en peine haït la lumière et tout ce qui vit. Elle a la silhouette intangible d'un humain armé et revêtu de son armure.

Âme en peine démente

Mort-vivant intangible maléfique de taille M

DV 6d12 (36 pv), CA 16 (+2 parade), for - dex +4 esp +2, contact intangible (+6 1d4 plus 1d6 for), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m), vd vol 18 m (bonne)

écologie :

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou meute (6–11)

Evolution possible : 6–10 DV (taille M)

Capacité spéciale :

.Aura de mort : Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire.

.murmure de folie : aura, DD 15, 5 dégats, les cibles ne peuvent agir pendant 1 round

.diminution permanente de force : DD 15, VIG, -1D6 points de for

.caresse de la folie : DD 15, vol, la cible se retourne pendant 1D4 rounds contre ses alliés

.création de rejetons : tout humanoïde tué par une âme en peine en devient une à son tour au bout de 1D4 rounds

langues : commun, infernal

l'âme en peine démente aime flotter au-dessus d'un terrain difficile, pour que ses ennemis ne puissent pas s'extraire facilement de son aura de murmures de folie. Puis elle attaque ses adversaires telle une furie avec sa caresse de la folie pour quitter le champ de bataille lorsqu'elle est en péril afin de se régénérer et de revenir harceler ses proies ultérieurement.

Âme en peine vénérable

Mort-vivant intangible maléfique de taille G

DV 16d12 (104 pv), CA 26 (+7 parade), for - dex +9 esp +4, contact intangible (+16, 2d6 plus 1d8 for), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

impuissance à la lumière du soleil, vision dans le noir (18 m), vd vol 18 m (bonne)

Ecologie :

environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire

évolution possible : 17-32 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.**Aura de mort** : Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire.

.diminution permanente de force : DD 25, VIG, -1D8 points de for

.création de rejetons : tout humanoïde tué par une âme en peine en devient une à son tour au bout de 1D4 rounds

.Perception de la vie (Sur). Une âme-en-peine vénérable ressent et distingue les créatures vivantes présentes dans un rayon de 18 mètres. Elle connaît également leur état.

langues : commun, infernal

cette âme en peine particulièrement agitée émerge des tourments de grands charniers, et est beaucoup plus féroce et imposante que ses consoeurs.

Connaissance des âmes-en-peine

DD 15 : animé par l'essence nécromantique de la Gisombre, ce monstre est un esprit privé de corps comme d'âme, une enveloppe creuse qui ne renferme qu'une personnalité et une conscience très limitées, dans le meilleur des cas. Cette horreur se tient généralement à proximité du site qui a vu sa forme physique tomber ou sur son lieu de sépulture.

Cette sinistre créature intangible est une âme en peine. Ce résultat révèle tous les traits des morts-vivants.

Le contact d'une âme-en-peine provoque généralement un état de faiblesse. Une âme-en-peine démente attaque l'esprit plutôt que le corps, et sa caresse peut même obliger une créature à se retourner contre ses alliés.

DD 20 : lorsqu'une âme-en-peine tue un humanoïde, l'esprit de ce dernier se manifeste sous la forme d'une âme-en-peine du même type. Avec l'assistance de la magie ou d'un rituel, et les composantes adéquates, un nécromant peut invoquer une âme-en-peine, voire la créer. Les autres âmes-en-peine sont originaires de Gisombre et beaucoup y restent ou pénètrent dans le monde physique en se faufilant par des failles ou des portails interplanaires.

Les animaux paniquent à l'approche d'une âme en peine et s'enfuient quand celle-ci se trouve à moins de 9 mètres de distance et se rapproche. Les âmes en peines sont extrêmement intelligentes et parlent le commun et l'infernal.

DD 25 : quand un grand nombre de personnes meurent en peu de temps, une âme-en-peine vénérable peut émerger de la fusion de leurs esprits. Les âmes-en-peine ordinaires peuvent également

évoluer avec le temps, pour devenir à la fois plus imposantes et malveillantes.

Le simple contact d'une âme en peine draine la constitution de sa victime, ce qui augmente l'énergie de l'âme en peine. Un humanoïde tué par une âme en peine en devient une à son tour peu de temps après sa mort. Les âmes en peine sont résistantes au renvoi des morts-vivants.

DD 30 : Les âmes en peine sont impuissantes face à la lumière du soleil et la fuient. Quand elles sont exposées à la lumière du soleil, elles ne peuvent pas attaquer et peuvent à peine se déplacer.

Ankheg

Créature magique non-alignée de taille G

DV 3d10+12 (28 pv), CA 19, for +4 dex +0 esp -2, Morsure +7 (2d6+7+1d4 d'acide), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (ca +9), perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vd 9 m, creusement 6 m

Écologie :

Environnement : plaines chaudes, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)

Évolution possible : 4 DV (taille G), 5–9 DV (taille TG)

L'ankheg est une créature souterraine qui aime particulièrement la chair fraîche. Un ankheg possède six pattes et certains sont plutôt jaunes que bruns. Long de 3 mètres environ, il pèse dans les 400 kg.

Connaissance des Ankheg

DD 13 : Cette créature est un Ankheg: un énorme insecte capable de creuser, avec une dangereuse morsure et dont la férocité n'a d'égal que sa faim. Ce résultat révèle que c'est une *créature magique*.

La carapace dure et chitineuse d'un Ankheg peut être employée dans la confection de certaines *armures lourdes exotiques*. Bien que ce soit un matériel difficile à travailler, un bon forgeron pourra utiliser des carcasses peu endommagées.

DD 18 : En plus de sa morsure mortelle avec laquelle il peut rester accroché à sa victime, un Ankheg produit un venin acide qui enduit ses mandibules inférieures et qui peut être craché sur une courte distance. Mais une fois qu'un Ankheg a craché son venin, cela peut lui prendre plusieurs heures avant d'en produire à nouveau.

DD 23 : Ce tunnelier naturel peut voir dans la plupart des conditions d'éclairage. De plus il possède un 6ème sens lui permettant de percevoir les plus légers mouvements à travers le sol.

Babélien dément

Aberration non-alignée de taille M

DV 4d8+24 (42 pv), CA 19, for +3 dex +1 esp +0, 6 morsures (+4 , 1 for), salive (+4 , 1d4 d'acide et aveuglement), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (ca +8), réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m), vd 3 m (2 cases), nage 6 m

Écologie :

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 5–12 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.corps informe : immunisé contre les coups critiques et ne peut être pris en tenaille.

.absorption de sang : sur une lutte remportée, perte de 1 FOR.

.charabia : DD 13, VOL, portée 18m, les cibles sont confuses et ne peuvent agir.

.aveuglement : DD 18, VIG ou la cible est aveuglée pour 1D4 rounds.

langue : commun, mais ses paroles sont rarement compréhensibles. Le babélien est une abomination informe et tentaculaire aux nombreux yeux pourvue de 6 bouches qui semble tout droit sorti des cauchemars d'un dément.

Babélien contrôleur

Aberration non-alignée de taille G

DV 10d8+60 (100 pv), CA 22, for +7 dex +2 esp +0, 6 morsures (+10 , 3 for), salive (+10 , 1d8 d'acide et aveuglement), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (ca +10), réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m), vd 3 m (2 cases), nage 6 m

Écologie :

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 5–12 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.corps informe : immunisé contre les coups critiques et ne peut être pris en tenaille.

.absorption de sang : sur une lutte remportée, perte de 3 FOR.

.charabia : DD 18, VOL, portée 18m, les cibles sont confuses et ne peuvent agir.

.aveuglement : DD 20, VIG ou la cible est aveuglée pour 1D4 rounds.

.oeil du désespoir : DD 18, Vol, la cible est immobilisée.

langue : commun, mais ses paroles sont rarement compréhensibles. Ce babélien utilise son pouvoir de charabia à chaque round. Il utilise œil du désespoir contre un ennemi confus situé à portée. Au contact, il utilise ses tentacules pour frapper les adversaires confus.

Orbe Babélien

Aberration non-alignée de taille TG

DV 27d8+162 (270 pv), CA 27, for +11 dex +3 esp +2, 6 morsures (+27 , 5 for), salive (+27 , 1d10 d'acide et aveuglement), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (ca +14), réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m), vd 3 m (2 cases), nage 6 m

Écologie :

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 5-12 DV (taille G), 13-27 DV taille TG

Capacités spéciales :

.corps informe : immunisé contre les coups critiques et ne peut être pris en tenaille.

.absorption de sang : sur une lutte remportée, perte de 5 FOR.

.charabia : DD 25, VOL, portée 18m, les cibles sont confuses et ne peuvent agir.

.aveuglement : DD 23, VIG ou la cible est aveuglée pour 1D4 rounds.

.symphonie démente : toutes les cibles confuses par le charabia du babélien perdent la raison et attaquent leurs alliés.

langue : commun, mais ses paroles sont rarement compréhensibles.

Un orbe babélien s'acharne sur ses proies en les mordant et en utilisant sa symphonie démente tous les rounds pour que ses ennemis s'entretuent.

Connaissance des babéliens

DD 15 : les bêtes babéliennes voient le jour lorsque des créatures, et plus particulièrement des créatures intelligentes, meurent en un lieu touché par le Royaume Lointain.

Cette incroyable masse amorphe d'yeux et de gueules, Comme les vases, ne peut pas être pris en tenaille et est immunisés aux dégâts de précisions comme les attaques sournoises.

DD 20 : dans l'ensemble, les bêtes babéliennes profèrent des paroles dénuées de sens. Mais il arrive qu'un tel monstre prononce une phrase ou un mot intelligible, généralement noyé au milieu de son charabia dément. Le mot ou la phrase peut être un indice ou un avertissement, comme n'avoir aucune importance.

Bien que possédant une intelligence limitée et n'étant pas malfaisant par nature, le babélien se repaît des fluides vitaux et montre un goût très prononcé pour le sang des créatures intelligentes. Il parle le commun mais est rarement capable de dire autre chose qu'un charabia incompréhensible. Quand il sent la présence d'autres créatures, le babélien se met à baragouiner des paroles étranges qui peuvent provoquer la confusion chez ceux qui les entendent.

L'effet de confusion du babélien est un effet sonique qui peut être contré par la musique bardique.

Certains érudits prétendent que le babélien est en réalité une créature extraterrestre venu des Royaumes Lointains (Far Realms)

DD 25 : les orbes babéliens habitent au Royaume Lointain et errent entre les différents plans en se nourrissant de créatures

vivantes. Bien qu'ils semblent déments, les orbes babéliens sont doués de raison (et d'une grande perversité), et poursuivent des objectifs secrets.

Le babélien attaque en agrippant ses proies. Son toucher est acide et il draine le sang de ses victimes capturées. Il est capable d'engloutir un humain entier et d'aspirer son sang jusqu'à ce qu'il meure dans des souffrances atroces. La chair amorphe du babélien est bien peu sensible aux lames, mais des armes contondantes peuvent par contre lui faire de sérieux dégâts.

DD 30 : Le babélien harcèle les ennemis proches en leur projetant sa salive acide dans les yeux. Il peut également ramollir le sol en dessous de lui et piéger ainsi ses adversaires dans ce genre de sables mouvants.

L'orbe babélien sème une telle démence autour de lui qu'il retourne ses adversaires contre eux.

basilic

créature magique non-alignée de taille M

DV 6d10+12 (45 pv), CA 16, for +2 dex -1 esp -1, morsure (+8, 1d8+3), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (ca +7), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vd 6 m

Écologie :

Environnement : déserts chauds, Organisation sociale : solitaire ou colonie (3–6)

Évolution possible : 7–10 DV (taille M), 11–18 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.regard pétrifiant : DD 13, VIG, victime transformée en statue de pierre

c'est un long serpent de 2m au corps brun-terne.

Connaissance des basilics

DD 15 : les basilics sont de longs serpents qui ont connu une évolution étrange. Ils peuvent par conséquent être domestiqués et dressés.

Cet octopode reptilien peut pétrifier une créature d'un simple regard.

DD 20 : Bien qu'extrêmement dangereuse, cette attaque de regard a une portée limitée : environ 10m. Combiné au fait que ces créatures sont lentes et paresseuses, la plupart de leurs adversaires peuvent leur échapper si elles le désirent.

DD 25 : Les proies habituelles du basilic sont de petits mammifères, des oiseaux, des reptiles et d'autres créatures similaires, auxquelles il tend des embuscades, les transforme en pierre et les dévore alors quand il le veut. Il est omnivore et tout à fait capable de manger ses victimes une fois pétrifiées. Celles-ci sont d'ailleurs un indice évident de l'existence d'une antre de basilic non loin.

DD 28 : Une bien plus grande menace que le basilic commun est sa version démoniaque connue sous le nom de grand basilic abyssal. Non seulement ils sont plus grands et plus forts, mais leur attaque de regard est bien plus efficace.

DD 29 : Le sang démoniaque des basilics abyssaux leur donne une résistance aux températures les plus extrêmes, une protection contre les armes non-magiques et

même une défense supplémentaire contre les attaques magiques. De plus, elles peuvent délivrer un coup d'une force démoniaque à leurs adversaires aux coeurs purs une fois par jour.

Bodak

Mort-vivant (extraplanaire) maléfique de taille M

DV 9d12 (58 pv), CA 20, for +11 dex +2 esp 0, coup (+6, 1d8+1) ou regard mortel, com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (ca +8), forme éthérée, immunité contre l'électricité, mort-vivant, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance au feu et à l'acide (10), vulnérabilité à la lumière du soleil, vision dans le noir (18 m), vd 6 m

écologie

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou bande (2-4)

Évolution possible : 10-13 DV (taille M), 14-27 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.regard mortel : DD 15, VIG, la cible meurt instantanément.

Langue : commun.

Ce mort-vivant impitoyable ressemble en tout point à la créature réanimée et restée trop longtemps en contact avec une zone de mal absolu.

Bodak furtif

Mort-vivant (extraplanaire) maléfique de taille G

DV 16d12 (96 pv), CA 23, for +5 dex +3 esp +0, coup (+9, 1d8+1), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Initiative +3, armure naturelle (ca +10), forme éthérée, immunité contre l'électricité, mort-vivant, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance au feu et à l'acide (10), vulnérabilité à la lumière du soleil, vision dans le noir (18 m), vd 6 m

Écologie :

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou bande (2-4)

Évolution possible : 10-13 DV (taille M), 14-27 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.regard mortel : DD 15, VIG, la cible meurt instantanément.

.regard atroce : l'attaquant subit 5 dégâts nécrotiques avant d'attaquer le bodak.

.forme spectrale : le bodak se manifeste mais reste intangible

Langue : commun.

Le bodak furtif s'approche de ses adversaires sans se faire repérer en utilisant forme spectrale, puis attend. Dès lors qu'il est prêt à attaquer, il reprend sa forme normale et utilise son attaque de coup. Il fixe son regard mortel sur le premier ennemi qu'il parvient à toucher.

Bodak massacreur

Mort-vivant (extraplanaire) maléfique de taille G

DV 18d12 (108 pv), CA 23, for +5 dex +3 esp +1, Grande hache (+12, 1D10+3), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Initiative +3, armure naturelle (ca +10), forme éthérée, immunité contre l'électricité, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance au feu et à l'acide (10), vulnérabilité à la lumière du soleil, vision dans le noir (18 m), Vd 6 m

Écologie :

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou bande (2-4)

Évolution possible : 10-13 DV (taille M), 14-27 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.regard mortel : DD 15, VIG, la cible meurt instantanément.

.regard atroce : l'attaquant subit 5 dégâts nécrotiques avant d'attaquer le bodak.

.buveur de mort : quand il tue un adversaire, le bodak gagne +2 en attaque jusqu'à la fin du combat.

Langue : commun.

Le bodak massacreur se jette au combat en maniant sa grande hache et tire avantage de son regard mortel. Il lui arrive de tuer des sbires alliés pour tirer parti de son pouvoir de buveur de mort.

Connaissance des bodaks

DD 18 : le bodak est un mort-vivant issu d'un humanoïde mort au contact du mal absolu.

DD 20 : les bodaks sont des humanoïdes morts-vivants fortement liés à la Gisombre. Ils sont particulièrement repoussants et peuvent tuer d'un simple regard.

DD 23 : Ces créatures ne sont pas spécialement dangereuses physiquement, mais sont néanmoins mortelles à cause de leur attaque de regard qui peut tuer les créatures vivantes instantanément. Ils sont également immunisés aux dégâts électriques et possèdent des résistances à l'acide et au feu. Les bodaks gardent des souvenirs fugaces de leurs vies passées, et peuvent communiquer dans tout langage qu'elles connaissaient précédemment.

DD 28 : Bien que résistants aux dégâts physiques, les bodaks sont particulièrement sensibles aux armes constituées de fer froid. Ils haïssent également la lumière du jour, qui brûle leur chair impure.

DD 30 : quand un ténébreux tue un humanoïde, il peut transformer le corps et l'esprit de la créature terrassée en bodak au moyen d'un rituel. Ce bodak est ensuite aux ordres du ténébreux et se met aux ordres de quiconque son maître lui demande de servir.

Bulette

Créature magique non-alignée de taille TG

DV 9d10+45 (94 pv), CA 24, for +6 dex +2 esp -1, morsure (+16, 2d8+8), ou 2 griffes (+10, 2d6+4), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

armure naturelle (ca +12), odorat, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, Vd 12 m (8 cases), creusement 3 m

écologie :

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire ou paire

Évolution possible : 10–16 DV (taille TG), 17–27 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.bondissement : au premier round, la bulette peut effectuer 4 attaques de griffes

.sillon souterrain : DD 18, vig, lorsque la bulete passe sous une créature de taille M, elle le fait tomber.

.eruption de terre : lorsque la bulete émerge, attaque +13 contre CA, 1D6+7 dégats.

la bulette est surnommée le requin terrestre. Il émerge du sol pour dévorer ses proies. La bulette se cache sous terre et utilise sa perception des vibrations pour détecter sa proie. D'abord, elle creuse sous ses adversaires, utilise sillon souterrain pour les jeter à terre, puis éruption de terre quand elle fait surface. Elle saute alors en avant et mord la cible à terre la plus proche.

Bulette sanguinaire

Créature magique non-alignée de taille GIG

DV 18d10+90 (180 pv), CA 29, for +10 dex +3 esp -1, morsure (+22, 2d10+12), ou 2 griffes (+18, 2d8+9), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

armure naturelle (ca +16), odorat, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, Vd 12 m (8 cases), creusement 3 m

écologie :

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire ou paire

Évolution possible : 10–16 DV (taille TG), 17–27 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.bondissement : au premier round, la bulette peut effectuer 4 attaques de griffes

.sillon souterrain : DD 24, vig, lorsque la bulete passe sous une créature de taille G, elle le fait tomber.

.eruption de terre : lorsque la bulete émerge, attaque +18 contre CA, 1D8+12 dégats.

Tout comme la bulete typique, La bulette sanguinaire se cache sous terre et utilise sa perception des vibrations pour détecter sa proie. D'abord, elle creuse sous ses adversaires, utilise sillon souterrain pour les jeter à terre, puis éruption de terre quand elle fait surface. Elle saute alors en avant et mord la cible à terre la plus proche.

Connaissance des bulettes

DD 14 : Cette créature est une bulette, communément connue sous le nom de "requin terrestre". Il s'agit d'un prédateur vorace, universellement fui par les autres créatures.

DD 15 : les bulettes sont parfois qualifiées de requins terrestres. Elles vivent dans des cavités souterraines, dans des grottes, et parfois même en surface. Elles s'enfoncent rarement à plus de 3 ou 4 mètres sous la surface du sol.

DD 19 : Les bulettes peuvent manger n'importe quoi, et ne se privent pas pour le faire. Une seule exception, elles refusent de manger des elfes. Elle n'aiment également guère la chair des nains, et les évitent généralement en faveur d'autres proies. Les bulettes repèrent les créatures par les subtiles vibrations qu'elles provoquent dans le sol.

DD 24 : En dépit de leur masse imposante, les bulettes sont capables de véritables bonds dans les airs, ce qui leur permet d'attaquer simultanément avec leurs quatre griffes.

centaure

humanoïde monstrueux bénéfique de taille G

DV 4d8+8 (26 pv), CA 15, for +3 dex +2 esp +0, épée longue (+7, 2d6+6) ; ou arc long (+5, 2d6+4, portée de 30 mètres) ou 2 sabots (+3 , 1d6+2), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

armure naturelle (ca +3), vision dans le noir (18 m), Vd 15 m

écologie :

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire, groupe (5–8), troupe (8–18 plus 1 chef de niveau 2–5) ou tribu (20–200 plus 10 sergents de niveau 3, 5 lieutenants de niveau 5 et 1 chef de niveau 5–9)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : elfe, sylvestre

Cet humain au corps de cheval lourd mesure 2m10 de haut.

Connaissance des centaures :

DD 13 : le centaure ressemble à un humain pour ce qui est de la partie supérieure de son corps, mais la partie inférieure est semblable à celle d'un cheval.

DD 18 : Bien que sociables entre eux et généralement d'humeur égale, les centaures évitent les étrangers et sont quasiment toujours armés.

DD 23 : Les centaures sont des horticulteurs compétents, et cultivent souvent de nombreuses plantes près de leur repaire. En dépit de leur nature plutôt calme, les centaures sont connus pour devenir bruyants et bagarreurs lorsqu'ils sont sous l'influence de l'alcool.

Chimère guetteuse

créature magique maléfique de taille G

DV 9d10+27 (76 pv), CA 20, for +4 dex +1 esp -1, morsure dragon (+12, 2d6+4) ou morsure lion (+12, 1d8+2) ou cornes de chèvre (+12, 1d8+2) ou 2 griffes (+10, 1d6+2), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

armure naturelle (ca +9), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, Vd 9 m (6 cases), vol 15 m (médiocre)

écologie :

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire, troupe (3–5) ou vol (6–13)

Évolution possible : 10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.souffle : DD 17, réf, 3D8 points de dégats, tous les 1D4 rounds

.couleur de la tête de dragon (1D10) : 1-2 blanc (souffle de froid 6m), 3-4 bleu (souffle d'électricité 12m), 5-6 noir (souffle d'acide 12m), 7-8 rouge (souffle de feu 6m), 9-10 vert (souffle acide 6m)

langues : comprend le draconien

Haute de 1m50 au garrot, la chimère a 3 têtes : une de dragon, une de lion et une de chèvre.

Chimère brutale

créature magique maléfique de taille G

DV 15d10+35 (110 pv), CA 21, for +4 dex +2 esp +0, morsure dragon (+15, 2d6+6) ou morsure lion (+15, 1d8+4) ou cornes de chèvre (+15, 1d8+4) ou 2 griffes (+13, 1d6+2), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

armure naturelle (ca +9), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, Vd 9 m (6 cases), vol 15 m (médiocre)

écologie :

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire, troupe (3–5) ou vol (6–13)

Évolution possible : 10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.souffle : DD 17, réf, 3D8 points de dégats, tous les 1D4 rounds

.couleur de la tête de dragon (1D10) : 1-2 blanc (souffle de froid 6m), 3-4 bleu (souffle d'électricité 12m), 5-6 noir (souffle d'acide 12m), 7-8 rouge (souffle de feu 6m), 9-10 vert (souffle acide 6m)

.charge du bélier : jet de charge réussit et la cible se retrouve à terre.

.triple menace : la chimère effectue ses 3 attaques sur des cibles différentes.

langues : comprend le draconien

Une chimère brutale débute le combat en chargeant l'adversaire le plus proche à l'aide de charge du bélier. Elle se place ensuite de manière à pouvoir utiliser sa triple menace ou son souffle de dragon. La chimère crache de nouveau son souffle de dragon dès qu'elle est en péril, visant le groupe d'adversaires le plus proche et le plus important.

Connaissance des chimères

DD 17 : Cette créature draconique est une chimère.

DD 20 : les chimères sont des carnivores draconiques intelligents qui vivent dans les cavernes et dévastent les environs en quête de nourriture. Malgré leurs trois têtes, elles ne sont pas particulièrement intelligentes.

DD 23 : La tête draconique d'une chimère peut être celle d'un dragon noir, vert, bleu, rouge, ou blanc. Grâce à leur trois têtes, les chimères disposent d'une vision et d'une audition exceptionnelles.

DD 25 : malgré leur intelligence réduite, les chimères peuvent être dressées en tant que gardiens ou montures.

La tête de dragon d'une chimère ressemble le plus souvent à celle d'un dragon rouge, bien qu'il puisse s'agir d'une autre tête de dragon chromatique. Le type de dégâts du souffle de la chimère change en fonction de la couleur de sa tête de dragon (par exemple, des dégâts d'acide pour une tête de dragon noir) et sa résistance s'y adapte également.

DD 28 : Les chimères peuvent attaquer du sol ou en volant, et utilisent leurs griffes, leurs gueules, leurs cornes, ou leur attaque de souffle. Les dégâts et la forme du souffle dépendent de la variété de la tête de dragon.

Cockatrice

Créature magique non-alignée de taille P

DV 5d10 (27 pv), CA 14 (+1 taille), for -1 dex +3 esp -1, Morsure +9 (1d4-2 + pétrification), com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vd 6 m, vol 18 m (médiocre)

Écologie :

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2-4) ou bande (6-13)

Évolution possible : 6-8 DV (taille P), 9-15 DV (taille M)

Capacités spéciales :

.pétrification, DD 12 VIG pour résister

La cockatrice ressemble à un coq pourvu de traits reptiliens.

Connaissance des cockatrices

DD 13 : la cockatrice est un hybride aviaire et reptilien considéré comme une créature magique.

DD 18 : Les cockatrices attaquent farouchement tout ce qu'elles perçoivent comme une menace. Les groupes de cockatrices tentent de venir à bout de leurs adversaires par la confusion, volant souvent directement vers leur visage.

DD 23 : Les cockatrices sont tristement célèbres pour leur capacité à pétrifier des créatures d'une simple morsure. Elles sont immunisées à l'attaque pétrificatrice des autres cockatrices mais les autres méthodes de pétrifications les affectent normalement.

Cthuul maraudeur

Aberration (aquatique) maléfique de taille G

DV 11d8+44 (93 pv), CA 23, For +4 dex +3 esp +0, 2 pinces (+12 , 2d6+5) ou constriction + tentacule paralysant, com 22 con 8 phy 8 sub 7.

Armure naturelle (CA +10), amphibie, immunité contre le poison, vision dans le noir (18 m), Vd 9 m, nage 6 m

Écologie :

Environnement : marécages chauds, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (2–5)

Évolution possible : 12–16 DV (taille G), 17–33 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.constriction : Chaque fois que le monstre remporte un test de lutte opposé, il inflige 3d6+5 points de dégâts.

.tentacules paralysants : DD 19, VIG, la victime est paralysée pendant 6 rounds.

Langues : commun ou commun des profondeurs

Cet ignoble hybride de crustacé, d'insecte et de serpent passe le plus clair de son temps tout ou partiellement immergé dans l'eau, attendant le passage de proies intelligentes qu'il pourra dévorer.

Cthuul mastodonte

Aberration (aquatique) maléfique de taille TG

dv 23d8+92 (184 pv), Ca 28, For +8 dex +5 esp +0, 2 pinces (+18 , 2d8+9) ou constriction + tentacule paralysant ou allonge monstrueuse + filet de tentacules ; gémississements, com con phy sub

Armure naturelle (ca +13), amphibie, immunité contre le poison, vision dans le noir (18 m), Vd 9 m, nage 6 m

Écologie :

Environnement : marécages chauds, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (2–5)

Évolution possible : 12–16 DV (taille G), 17–33 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.constriction : Chaque fois que le monstre remporte un test de lutte opposé, il inflige 3d8+10 points de dégâts.

.tentacules paralysants : DD 19, VIG, la victime est paralysée pendant 6 rounds.

.allonge monstrueuse : les pinces et tentacules sont considérées comme des armes à allonge qui permettent 2 attaques d'opportunité.

.filet de tentacules : une cible touchée par une attaque d'opportunité est immobilisée et tirée de 12m.

.gémississements psychiques : aura, DD 24, vol, -4 en vig

Langues : commun ou commun des profondeurs

Cette créature est audacieuse et abandonne volontiers la sécurité de son antre aquatique pour poursuivre sa proie. Elle débute ses assauts par gémississement psychiques pour affaiblir ses proies puis émerge en attendant d'agripper ses assaillants avec ses tentacules à allonge monstrueuse. Elle profite de son filet de tentacules pour entrainer ses victimes sous l'eau.

Connaissance des cthuuls

DD 15 : un chuul dévore presque tout de ses proies, à l'exception de leur cerveau, qui est à la fois répugnant et empoisonné en ce qui les concerne. Mais ils mangent tout le reste, allant jusqu'à grignoter la peau du crâne.

DD 22 : Le cthuul combat principalement grâce à ses deux énormes et puissantes pinces. Cependant, il peut également paralyser ses ennemis grâce à ses tentacules. En dépit de leur nature amphibie, les cthuuls préfèrent rester sur terre ou en eau peu profonde pour combattre.

DD 27 : Bien qu'incapable d'utiliser la plupart des objets, les chuuls aiment garder des trophées de leur victimes, en particulier des homme-lezards, et ramènent donc leur équipement jusqu'à leur repaire. Si une victime ne possède aucun objet intéressant, le chuul se contentera de son crâne ou de tout autre symbole de cette mort.

Destrakhan

Aberration maléfique de taille G

Dv 8d8+24 (60 pv), Ca 19, for +3 dex +1 esp +2, griffes (+9 , 1d6+4) ou son destructeur, com con phy sub

Armure naturelle (ca +8), immunités, protection contre le son, vision aveugle (30 m), Vd 9 m

Écologie :

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire ou meute (3-5)

Évolution possible : 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.son destructeur chair : DD 15, réf, 4D6 dégats.

.son destructeur nerfs : DD 15, réf, les cibles s'évanouissent.

.son destructeur matière (bois, pierre, métal ou verre) : DD 15, vig ou la matière explose si elle a moins de 30 de solidité.

Langue : comprend le commun

Le donjon est l'habitat naturel de ce monstre aveugle qui, sous des dehors de bête peu intelligente, est en réalité sadique et incroyablement malfaisant.

Connaissance des destrakhans

DD 15 : Cette créature, bien que ressemblant à un quelconque reptile, est en réalité un destrachan, une créature souterraine à la fois malveillante et incroyablement sadique. Il s'agit d'une abération

DD 18 : un destrakhan peut apprendre à imiter les sons qu'il entend souvent, comme les bruits ambiants d'un donjon ou les grognements d'autres créatures. Il s'en sert pour masquer ses bruits de pas ou faire croire à sa proie qu'une créature bien moins menaçante s'approche (en réussissant un test de Bluff).

DD 23 : Les destrachans sont aveugles, et ils se fient à leur acuité auditive pour interagir avec leur environnement. Ils utilisent les sons pour interpréter leur environnement et son

immunisé à tout effet ciblant la vue (brouillard, illusion,...). Ils ne communiquent généralement pas au travers d'un langage, mais la plupart d'entre eux comprennent le commun.

DD 28 : Les destrachans peuvent libérer une puissante décharge sonore ayant différents effets selon l'harmonique choisie. Elle peut causer des dégâts létaux ou non à sa cible. Les destrachans ont une ouïe très fine mais peuvent se protéger des attaques soniques en fermant leurs oreilles sensibles par de petits rabats de peau.

Dévoreur d'âme

Mort-vivant (extraplanaire) maléfique de taille G

Dv 12d12 (78 pv), Ca 25, for +9 dex +0 esp +3, 2 griffes (+15 , 1d6+9) ; capture d'essence vitale, com con phy sub

Armure naturelle (ca +15), détournement des sorts, mort-vivant, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m), Vd 9 m (6 cases)

Ecologie :

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 13–24 DV (taille G), 26–36 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.capture d'essence vitale : DD 19, vig, la victime meurt et son âme est transférée dans le ventre du dévoreur d'âme

.détournement des sorts : les sorts affectant le dévoreur d'âme n'affectent en fait que sa victime engloutie.

Pouvoirs magiques. Au début de la rencontre, partez du principe que l'essence emprisonnée dans le corps du dévoreur d'âme a 3d4+3 niveaux (soit un total de 30 à 75 utilisations de pouvoirs magiques). Le dévoreur d'âme peut utiliser les pouvoirs suivants au rythme d'un par round : *allié d'outreplan*, *baiser de la goule* (DD 15), *confusion* (DD 17), *contrôle des morts-vivants* (DD 20), *main spectrale* (DD 15), *rayon affaiblissant* (DD 16), *suggestion* (DD 16) et *vision lucide*.

Langue : commun

Le dévoreur d'âme rôde dans le plan Astral ou le plan Éthéré et agresse avec un plaisir toujours renouvelé les créatures qui en sont originaires ou qui ne font qu'y passer.

Connaissance des dévoreurs d'âme

DD 16 : Bien que ne sachant pas ce que cette immonde créature peut être, il s'agit d'un mort-vivant.

DD 20 : les dévoreurs naissent des âmes de meurtriers qui se perdent en Gisombre. Ils se nourrissent d'humanoïdes vivants et se servent de leur énergie vitale pour se soigner.

DD 21 : Cette créature est un dévoreur d'âme, un mort vivant généralement embusqué dans les plans éthéré et astral. Le visage que l'on peut voir dans sa cage thoracique est l'âme d'une de ses victimes, prise au piège dans le monstre et le nourrissant.

DD 26 : Le dévoreur d'âme tire son nom de sa capacité à consommer l'essence vitale d'un ennemi. Sur un simple coup du monstre, une victime peut s'effondrer, morte et le

dévoreur capturera son âme. Seules la mort du dévoreur d'âme ou la plus puissante des magie peuvent alors libérer l'essence de la victime. La seule maigre compensation que l'on peut trouver là dedans est que le dévoreur d'âme ne peut retenir qu'une âme à la fois...

DD 31 : Les coups du dévoreurs, s'ils n'ont pas vocation à absorber l'essence de sa victime, drainent néanmoins une part de son énergie vitale. Il peut également utiliser un pouvoir magique comparable au sort main spectrale, et développer une résistance aux sorts conséquente.

DD 36 : En plus de nourrir le dévoreur d'âme, l'essence emprisonnée lui fournit la puissance magique nécessaire à l'activation de ses pouvoirs magiques. Ceci affaiblit l'essence, jusqu'à son extinction. L'essence emprisonnée sert également à détourner certains sorts (notamment les charmes et coercitions) lancés sur le dévoreur d'âme, et qui affecteront à la place l'essence emprisonnée, les rendant ainsi inopérantes.

doppelganger

humanoïde monstrueux non-aligné métamorphe de taille M

DV 4d8+4 (22 pv), Ca 15, for +1 dex +1 esp +1, 2 coups (+5 , 1d6+1), 2 coups (+5 , 1d6+1), com con phy sub

Armure naturelle (ca +4), change-forme, immunité contre les effets de *sommeil* et de charme, Vd 9 m

Ecologie :

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.change-forme : un doppelganger peut prendre les traits de tout humanoïde de taille P ou M

.détection de pensées : peut en permanence détecter les pensées de la créature de son choix.

langue : d'office commun. Sup : aérien, elfe, géant, gnome, halfelin, nain, terreux.

Sous sa véritable apparence, le doppelganger est un humanoïde très maigre, aux membres grêles et aux traits à demi-effacés.

Connaissance des doppelgangers

DD 13 : Cet humanoïde aux traits à demi effacés est un doppelganger, une créature qui peut imiter à la perfection les traits d'autres personnes.

DD 15 : un doppelganger peut ressembler à un magicien éladrin, à un guerrier nain ou même à un paladin drakéide. Toutefois, il ne peut pas imiter les vêtements et objets portés par un individu, et doit donc s'habiller et s'équiper pour le rôle. Par conséquent, il conserve plusieurs tenues de rechange dans son repaire.

DD 18 : Un doppelganger peut parfaitement prendre les traits de tout humanoïde de petite taille ou de taille moyenne, y a compris les individus spécifiques. Les doppelgangers travaillent souvent en clans, en s'entraïdant secrètement à maintenir leurs identités d'emprunt.

DD 23 : Un doppelganger peut en permanence lire les pensées superficielles des personnes autour de lui. Il utilise cette capacité pour s'aider à "rester dans le personnage". Une variante assez rare est le grand doppelganger, qui peut absorber les esprits (voir manuel des monstres de Faerûn).

Dragon d'airain, adolescent

Créature magique bénéfique de taille M

DV 13d12+26 (110), Ca 22, For +3 dex +0 esp +1, Morsure +16 1d8+3 et (2 griffes +16 1d6+1 ou ailes +16 1d4+1) ou souffle de feu, com con phy sub

Armure naturelle (ca +12), présence terrifiante (-), lanceur de sorts (n3), réduction des dégats (-), immunités (sommeil, paralysie, feu), résistance à la magie (-), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés, Vd 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m

Ecologie :

Environnement : déserts chauds, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Évolution possible : dragonnet 5-6 DV, très jeune 8-9 DV, jeune 11-12 DV, adolescent 14-15 DV, jeune adulte 17-18 DV, adulte 20-21 DV, âge mûr 23-24 DV, vieux 26-27 DV, très vieux 29-30 DV, vénérable 32-33 DV, dracosire 35-36 DV, grand dracosire 38+ DV

Capacités spéciales :

.souffle de feu : 4d6 feu, DD 18 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* à volonté ; *endurance aux énergies destructives* (adolescent ou plus âgé ; dans un rayon de 3 mètres par catégorie d'âge) 3 fois par jour ; *suggestion* (adulte ou plus âgé), *contrôle des vents* (vieux ou plus âgé), *contrôle du climat* (vénérable ou plus âgé) 1 fois par jour.

langue : draconien

ce dragon aux écailles grises a 2 plaques osseuses qui encadrent son visage et deux cornes qui poussent au menton.

Dragon d'airain, adulte

Créature magique bénéfique de taille G

DV 19d12+76 (199), CA28, For +5 dex +0 esp +2, Morsure +24 2d6+6 et (griffes +24 1d8+3 ou ailes +24 1d6+3 ou queue +24 1d8+9) ou souffle de feu

Armure naturelle (ca +18), présence terrifiante (DD 21), lanceur de sorts (n7), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, feu), résistance à la magie (20), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés, vd 8 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m

Ecologie :

Environnement : déserts chauds, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Évolution possible : dragonnet 5-6 DV, très jeune 8-9 DV, jeune 11-12 DV, adolescent 14-15 DV, jeune adulte 17-18 DV, adulte 20-21 DV, âge mûr 23-24 DV, vieux 26-27 DV, très vieux 29-30 DV, vénérable 32-33 DV, dracosire 35-36 DV, grand dracosire 38+ DV

Capacités spéciales :

.souffle de feu : 6d6 feu, DD 23 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* à volonté ; *endurance aux énergies destructives* (adolescent ou plus âgé ; dans un rayon de 3 mètres par catégorie d'âge) 3 fois par jour ; *suggestion* (adulte ou plus âgé), *contrôle des vents* (vieux ou plus âgé), *contrôle du climat* (vénérable ou plus âgé) 1 fois par jour.

langue : draconien

ce dragon aux écailles grises a 2 plaques osseuses qui encadrent son visage et deux cornes qui poussent au menton.

Connaissance des dragons d'airain

DD 13 : Cette créature reptilienne avec une tête massive est un dragon d'airain.

DD 18 : Les dragons d'airain vivent dans les déserts et aiment prendre le soleil et discuter avec les gens qui passent. Ils entrent souvent en conflit avec les dragons bleus. Les dragons d'airain ont deux types de souffle, une ligne de feu et un cône de sommeil.

DD 23 : Les dragons d'airain d'âge mûr ont de nombreuses capacités allant de la suggestion au contrôle du climat. Les plus âgés des dragons d'airain peuvent convoquer des djinns pour leur venir en aide.

DD 28 : Bien que de nature bonne, les dragons d'airains ont une inétanchable soif de conversation, et vont parfois enterrer dans le sable des créatures endormies si elles refusent de parler avec le dragon. Ils n'aiment pas se battre et préfèrent éviter les combats quand c'est possible.

Dragon d'argent, jeune adulte

Créature magique bénéfique de taille G

DV : 19d12 +79 (202), CA 28, For +5 dex +0 esp +4, Morsure +24 2d6+6 et (griffes +24 1d8+3 ou ailes +24 1d6+3 ou queue +24 1d8+9) ou souffle de froid

Armure naturelle (ca +18), présence terrifiante (DD 23), lanceur de sorts (n5), réduction des dégâts (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, froid, acide), résistance à la magie (20), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés, Vd 12 m, vol 45 m (médiocre)

Ecologie :

Environnement : montagnes tempérées, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Évolution possible : dragonnet 8–9 DV, très jeune 11–12 DV, jeune 14–15 DV, adolescent 17–18 DV, jeune adulte 20–21 DV, adulte 23–24 DV, âge mûr 26–27 DV, vieux 29–30 DV, très vieux 32–33 DV, vénérable 35–36 DV, dracosire 38–39 DV, grand dracosire 41+ DV

Capacités spéciales :

.souffle de froid : 10d8 froide, DD 23 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

.transformation : peut prendre l'apparence d'une créature de taille M ou moins 3 fois par jour

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard* (adulte ou plus âgé), *contrôle des vents* (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; *feuille morte* (adolescent ou plus âgé) 2 fois par jour ; *contrôle du climat* (vénérable ou plus âgé), *inversion de la gravité* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

Le dragon d'argent a des écailles aux reflets argentés. le dragon d'argent préfère éviter les combats, sauf quand il se retrouve devant un adversaire particulièrement agressif ou malfaisant.

Connaissance des dragons d'argent

DD 14 : Ce reptile luisant avec une crête sur la tête est un dragon d'argent.

DD 15 : Les dragons d'argents sont des dragons bon au port majestueux, avec une tendance altruiste. Ils passent la plupart de leur temps sous d'autres formes pour étudier et assister les créatures bienfaisantes. Les dragons d'argent vivent parmi les nuages et les sommets des montagnes et peuvent marcher dans les nuages comme s'ils marchaient sur la terre ferme.

DD 19 : Les dragons d'argent préfèrent les antres dans les montagne reculées, voir même dans les nuages. Dans ce dernier cas, ils utilisent de la terre créée magiquement pour stocker leur trésor et leurs petits. Ils sont souvent en conflit avec les dragons rouges, remportant la victoire avec l'aides de leurs alliés.

DD 24 : Les dragons d'argent possèdent deux types de souffles : un cône de froid et un cône de gaz paralysant. Les plus vieux spécimens peuvent aussi utiliser des capacités telles que l'inversion de la gravité et le contrôle du climat pour équilibrer le "champ de jeu".

DD 25 : Les dragons d'argent sont immunisés à l'acide et au froid, mais vulnérables au feu. Ils peuvent prendre d'autres formes.

DD 29 : La plupart des dragons d'argent prennent une apparence humaine plutôt que leur forme naturelle, et ils apprécient la cuisine humaine. Ils forment fréquemment des alliances et même des amitiés durables avec les races à la longévité plus courte.

Dragon de bronze, adulte

Créature magique bénéfique de taille TG

DV : 21d12+105 (241)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m

CA=30 (+20 naturelle)

Morsure +27 2d8+8 et (griffes +27 2d6+4 ou ailes +27 1d8+4 ou queue +27 2d6+12 et renversement) ou souffle d'électricité

For +7, dex +0, esp +5

Réf +12, Vig +17, Vol +17

Particularités : présence terrifiante (DD 27), lanceur de sorts (n7), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, électricité), résistance à la magie (22), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Évolution possible : dragonnet 7–8 DV, très jeune 10–11 DV, jeune 13–14 DV, adolescent 16–17 DV, jeune adulte 19–20 DV, adulte 22–23 DV, âge mûr 25–26 DV, vieux 28–29 DV, très vieux 31–32 DV, vénérable 34–35 DV, dracosire 37–38 DV, grand dracosire 40+ DV

Capacités spéciales :

.souffled'électricité : 12d6 électricité, DD 25 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

.transformation : peut prendre l'apparence d'une créature de taille M ou moins 3 fois par jour

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* à volonté ; *création de nourriture et d'eau* (adulte ou plus âgé), *nappe de brouillard* (adulte ou plus âgé), *détection de pensées* (vieux ou plus âgé), *contrôle de l'eau* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *contrôle du climat* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

ce dragon aux écailles brun-doré a des pattes palmées et des écailles lisses et plates.

Connaissance des dragons de bronze

DD 13 : Ce dragon à crête, avec des senteurs du vent océanique, est un dragon de bronze.

DD 15 : Les dragons de bronze sont des dragons curieux et bons, qui aiment changer de forme pour étudier d'autres créatures.

DD 18 : Bien qu'ils aient leur ancre près des grandes masses d'eau douce ou salée, l'ancre d'un dragon de bronze est toujours au sec. Ils possèdent deux types de souffle, une ligne d'électricité et un cône de gaz répulsif.

DD 23 : Les dragons de bronze sont des maîtres de la mer, ce qui se manifeste par leurs capacités telles que contrôle de l'eau ou nappe de brouillard. Les grands dracosires peuvent aussi utiliser le contrôle du climat.

DD 25 : Les dragons de bronze sont immunisés à l'électricité et peuvent respirer sous l'eau.

DD 28 : Les dragons de bronze n'aiment pas tuer, tenant en général de soudoyer ou de battre en retraite plutôt que de combattre. S'ils sont attaqués par des navires, ils tentent plutôt de "désarmer" les navires plutôt que de les détruire.

Dragon de cuivre, adulte

Créature magique bénéfique de taille G

DV : 20d12+80 (210)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre)

CA=29 (+19 naturelle)

Morsure +25 2d6+6 et (griffes +25 1d8+3 ou ailes +25 1d6+3 ou queue +25 1d8+9) ou souffle d'acide

For +5, dex +0, esp +3

Réf +12, Vig +16, Vol +15

Particularités : présence terrifiante (DD 23), lanceur de sorts (n7), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, acide), résistance à la magie (21), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : collines chaudes, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Évolution possible : dragonnet 6–7 DV, très jeune 9–10 DV, jeune 12–13 DV, adolescent 15–16 DV, jeune adulte 18–19 DV, adulte 21–22 DV, âge mûr 24–25 DV, vieux 27–28 DV, très vieux 30–31 DV, vénérable 33–34 DV, dracosire 36–37 DV, grand dracosire 39+ DV

Capacités spéciales :

.souffle d'acide : 12d4 acide, DD 24 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

.pattes d'araignée : à volonté, marche sur les murs et les plafonds.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre* (adulte ou plus âgé) 2 fois par jour ; *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la boue en pierre* (vieux ou plus âgé), *mur de pierre* (ancien ou plus âgé), *glissement de terrain* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

ce dragon aux écailles cuivrées aime les traits d'esprit. Généralement, il ne fait aucun mal aux créatures capables de lui raconter une blague ou une histoire drôle, ou encore de lui proposer une énigme qu'il ne connaît pas.

Connaissance des dragons de cuivre

DD 13 : Ce reptile rougeâtre à l'aspect métallique est un dragon de cuivre.

DD 15 : Les dragons de cuivres sont des farceurs connus, des blagueurs, bien qu'il soit aussi un peu avare et envieux. On les trouve dans les collines et haute terres arides.

DD 18 : Les dragons de cuivre nichent dans les collines chaudes, ce qui les entraîne souvent des conflits avec les dragons rouges plus grands qu'eux. Ils peuvent utiliser deux souffles différents, une ligne d'acide et un cône de gaz ralentissant.

DD 23 : Au combat, les dragons de cuivre tentent d'égaliser les chances avec des capacités telles que façonnage de la pierre, transmutation de la pierre en boue et mur de pierre.

DD 25 : Les dragons de cuivre sont immunisés à l'acide et peuvent utiliser pattes d'araignée à volonté.

DD 28 : Les dragons de cuivre aiment les farces, les blagues et les énigmes. Ils attaquent rarement des créatures qui peuvent leur raconter une histoire amusante ou une blague qu'ils n'ont jamais entendu auparavant.

Dragon d'or, adulte

Créature magique bénéfique de taille TG

DV : 23d12+115 (264)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m

CA=32 (+22 naturelle)

Morsure +32 2d8+11 et (griffes +32 2d6+5 ou ailes +32 1d8+5 ou queue +32 2d6+16 et renversement) ou souffle de feu

For +8, dex +0, esp +5

Réf +28, Vig +12, Vol +17

Particularités : présence terrifiante (DD 26), lanceur de sorts (n7), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, feu), résistance à la magie (23), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : plaines chaudes, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Évolution possible : dragonnet 9–10 DV, très jeune 12–13 DV, jeune 15–16 DV, adolescent 18–19 DV, jeune adulte 21–22 DV, adulte 24–25 DV, âge mûr 27–28 DV, vieux 30–31 DV, très vieux 33–34 DV, vénérable 36–37 DV, dracosire 39–40 DV, grand dracosire 42+ DV

Capacités spéciales :

.Souffle de feu : 12d10 feu, DD 26 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

.transformation : peut prendre l'apparence d'une créature de taille M ou moins 3 fois par jour
pouvoirs magiques. *Bénédiction* (adolescent ou plus âgé) 3 fois par jour ; *quête* (vieux ou plus âgé), *explosion de lumière* (vénérable ou plus âgé) et *prémonition* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

Ce dragon bienveillant a deux longues cornes lisses sur le front dirigées vers l'arrière, deux hautes crêtes sur le cou et les moustaches qu'il porte autour de la bouche évoquent celles d'un poisson-chat. ses écailles brillent comme de l'or poli.

Connaissance des dragons d'or

DD 15 : Cette créature brillante aux moustaches évoquant celles d'un poisson-chat est un dragon d'or.

Les dragons d'or sont des dragons bons et nobles, avec un profond sens de la justice et la haine du mal. Ils demeurent en général sur des hauteurs montagneuses.

DD 20 : Contrairement à la plupart des dragons, les dragons d'or n'ont pas d'habitat préféré, tant que c'est fait de pierre. Ils peuvent souffler soit un cône de feu soit un cône de gaz affaiblissant.

DD 25 : Au fur et à mesure qu'ils prennent de l'âge, les dragons d'or gagnent des capacités, telles que l'explosion de lumière, la détection des gemmes ou la bénédiction. Les plus vieux dragons peuvent user de prémonition pour voir dans le futur.

Les dragons d'or sont immunisés au feu, mais vulnérables au froid. Ils peuvent prendre des formes différentes et peuvent respirer sous l'eau dès la naissance.

DD 30 : Les dragons d'or ont une intolérance pour le mal qui rivalise avec celle d'un paladin. Ils s'imposent fréquemment de répandre le bien, partant souvent en croisade contre toutes sortes de créatures malfaisantes.

Connaissance des dragons métalliques

DD 15 : les dragons métalliques aiment les discours savants, mais sont aussi très intuitifs et décèlent vite les tentatives de duperie. Ceux qui cherchent à voler ou tromper l'un d'eux ne doivent s'attendre à aucune pitié de la part de leur adversaire.

DD 20 : les dragons métalliques apparaissent sous un large éventail de régions et de climats, préférant s'isoler en des lieux anciens d'érudition. On a donc autant de chances d'en trouver au cœur d'une ville bondée que d'une ruine ancienne.

DD 25 : les dragons métalliques ne nouent pas de pactes avec d'autres espèces de créatures, mais cela n'empêche pas certains spécimens de s'entourer d'une véritable cour d'êtres inférieurs. Ils les traitent alors comme leurs élèves et leurs protégés, et non comme de simples esclaves. En

échange, les intéressés font office de serviteurs et de gardes et se montrent particulièrement loyaux envers leur suzerain draconique.

Dragon blanc, adulte

Créature magique maléfique de taille G

DV : 18d12+72 (189)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m
CA=27 (+17 naturelle)

Morsure +23 2d6+6 et (griffes +23 1d8+3 ou ailes +23 1d6+3 ou queue +23 1d8+9) ou souffle de froid

For +5, dex +0, esp +0

Réf +11, Vig +15, Vol +11

Particularités : présence terrifiante (DD 19), lanceur de sorts (n1), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, froid), résistance à la magie (18), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés, vulnérabilité au feu.

Environnement : montagnes froides, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Évolution possible : dragonnet 4–5 DV, très jeune 7–8 DV, jeune 10–11 DV, adolescent 13–14 DV, jeune adulte 16–17 DV, adulte 19–20 DV, âge mûr 22–23 DV, vieux 25–26 DV, très vieux 28–29 DV, vénérable 31–32 DV, dracosire 34–35 DV, grand dracosire 37+ DV

Capacités spéciales :

.souffle de froid : 6d6 froid, DD 23 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

.marche sur la glace : à volonté, marche sur les murs et les plafonds gelés.

pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard* (adolescent ou plus âgé), *bourrasque* (adulte ou plus âgé), *mur de glace* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *contrôle du climat* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

ce dragon aux écailles blanches aux reflets bleues, est un adepte de l'attaque surprise.

Connaissance des dragons blancs

DD 12 : Ce reptile couleur neige est un dragon blanc.

DD 15 : les dragons blancs ont de grandes facultés d'adaptation, mais préfèrent les régions froides comme les crevasses glacées, les sommets montagneux et les cavernes de glace reliées au Chaos Élémentaire. Leur souffle prend la forme d'un givre élémentaire engourdissant.

Les dragons blancs sont des dragons malfaisants, cruels et simplistes qui vivent dans des régions gelées et des montagnes gelées.

DD 17 : Les antres des dragons blancs se trouvent sous la neige et la glace, à l'abri du soleil. Leur unique souffle est un cône de froid.

DD 20 : il est facile d'acheter les dragons blancs au moyen de pierres précieuses, et notamment de diamants, mais ils réagissent tout aussi favorablement lorsqu'on leur propose de la viande.

DD 22 : Au fur et à mesure qu'un dragon blanc prend de l'âge, il maîtrise de nouvelles capacités en rapport avec le vent glacial et le temps froid, tel que le brouillard gelant et le mur de glace. Dès leur naissance, ils peuvent marcher et escalader sur n'importe quelle surface verglacée avec facilité.

DD 25 : Les dragons blancs sont immunisés au froid, mais vulnérables au feu. Ils peuvent marcher sur des surfaces glacées, similairement au pouvoir de pattes d'araignées, dès la naissance.

DD 27 : Les dragons blancs aiment collectionner les diamants dans leurs cavernes couvertes de glace, de sorte à ce que les gemmes se reflètent partout dans la caverne. Les plus vieux dragons blancs utilisent souvent le contrôle du climat pour fortifier ces "planques" cachées.

Dragon bleu, adulte

Créature magique maléfique de taille TG

DV : 21d12+105 (241)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m

CA=30 (+20 naturelle)

Morsure +27 2d8+8 et (griffes +27 2d6+4 ou ailes +27 1d8+4 ou queue +27 2d6+12 et renversement) ou souffle d'électricité

For +7, dex +0, esp +3

Réf +12, Vig +17, Vol +15

Particularités : présence terrifiante (DD 23), lanceur de sorts (n5), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, électricité), résistance à la magie (21), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : déserts tempérés, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Évolution possible : dragonnet 7–8 DV, très jeune 10–11 DV, jeune 13–14 DV, adolescent 16–17 DV, jeune adulte 19–20 DV, adulte 22–23 DV, âge mûr 25–26 DV, vieux 28–29 DV, très vieux 31–32 DV, vénérable 34–35 DV, dracosire 37–38 DV, grand dracosire 40+ DV

Capacités spéciales :

.souffle d'électricité : 12d8 électricité, DD 25 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

pouvoirs magiques. *Ventriloquie* (adulte ou plus âgé) 3 fois par jour ; *terrain hallucinatoire* (vieux ou plus âgé), *voile* (vénérable ou plus âgé), *mirage* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

Polies par le sable soulevé par les vents du désert, ses écailles peuvent aller du bleu iridescent à l'indigo. Leur taille augmente très peu à mesure que le dragon vieillit, mais elles deviennent plus épaisses et plus résistantes au fil des siècles. L'électricité statique qui entoure perpétuellement ce monstre produit de petits arcs électriques et de légers craquements dont la fréquence augmente fortement quand le dragon se met en colère ou s'apprête à attaquer. Le dragon bleu dégage une odeur d'ozone et de sable chaud.

Connaissance des dragons bleus

DD 13 : Cette créature cornue à l'odeur d'ozone est un dragon bleu.

DD 15 : bien qu'ils soient pourvus de grandes facultés d'adaptation, les dragons bleus élisent souvent domicile au sein de grottes donnant sur la côte ou sur des déserts arides et dont l'entrée n'est pas facilement accessible depuis la terre.

Les dragons bleus sont des dragons malfaisants, vaniteux et territoriaux qui vivent dans des déserts arides plein de sable versatile et de dunes massives.

DD 18 : Les dragons bleus vivent dans des déserts chauds, où ils attendent en dessous du sable. Ils défendent agressivement leur territoire avec un puissant souffle (une ligne d'électricité).

DD 20 : les dragons bleus préfèrent combattre à distance. Leur souffle prend la forme d'un arc électrique qui saute d'une cible à l'autre. De plus, ils sont capables de vomir une boule de foudre qui explose à l'impact.

DD 23 : Les dragons bleus développent des pouvoirs d'illusions au fur et à mesure qu'ils vieillissent, tels que la ventriloquie ou le mirage. Ils peuvent aussi parfaitement imiter n'importe quel son qu'ils entendent.

DD 25 : Les dragons bleus sont immunisés à l'électricité et peuvent créer et détruire l'eau dès leur naissance.

DD 28 : Les dragons bleus sont dur à détecter quand ils sont enfouis sous le sable, mais se détachent facilement quand ils sont au dessus du sol. Quand ils volent, ils se mélangent avec le ciel du désert presque parfaitement. Ils utilisent cela à leur avantage, préférant attaquer les proies par surprise.

Dragon noir, adulte

Créature magique maléfique de taille G

DV : 19d12+76 (199)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m

CA=28 (+18 naturelle)

Morsure +24 2d6+6 et (griffes +24 1d8+3 ou ailes +24 1d6+3 ou queue +24 1d8+9) ou souffle d'acide

For +5, dex +0, esp +1

Réf +11, Vig +15, Vol +12

Particularités : présence terrifiante (DD 20), lanceur de sorts (n3), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, acide), résistance à la magie (18), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : marécages chauds, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Évolution possible : dragonnet 5-6 DV, très jeune 8-9 DV, jeune 11-12 DV, adolescent 14-15 DV, jeune adulte 17-18 DV, adulte 20-21 DV, âge mûr 23-24 DV, vieux 26-27 DV, très vieux 29-30 DV, vénérable 32-33 DV, dracosire 35-36 DV, grand dracosire 38+ DV

Capacités spéciales :

.souffle d'acide : 12d4 acide, DD 23 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

.respiration aquatique : à volonté

pouvoirs magiques. *Ténèbres* (adolescent ou plus âgé ; 3 mètres de rayon par catégorie d'âge), *fléau d'insectes* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *croissance végétale* (vieux ou plus âgé) 1 fois par jour.

langue : draconien

On lui donne parfois le sobriquet de « dragon à tête de mort », en raison de visage squelettique. Cette impression est renforcée par la détérioration graduelle de sa peau au niveau des joues et des cornes. Ce phénomène s'accroît avec l'âge, mais ne fait aucun mal au dragon. À la naissance, ses écailles sont petites, minces et brillantes. Au fil des années, elles grandissent, épaississent et ternissent, ce qui lui permet de se camoufler avec davantage d'efficacité dans les marais.

Connaissance des dragons noirs

DD 13 : Ce reptile squelettique noir est un dragon noir, parfois connu sous le nom de dragon crâne.

DD 15 : les dragons noirs aiment les forêts mornes et les marais lugubres. Ils sont tout naturellement attirés par les endroits où l'influence de la Gisombre est sensible. Ce monstre est capable de s'entourer d'un voile de ténèbres qui lui confère un camouflage total (bien que la vision dans le noir permette d'y voir normalement).

Les dragons noirs sont des dragons coléreux, sournois et malfaisants qui évoluent dans les marécages, plaines inondées et marais fétides.

DD 18 : Les dragons noirs font leurs tanières dans les marais chauds et les cavernes immergées. Ces antres portent souvent une odeur âcre, un indice par rapport au souffle hautement acide du dragon.

DD 20 : le souffle du dragon noir prend la forme d'un jet d'acide caustique verdâtre.

DD 23 : Les dragons les plus vieux ont des pouvoirs magiques variés, tels que ténèbres, fléau d'insectes et corruption de l'eau. Contrairement à beaucoup de créatures, les dragons noirs peuvent utiliser ces capacités quand ils sont immergés.

DD 25 : Les dragons noirs sont immunisés à l'acide et peuvent respirer sous l'eau.

DD 28 : Les dragons noirs sont de grands amateurs de pièces, mettant tous les moyens nécessaires pour découvrir la localisation de réserves de pièces, qu'elles soient d'argent, d'or ou de platine.

Dragon rouge, jeune

Créature magique maléfique de taille G

DV : 13d12 +39 (123),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre)

CA=22 (+12 naturelle)

Morsure +20 2d6+7 et (griffes +20 1d8+3 ou ailes +20 1d6+3 ou queue +20 1d8+10) ou souffle de feu

For +5, dex +0, esp +1

Réf +19, Vig +8, Vol +11

Particularités : présence terrifiante (-), lanceur de sorts (n1), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, feu), résistance à la magie (-), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : montagnes chaudes, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Évolution possible : dragonnet 8-9 DV, très jeune 11-12 DV, jeune 14-15 DV, adolescent 17-18 DV, jeune adulte 20-21 DV, adulte 23-24 DV, âge mûr 26-27 DV, vieux 29-30 DV, très vieux 32-33 DV, vénérable 35-36 DV, dracosire 38-39 DV, grand dracosire 41+ DV

Capacités spéciales :

.souffle de feu : 10d10 DD 24 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

pouvoirs magiques. *Suggestion* (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; *orientation* (vénérable ou plus âgé), *localisation suprême* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

Ce dragon maléfique a des écailles rouge-vif ce qui le rend aisément repérable. Lors d'un combat, si ses adversaires sont faibles et petits à ses yeux, il les extermine sans pitié pour récupérer leur trésor.

Dragon rouge, très vieux

Créature magique maléfique de taille GIG

DV : 31d12+248 (449)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 12 m, vol 60 m (déplorable)

CA=40 (+30 naturelle)

Morsure +44 4d6+13 et (griffes +44 2d8+6 ou ailes +44 2d6+6 ou queue +44 2d8+19 et renversement) ou écrasement +44 2d6+13 ou souffle de feu

For +11, dex +0, esp +6

Réf +40, Vig +17, Vol +25

Particularités : présence terrifiante (DD 31), lanceur de sorts (n13), réduction des dégats (15/magie), immunités (sommeil, paralysie, feu), résistance à la magie (26), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : montagnes chaudes, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Évolution possible : dragonnet 8-9 DV, très jeune 11-12 DV, jeune 14-15 DV, adolescent 17-18 DV, jeune adulte 20-21 DV, adulte 23-24 DV, âge mûr 26-27 DV, vieux 29-30 DV, très vieux 32-33 DV, vénérable 35-36 DV, dracosire 38-39 DV, grand dracosire 41+ DV

Capacités spéciales :

.souffle de feu : 18d10 feu, DD 33 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

pouvoirs magiques. *Suggestion* (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; *orientation* (vénérable ou plus âgé), *localisation suprême* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

Ce dragon maléfique a des écailles rouge-sombre et ses yeux semblent constitués de lave en fusion. Lors d'un combat, si ses adversaires sont faibles et petits à ses yeux, il les extermine sans pitié pour récupérer leur trésor.

Connaissance des dragons rouges

DD 14 : Cette bête reptilienne, qui sent la fumée, est un dragon rouge.

DD 15 : le souffle du dragon rouge prend la forme d'une décharge de feu élémentaire qui brûle les chairs et chauffe le métal à blanc. Le souffle d'un dragon vénérable est même capable de passer outre la résistance au feu magique de ses adversaires, ce qui explique sans doute que même les éfrits craignent ce monstre. Le dragon rouge est le plus mauvais des mauvais, combinant la force brute avec le pouvoir à la fois pur et terrifiant, que lui confère son puissant souffle enflammé.

DD 19 : L'ancre d'un dragon rouge est habituellement une énorme caverne sous terre, parfois près d'un lac de magma ou le cœur d'un volcan. Ces antres sont rapidement remplis de la senteur (l'odeur) de soufre du dragon, et l'air "miroite" de la chaleur du souffle enflammé du dragon.

DD 20 : bien que les dragons rouges préfèrent s'installer sous terre, ils disposent souvent de perchoirs d'où ils surveillent leur territoire en quête d'intrus.

DD 24 : Les plus vieux dragons rouges gagnent de nombreuses capacités magiques, bien que la plupart de celles-ci soient subtiles, telles que des pouvoirs de localisation ou de "trouver" le chemin.

DD 25 : Les dragons rouges sont immunisés au feu, mais vulnérable au froid.

DD 29 : Bien que puissants, les dragons rouges sont extrêmement confiants dans leurs propres capacités et ne gaspillent pas de temps à évaluer la force de leur adversaire. Ils peuvent parfois prendre des décisions un peu trop prétentieuses de cette manière.

dragon vert, adolescent

créature magique maléfique de taille G

dv 14d12+42 (133 pv)

initiative : +0, vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m

CA 23 (+13 naturelle)

Morsure +17 2d6+1 et (griffes +17 1d8 ou ailes +17 1d6 ou queue +17 1d8) ou souffle d'acide

for +4, dex +0, esp +2

réf +9 vig +12 vol +11

Particularités : présence terrifiante (-), lanceur de sorts (n1), réduction des dégâts (-), immunités (sommeil, paralysie, acide), résistance à la magie (-), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable,

dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Évolution possible : dragonnet 6-7 DV, très jeune 9-10 DV, jeune 12-13 DV, adolescent 15-16 DV, jeune adulte 18-19 DV, adulte 21-22 DV, âge mûr 24-25 DV, vieux 27-28 DV, très vieux 30-31 DV, vénérable 33-34 DV, dracosire 36-37 DV, grand dracosire 39+ DV

capacités spéciales :

.souffle d'acide : DD 20, réf, 8D6 dégats

.respiration aquatique : le dragon vert peut rester indéfiniment sous l'eau.

Pouvoirs magiques. *Suggestion* (adulte ou plus âgé), *domination* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *croissance végétale* (vieux ou plus âgé), *empire végétal* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Langue : draconien.

Ce dragon maléfique a les écailles vert-émeraude et une large crête. Il aime terroriser ses adversaires après leur avoir extorqué toutes les informations dont il a besoin sur d'éventuels trésors à dénicher.

Dragon vert, adulte

Créature magique maléfique de taille TG

DV : 20d12+100 (230)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m

CA=29 (+19 naturelle)

Morsure +26 2d8+8 et (griffes +26 2d6+4 ou ailes +26 1d8+4 ou queue +26 2d6+12 et renversement) ou souffle d'acide

For +7, dex +0, esp +3

Réf +12, Vig +17, Vol +15

Particularités : présence terrifiante (DD 23), lanceur de sorts (n5), réduction des dégats (5/magie), immunités (sommeil, paralysie, acide), résistance à la magie (21), perception aveugle (18m), sens surdéveloppés.

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Évolution possible : dragonnet 6-7 DV, très jeune 9-10 DV, jeune 12-13 DV, adolescent 15-16 DV, jeune adulte 18-19 DV, adulte 21-22 DV, âge mûr 24-25 DV, vieux 27-28 DV, très vieux 30-31 DV, vénérable 33-34 DV, dracosire 36-37 DV, grand dracosire 39+ DV

Capacités spéciales :

.souffle d'acide : 12d6 acide, DD 25 réf pour esquiver la moitié, tous les 1D4 rounds

.respiration aquatique : à volonté

Pouvoirs magiques. *Suggestion* (adulte ou plus âgé), *domination* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *croissance végétale* (vieux ou plus âgé), *empire végétal* (grand dracosire) 1 fois par jour.

langue : draconien

Les écailles du dragonnet sont fines, très petites et si sombres qu'elles paraissent presque noires. Au fil des années, elles grandissent et éclaircissent, devenant tour à tour vert émeraude puis vert olive, ce qui permet au dragon de mieux se fondre dans son milieu naturel.

Connaissance des dragons verts

DD 13 : Cette créature reptilienne avec une crête est un dragon vert.

DD 15 : les dragons verts vivent principalement dans les forêts et sont souvent attirés par les endroits liés à la Féerie.

Les dragons verts sont des dragons belligérants et agressifs qui habitent dans des forêts anciennes.

DD 18 : Les dragons verts ont leur tanière dans les vieilles forêts, en particuliers celles avec de grands arbres. Une odeur piquant de chlore est persistante dans de telles zones. Ils possèdent une seule attaque de souffle, un cône de gaz acide.

DD 20 : les dragons verts sont des créatures manipulatrices versées dans l'art de la tromperie. Ils aiment marchander avec leurs interlocuteurs tout en tournant la situation à leur avantage. Ils crachent un nuage de gaz corrosif et fauchent leurs ennemis à l'aide de leur queue.

DD 23 : Les dragons verts plus vieux et plus puissants peuvent contrôler les humanoïdes tout comme les plantes avec des pouvoirs magiques tel que suggestion ou empire végétal. Ils peuvent utiliser leurs capacités (telles que le souffle) librement quand ils sont immergés dans l'eau.

DD 25 : Les dragons verts sont immunisés à l'acide et peuvent respirer sous l'eau.

DD 28 : Les dragons verts montrent un certain intérêt pour la société et les capacités des créatures qu'ils capturent, ainsi que pour les événements locaux et, bien sûr, la localisation de leurs trésors. Ils aiment également provoquer la peur chez les créatures plus faibles.

Connaissance des dragons chromatiques

Les dragons chromatiques reviennent souvent dans les contes pour enfants et les histoires dont on fait le récit au coin du feu, mais la plupart des légendes qui les entourent sont erronées.

DD 20 : les dragons chromatiques adorent profiter de l'adulation de créatures inférieures, mais ils se lassent vite des louanges et vénération qui leur sont adressées, à moins bien sûr qu'elles s'accompagnent de présents prenant la forme de métaux précieux, de bijoux et d'objets magiques.

DD 25 : les dragons chromatiques préfèrent établir leur antre dans les ruines anciennes, les donjons profonds et les régions sauvages reculées. Chaque espèce vit habituellement sous un climat précis et dispose de reliefs de prédilection : les dragons blancs aiment le froid ; les dragons bleus préfèrent les littoraux ; les dragons noirs raffolent des marais ; les dragons rouges apprécient les régions chaudes et les volcans ; et les dragons verts adorent les forêts. Ceci étant dit, chaque dragon vit là où il l'entend tant que son territoire n'empiète pas sur celui d'un congénère. Ainsi, un dragon blanc légendaire s'installa jadis au cœur d'un volcan.

DD 30 : les dragons traitent parfois avec d'autres créatures d'égal à égal. Par exemple, les dragons rouges ont noué il y a bien longtemps un pacte avec les githyankis, si bien que de formidables chevaliers de cette race les montent parfois au

combat. Enfin, de puissants empires d'antan disposaient de hardes entières de dragons qui menaient leurs armées à la guerre.

Drider

Aberration maléfique de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

CA = 18 (+2 Dex, +6 naturelle)

dague principale (+3, 1d6+2), dague secondaire (+3, 1d6+1), morsure (+1, 1d4+1 et venin) ; ou arc court (+5, 1d8/x3)

for +2, dex +2, esp +3

Réf +4, Vig +5, Vol +8

Particularités : résistance à la magie (17), vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1-2 plus 7-12 araignées monstrueuses de taille M)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.lanceur de sorts : le drider est magicien ou prêtre de niveau 6.

.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Pouvoirs magiques. *Clairaudiance/clairvoyance, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, lueur féérique, lumières dansantes (DD 13), suggestion (DD 16) et ténèbres* 1 fois par jour.

Langues : elfe, commun, commun des profondeurs

Cette abomination au corps de drow et à la partie inférieure d'araignée monstrueuse laisse rarement passer l'occasion d'attaquer d'autres créatures, surtout s'il peut les prendre par surprise. Il commence par faire usage de ses sorts et utilise généralement son pouvoir de lévitation pour se mettre hors d'atteinte.

Crochet Drider

Aberration maléfique de taille G

Dés de vie : 14d8+42 (98 pv)

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

CA = 21 (armure de cuir +2, +3 Dex, +6 naturelle)

Épée à 2 mains (+9, 2d8+5), morsure (+6, 1d4+5 et venin) ; ou arc court (+5, 1d8/x3) ; noirfeu ; toile

for +3, dex +3, esp +3

Réf +8, Vig +9, Vol +12

Particularités : résistance à la magie (17), vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1-2 plus 7-12 araignées monstrueuses de taille M)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.lanceur de sorts : le drider est magicien ou prêtre de niveau 6.
.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

.noirfeu : DD 19, réf, dégats +1D6, la cible luit d'une aura rouge et ne peut bénéficier de l'invisibilité et du camouflage

.toile : jet d'évasion (DD 13) ou de FOR (DD 17). Les toiles des tisseuses sont fines, jet de détection (DD 20) pour les remarquer.

Pouvoirs magiques. *Clairaudiance/clairvoyance, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, lueur féérique, lumières dansantes* (DD 13), *suggestion* (DD 16) et *ténèbres* 1 fois par jour.

Langues : elfe, commun, commun des profondeurs

Le crochet tente de piéger sa proie dans sa toile d'araignée et se précipite pour administrer une morsure rapide si son adversaire est maîtrisé. Autrement, il a recours à son épée à deux mains.

Dridr tisseur d'ombre

Aberration maléfique de taille G

Dés de vie : 14d8+42 (98 pv)

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

CA = 21 (armure de cuir +2, +3 Dex, +6 naturelle)

Épée courte principale (+9, 1d8+5), épée courte secondaire (+9, 1d8+5), morsure (+9, 1d4+5 et venin) ; ou arc court (+9, 1d8/x3) ; ombres de lacérations, ombres mouvantes ; chape d'obscurité ; toile

for +3, dex +3, esp +3

Réf +8, Vig +9, Vol +12

Particularités : résistance à la magie (17), vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1–2 plus 7–12 araignées monstrueuses de taille M)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.lanceur de sorts : le drider est magicien ou prêtre de niveau 6.

.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

.ombres de lacérations : DD 17, réf, les ombres autour du drider infligent 4 dégats nécrotiques.

.ombres mouvantes : lorsque le drider se déplace d'au moins 9m, il dispose d'un camouflage.

.chape d'obscurité : nuage de ténèbres, 1 tour, aveugle les cibles

.toile : jet d'évasion (DD 13) ou de FOR (DD 17). Les toiles des tisseuses sont fines, jet de détection (DD 20) pour les remarquer.

Pouvoirs magiques. *Clairaudiance/clairvoyance, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, lueur féérique, lumières dansantes* (DD 13), *suggestion* (DD 16) et *ténèbres* 1 fois par jour.

Langues : elfe, commun, commun des profondeurs

Après avoir maîtrisé une créature à l'aide de sa toile d'araignée, le tisseur d'ombre utilise ombres de lacération contre cet adversaire jusqu'à ce que la victime meure ou parvienne à fuir, ou encore jusqu'à ce que l'attention du monstre soit attirée vers un autre ennemi. S'il peut se déplacer sans provoquer d'attaques d'opportunité, il profite d'ombres mouvantes.

Connaissance des driders

DD 12 : Les driders étaient autrefois des elfes noirs qui ont échoué à quelque test de leur déesse Lolth, et qui furent transformé en punition.

DD 17 : Cette créature arachnéenne est un drider.

Les drows et les driders se haïssent profondément. Les driders sont des parias de la société drow.

DD 20 : dans la société drow, les plus forts et les plus courageux peuvent se frotter à l'Épreuve de Lolth. Ceux qui la réussissent deviennent driders, membres d'une caste de privilégiés. Pour les autres, c'est généralement la mort.

DD 22 : Les driders ont une faible morsure qui peut empoisonner les créatures, mais ils portent également des armes manufacturées au combat.

DD 27 : Les driders sont résistants à la magie et possèdent de nombreux pouvoirs magiques innés, tels que ténèbres ou suggestion. De plus, ils peuvent lancer des sorts en tant qu'ensorceleurs, prêtres ou magiciens.

Drow homme d'arme

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 1d8 (4),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=16 (+1 Dex, +4 chemise de mailles, +1 rondache)

rapière (+3, 1d6+1) ou arbalète de poing (+2, 1d4, portée de 9 mètres)

for +1, dex +1, esp +0

Réf +1, Vig +2, Vol -1*

Particularités : résistance à la magie (12), traits des drows

Environnement : souterrains, Organisation sociale : groupe (2-4), patrouille (5-8 plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 3-6) ou compagnie (20-50 plus 10% de non-combattants, 1 sergent de niveau 2 tous les 5 adultes, 2d4 lieutenants de niveau 6 et 1d4 capitaines de niveau 9)

Évolution possible : par une classe de personnage

Pouvoirs magiques. *Lueur féérique*, *lumières dansantes* et *ténèbres* 1 fois par jour.

Langues : commun, commun des Profondeurs et elfe. Supplémentaires : abyssal, aquatique, draconien, gnome, goblin, kua-toa, langue des signes drow.

Les drows, ou elfes noirs, sont des êtres malfaisants et dépravés à la peau d'ébène et à la crinière blanche, et aux yeux rouges, vivant dans les entrailles de la terre.

Drow champion-araignée

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 11d8 (44),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=18 (+2 Dex, +5 cote de mailles, +1 rondache en acier)

rapière (+13, 1d6+4 + poison + attaque secondaire) ou arbalète de poing (+12, 1d4 +4 poison, portée de 9 mètres) ; noirfeu

for +2, dex +2, esp +0

Réf +5, Vig +6, Vol +4*

Particularités : résistance à la magie (12), traits des drows

Environnement : souterrains, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (5–8 plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (20–50 plus 10% de non-combattants, 1 sergent de niveau 2 tous les 5 adultes, 2d4 lieutenants de niveau 6 et 1d4 capitaines de niveau 9)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.poison : DD 13, vig, perte de connaissance pour 1 minute

.attaque secondaire : s'il touche, le drow effectue une seconde attaque contre la même cible

.noirfeu : DD 15, réf, dégats +1D6, la cible luit d'une aura rouge et ne peut bénéficier de l'invisibilité et du camouflage

Pouvoirs magiques. *Lueur féérique, lumières dansantes et ténèbres* 1 fois par jour.

Langues : commun, commun des Profondeurs et elfe.

Le champion-araignée drow lance noirfeu sur un ennemi, puis attaque la même cible avec son arbalète de poing. Il continue de faire pleuvoir une pluie de carreaux d'arbalète sur ses ennemis ou se déplace et frappe avec sa rapière.

Arachnomancien Drow

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 13d8 (50),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=13 (+2 dex, robe de sorcier +1),

Sceptre araignée (+16, 1d6+2 + immobilisation) ou rayon venimeux + jugement de lolth ou poigne de lolth ou malédiction de l'araignée + jugement de lolth ou chape d'obscurité

for +1, dex +2, esp +1

Réf +6, Vig +7, Vol +4*

Particularités : résistance à la magie (12), traits des drows

Environnement : souterrains, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (5–8 plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (20–50 plus 10% de non-combattants, 1 sergent de niveau 2 tous les 5 adultes, 2d4 lieutenants de niveau 6 et 1d4 capitaines de niveau 9)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.immobilisation : DD 16, vig, 1D6 rounds

.rayon venimeux : DD 18, réf, dégats 2D8+3 de poison

.malédiction de l'araignée : DD 16, vol, des nuées d'araignées spectrales recouvrent et mordent la cible, 1D6+7 dégats

.jugement de lolth : 1 tour, tous les alliés du drow bénéficient d'un bonus d'attaque de +2 pour toucher la cible

.poigne de lolth : DD 16, réf, périmètre de 12 mètres, des toiles d'araignées spectrales envahissent le périmètre et immobilise les victimes (sauf drow et araignées)

.chape d'obscurité : nuage de ténèbres, 1 tour, aveugle les cibles

Pouvoirs magiques. *Lueur féérique, lumières dansantes et ténèbres* 1 fois par jour.

Langues : commun, commun des Profondeurs, elfe et abyssal.

L'arachnomancien reste derrière ses alliés et vise ses ennemis au moyen d'attaques à distance. Il jette une malédiction de l'araignée sur un protecteur ennemi, lance des rayons venimeux sur les contrôleurs adverses et tente de prendre les cogneurs dans sa poigne de Lolth. Il utilise chape d'obscurité pour se protéger des assaillants au contact.

Drow maître d'arme

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 13d8 (52),

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=18 (+2 dex, crevisse +6),

Épée longue (+15, 1d8+4 + maîtrise des lames + estocade douloureuse) ou épée courte (+15, 1d6+4) ou attaque tourbillonnante

for +2, dex +2, esp +0

Réf +8, Vig +8, Vol +6*

Particularités : résistance à la magie (12), traits des drows

Environnement : souterrains, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (5–8 plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (20–50 plus 10% de non-combattants, 1 sergent de niveau 2 tous les 5 adultes, 2d4 lieutenants de niveau 6 et 1d4 capitaines de niveau 9)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.maîtrise des lames : le drow effectue pour chaque attaque, une attaque d'épée longue et une attaque d'épée courte

.estocade douloureuse : 3D8+5 dégâts et la cible ne peut agir pendant 1 round

.riposte tourbillonnante : lorsqu'il est touché par l'attaque d'opportunité d'un ennemi, le drow peut riposter par une attaque d'épée longue

.attaque tourbillonnante : le drow peut attaquer tous les ennemis au contact, puis porter une attaque d'épée courte supplémentaire pour chaque ennemi touché

.chape d'obscurité : nuage de ténèbres, 1 tour, aveugle les cibles

Pouvoirs magiques. *Lueur féérique, lumières dansantes et ténèbres* 1 fois par jour.

Langues : commun, commun des Profondeurs et elfe.

Ce drow fait face à son ennemi, utilisant chape d'obscurité pour déjouer ses attaques. Au contact, il utilise estocade douloureuse, puis maîtrise des lames contre la même cible. Il recourt à attaque tourbillonnante lorsque plusieurs adversaires lui sont adjacents et s'appuie sur riposte tourbillonnante pour punir un ennemi assez audacieux pour lui porter une attaque d'opportunité.

Prêtresse Drow

Humanoïde de taille M

DV : 15d8 (60),

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=28 (+2 dex, cotte de maille +5, robe de lolth +1, aura de lolth +10),

Masse d'arme légère (+18, 1d6+5 + noirfeu) ou fouet serpent (+18, 1D4+5 + 2D6 poison DD 19, vig) ou toile de douleur ou courroux de lolth

for +1, dex +2, esp +2

Réf +8, Vig +8, Vol +10*

Particularités : résistance à la magie (12), traits des drows

Environnement : souterrains, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (5–8 plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (20–50 plus 10% de non-combattants, 1

sergent de niveau 2 tous les 5 adultes, 2d4 lieutenants de niveau 6 et 1d4 capitaines de niveau 9)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.autorité de lolth : aura, les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +1 en attaque et de +2 aux dégâts

.lien arachnéen : la prêtresse drow transfère 22 points de dégâts qu'elle a subie à une araignée ou à un drow à portée de vue

.toile de douleur : DD 18, réf, la cible est immobilisée et perd 1D4 pv par round

.noirfeu : DD 15, réf, dégâts +1D6, la cible luit d'une aura rouge et ne peut bénéficier de l'invisibilité et du camouflage

.courroux de lolth : DD 20, réf, explosion d'un allié drow en péril et consentant. Il libère alors un nuage d'araignées spectrales qui mordent tous les ennemis situés à portée, dégâts 4D8+5.

Pouvoirs magiques. *Lueur féerique, lumières dansantes et ténèbres* 1 fois par jour.

Langues : commun, commun des Profondeurs, elfe et abyssal.

La prêtresse drow fait bénéficier ses alliés drows et arachnéens de son aura d'autorité de Lolth tout en restant dans un rayon de 6 mètres de ceux-ci. Elle utilise toile de douleur contre les adversaires à distance et se sert de sa masse d'armes au contact, recourant à lien arachnéen à chaque round où elle subit des dégâts pour les transférer à un allié proche. Si l'un de ses alliés drows est en péril, elle utilise courroux de Lolth.

Connaissance des drows

DD 15 : Cette créature est un drow, un elfe des profondeurs habituellement mauvais. La plupart des drows vénèrent Lolth, la déesse-araignée. Jadis, elle fomenta une rébellion contre les autres dieux elfes et mena ses disciples sous terre.

DD 17 : L'origine des drows remonte à un schisme parmi les elfes, leurs ancêtres ayant rejeté l'amour de la liberté et de la nature propre à leur race.

DD 20 : les drows pillent la surface et les autres sociétés d'Outreterre en quête de butins et d'esclaves. Ils conquièrent

les faibles et nouent des alliances précaires avec les créatures assez puissantes pour leur tenir tête.

Les drows ont une résistance à la magie élevée, mais ils sont vulnérables à la lumière. Lolth est cruelle et capricieuse; elle exige de ses adorateurs de nombreux sacrifices et des démonstrations de loyauté. Elle encourage aussi les discordes internes pour endurcir ses élus.

DD 22 : Certains drows ont élu domicile à la surface, mais la plupart vivent sous terre et n'en sortent que la nuit pour mener raids et affaires.

DD 25 : les drows vivent au sein d'une théocratie matriarcale dont les règles et coutumes sont strictement appliquées par les prêtresses de Lolth. Les hommes n'ont pas leur place dans le clergé et sont bien souvent considérés comme des citoyens de seconde classe, mais ils exercent le pouvoir en fonction de leur statut et des opportunités qui s'offrent à eux.

La vie des drows est émaillée de conflits religieux. Ceux qui sont mécontents du règne de Lolth se tournent vers d'autres dieux.

DD 27 : Des esclaves se chargent de la plupart des corvées au sein de la société drow.

Dryade du chêne

Fée bénéfique de taille M

Dés de vie : 4d6 (14 pv)

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA = 17 (+4 Dex, +3 naturelle)

dague (+6, 1d4) ; ou arc long de maître (+7, 1d8/x3)

for +0, dex +4, esp +3

Réf +8, Vig +3, Vol +6

Particularités : empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), symbiose

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.empathie sauvage : rend amical les animaux, les vermines et les créatures magiques d'intelligence animale, +6 en communication avec ces animaux.

.Symbiose : Chaque dryade est intimement liée à un chêne énorme, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de la dryade ne dégage pas d'aura magique.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les plantes, enchevêtrement* (DD 13), *forme d'arbre* à volonté ; *charme-personne* (DD 13), *sommeil profond* (DD 15), *voyage par les arbres* 3 fois par jour ; *suggestion* (DD 15) 1 fois par jour.

Langues : commun, elfe et sylvestre

Les dryades sont des créatures sauvages et mystérieuses que l'on trouve dans les forêts reculées. Farouches protectrices des

arbres, elles ne souffrent aucune insolence de la part des intrus.

Dryade trompeuse

Fée bénéfique de taille M

Dés de vie : 9d6 (34 pv)

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA = 18 (+5 Dex, +3 naturelle)

dague (+9, 1d4) ; ou arc long de maître (+10, 1d8/x3)

for +0, dex +5, esp +3

Réf +10, Vig +5, Vol +8

Particularités : empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), symbiose

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.empathie sauvage : rend amical les animaux, les vermines et les créatures magiques d'intelligence animale, +6 en communication avec ces animaux.

.apparence trompeuse : DD 19, vol, peut prendre l'apparence d'une jeune elfe ravissante. +6 aux jets de communication.

.voyage par les arbres : peut se téléporter d'un arbre à l'autre distants de 9m. fonctionne aussi sur les sylvaniens et sur les plantes de taille G.

.Symbiose : Chaque dryade est intimement liée à un chêne énorme, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de la dryade ne dégage pas d'aura magique.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les plantes, enchevêtrement (DD 13), forme d'arbre à volonté ; charme-personne (DD 13), sommeil profond (DD 15), voyage par les arbres 3 fois par jour ; suggestion (DD 15) 1 fois par jour.*

Langues : commun, elfe et sylvestre

Les dryades trompeuses protègent leur clairière, et la flore de manière plus générale. Elles utilisent apparences trompeuses pour attirer les intrus dans des pièges. Au combat, elles profitent de leur VD et de voyage par les arbres pour prendre leurs adversaires en tenaille.

Dryade buissonnière

Fée bénéfique de taille M

Dés de vie : 13d6 (48 pv)

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA = 18 (+5 Dex, +3 naturelle)

dague (+11, 1d4) ; ou arc long de maître (+12, 1d8/x3) ; don des épines ; malédiction des épines ; cage de ronces ; corps épineux

for +0, dex +5, esp +3

Réf +11, Vig +5, Vol +9

Particularités : empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), symbiose

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.empathie sauvage : rend amical les animaux, les vermines et les créatures magiques d'intelligence animale, +6 en communication avec ces animaux.

.apparence trompeuse : DD 19, vol, peut prendre l'apparence d'une jeune elfe ravissante. +6 aux jets de communication.

.don des épines : aura, les alliés accompagnés du mot-clé « plante » infligent 5 dégâts supplémentaires.

.malédiction des épines : aura, les créatures non-forestières subissent 2 dégâts par round et ne peuvent se déplacer qu'à moitié de leur vitesse.

.cage de ronces : DD 23, réf, la cible subit 5 dégâts continus et est immobilisée mais bénéficie d'un abri.

.corps épineux : toute personne qui étreint la dryade subit 5 dégâts par round.

.voyage par les arbres : peut se téléporter d'un arbre à l'autre distants de 9m. fonctionne aussi sur les sylvaniens et sur les plantes de taille G.

.Symbiose : Chaque dryade est intimement liée à un chêne énorme, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de la dryade ne dégage pas d'aura magique.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les plantes, enchevêtrement (DD 13), forme d'arbre à volonté ; charme-personne (DD 13), sommeil profond (DD 15), voyage par les arbres 3 fois par jour ; suggestion (DD 15) 1 fois par jour.*

Langues : commun, elfe et sylvestre

La dryade buissonnière est une créature capricieuse qui utilise apparences trompeuses pour entraîner les intrus dans des pièges mortels. Elle compte aussi sur ses auras pour blesser ses adversaires et aider ses alliés, sans compter qu'elle dispose de cage de ronces pour maîtriser ses ennemis.

Connaissance des dryades

DD 13 : Cette belle femme elfe aux courbes avantageuses est en fait une dryade, un esprit de la nature.

Des histoires anciennes parlent de dryades tombées amoureuses de beaux mortels et qui utilisèrent leurs pouvoirs pour les charmer et les captiver, bien que ces histoires puissent n'être rien d'autres que des mythes.

DD 15 : les dryades sont des habitantes farouches des forêts qui utilisent leurs pouvoirs pour effrayer les intrus ou les attirer dans des pièges. Elles ont le pouvoir de se téléporter sur de courtes distances au sein de leur forêt.

DD 18 : Bien qu'elle soit de farouches défenseurs des bois, chaque dryade est liée mystiquement à un chêne et risque de mourir si elle s'aventure trop loin de celui-ci.

DD 23 : Les dryades utilisent souvent charme-personne et suggestion pour pousser les voyageurs à s'occuper des agresseurs dont elles ne peuvent venir à bout elles mêmes. Elles peuvent aussi influencer les animaux et les autres créatures des bois pour les défendre elles et leurs "maisons".

Elémentaire de Terre (grand)

Élémentaire (extraplanaire, Terre) non-aligné de taille G

DV : 6d8+18 (45),

Initiative : -1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=19 (-1 Dex, +10 naturelle)

2 coups (+12, 2d8+7) ; poussée

For +6, dex -1, esp -1

Réf +1, Vig +10, Vol +2

Particularités : élémentaire, réduction des dégâts (5/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)

Environnement : plan élémentaire de la Terre, Organisation sociale : solitaire

Evolution possible : 9-15 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.nage dans la terre : peut nager dans la terre comme un poisson dans l'eau

.poussée : l'élémentaire de la terre effectue des bousculades dans lesquelles il piège ses adversaires au sol (DD 18, réf).

langue : terreux

Ces puissantes créatures humanoïdes uniquement constituées de terre, se déplacent avec une relative lenteur. Un élémentaire de la terre de grande taille mesure 5m et pèse 3 tonnes.

Connaissance des élémentaires de la terre

DD 11 : Cette créature est un élémentaire de terre, une manifestation vivante de boue et de pierre, Les élémentaires de terre parlent le Terreux,

DD 15 : Quand conjurés dans le Pays des Brumes, ces créatures sont parfois déformées par des forces surnaturelles en de traîtres élémentaires de tombe,

DD 16 : Un élémentaire de terre bastonne ses cibles avec ses poings de pierre, Sa maîtrise sur la terre rends ses attaques plus efficaces quand lui et son adversaire sont en contact avec le sol,

DD 20 : Tenter d'invoquer magiquement des élémentaires de terre dans le Pays des Brumes produit inéluctablement des élémentaires de tombe,

DD 21 : Les élémentaires de terre plus puissants sont généralement plus résistants aux agressions physiques, Un élémentaire de terre peut glisser à travers la terre et la pierre (mais pas le métal) aussi facilement qu'un poisson nage à travers l'eau, Un élémentaire de terre peut aussi utiliser sa solide masse pour secouer ses cibles avec une bousculade particulièrement efficace, Incanter *glissement de terrain* sur une zone comportant un élémentaire de terre enfouit peut assommer la créature et peut la renvoyer de plusieurs pieds,

DD 26 : Les élémentaires de terre gagnent en taille et en puissance durant leur existence longue de plusieurs siècles, Les "larves" élémentaires, appelées élémentites, se déplacent en essaims, Les plus grands élémentaires de terre, appelés monolithes et élémentaires primaires sont de la taille de montagnes,

Connaissance des élémentaires

DD 20 : les élémentaires font partie des résidents les plus nombreux du Chaos Élémentaire. Ils se présentent sous de nombreuses formes et tailles. Certains élémentaires incarnent un seul élément, alors que d'autres sont un mélange de plusieurs énergies ou éléments.

DD 25 : les créatures élémentaires ne se regroupent pas forcément par type d'élément. Les habitants les plus puissants du Chaos Élémentaire, notamment les originels, les titans et les éfrits, ont l'habitude de constituer des osts de créatures élémentaires (parfois hétéroclites) qui partent en guerre dès qu'on leur en donne l'ordre. En revanche, lorsqu'on reste à l'échelle de la bande, les élémentaires ont plus de chances de se retrouver entre représentants d'un même élément.

Haut-Elfe

Humanoïde bénéfique de taille M

DV : 1d8 (4),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache)

Epée longue +2 (1d8+1) ou arc long +2 (1d8)

For +1, dex +1, esp +0

Réf +1, Vig +2, Vol -1*

Particularités : traits des elfes

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (2-4), patrouille (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou compagnie (30-100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : commun et elfe. Sup : draconien, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre.

Les hauts-elfes ont un penchant pour les vêtements colorés, par-dessus lesquels ils portent généralement une grande cape verte et grise leur permettant de se fondre dans les bois.

Elfe archer

Humanoïde bénéfique de taille M

DV : 2d8 (8),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 Dex, +4 chemise de maille)

Epée courte +2 (1d6+1) ou arc long +4 (1d8+2) ; mobilité de l'archer ; précision elfique ; pas si près

For +1, dex +1, esp +0

Réf +2, Vig +2, Vol 0*

Particularités : traits des elfes

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.mobilité de l'archer : si l'elfe se déplace de 9 mètres durant le round, il bénéficie d'un bonus de +2 en attaque à distance pour ce même round.

.précision elfique : l'elfe peut relancer un jet d'attaque. Il doit alors accepter le résultat du second jet.

.pas si près : quand un ennemi attaque l'elfe au contact, celui-ci se décale de 1m50 et effectue une attaque à distance contre l'ennemi.

Langues : commun et elfe.

L'archer elfe attaque avec son arc long et recourt à mobilité de l'archer entre deux flèches. Quand un ennemi l'attaque au contact, il profite de pas si près, avant de s'éloigner à son tour de jeu suivant.

Elfe éclaireur

Humanoïde bénéfique de taille M

DV : 2d8 (8),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 dex, chemise de maille +4),

Epée longue +2 (1d8+1) et Epée courte +2 (1d6+1) ; coup double ; précision elfique

For +1, dex +1, esp +0

Réf +2, Vig +2, Vol 0*

Particularités : traits des elfes

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.coup double : l'elfe effectue une attaque d'épée longue et une attaque d'épée courte contre la même cible. Si les deux attaques touchent, l'éclaireur inflige 4 dégâts supplémentaires.

.précision elfique : l'elfe peut relancer un jet d'attaque. Il doit alors accepter le résultat du second jet.

Langues : commun et elfe.

L'éclaireur elfe attaque au contact, combattant avec une arme dans chaque main.

Connaissance des elfes

DD 10 : Cet humanoïde est un elfe, une race civilisée de non-humains reconnue pour leur sens artistique et leur longévité, Les elfes ont leur propre langage, et ils connaissent le Commun. Les elfes intelligents parlent des langages d'autres races.

DD 15 : Les elfes vivent en harmonie avec la nature et sont des arcanistes talentueux, Comparés aux humains, ils sont agiles mais relativement fragiles, Culturellement, les elfes reçoivent un entraînement supplémentaire avec l'épée et l'arc alors qu'ils grandissent.

DD 20 : Un elfe a des sens aigües, augmentés par leur accoutumance au monde de la nature, Les elfes voient bien sous une faible lumière et sentent souvent les passages cachés rien qu'en passant près de ceux-ci.

DD 25 : Les elfes ne dorment ou ne rêvent pas, et ils sont immunisés aux effets de *sommeil*, A la place, ils se rafraîchissent en entrant dans une rêverie méditative pour quelques heures par nuit.

DD 30 : De nombreuses sous-races elfes existent, les haut-elfes étant les plus communs, Les autres variété incluent les elfes gris, les elfes sauvages, les elfes des bois, les elfes aquatiques et les infâmes elfes noirs appelés drow, Les elfes peuvent aussi s'accoupler avec des humains, produisant des demi-elfes.

Enlaceur

Créature magique maléfique de taille G

Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

CA = 25 (+1 Dex, +14 naturelle)

6 filaments (+11 , fixation), morsure (+13 , 2d6+6) + faiblesse

for +4, dex +1, esp +1

Réf +8, Vig +10, Vol +8

Particularités : immunité contre l'électricité, résistance à la magie (30), résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.Faiblesse : Les filaments de l'enlaceur affaiblissent toutes les créatures qu'ils touchent.

Quiconque rate un jet de Vigueur (DD 18) subit un affaiblissement temporaire de 2d8 points de Force.

.Fixation : Si l'enlaceur touche à l'aide de ses filaments, ils s'enroulent autour de sa cible. Cela n'inflige pas le moindre dégât, mais l'enlaceur attire ensuite irrésistiblement la cible vers lui, au rythme de 3 mètres par round (sans provoquer d'attaque d'opportunité). Le prisonnier peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 23) ou un test de Force (DD 19). Dès qu'il arrive à 3 mètres de l'enlaceur, celui-ci le mord avec un bonus de +4 au jet d'attaque (dans le même round).

Langues : terreux, commun des profondeurs

Un enlaceur se nourrit de presque tout ce qui passe à sa portée. Son corps pierreux le rend difficile à distinguer dans les cavernes naturelles. Il peut se déplacer, quoi que très lentement, pour chercher un meilleur terrain de chasse. Quand il trouve un passage ou une grotte qui lui convient, il se mêle aux stalagmites et stalactites environnantes, puis attend l'arrivée d'une proie charnue.

Connaissance des enlanceurs

DD 15 : Cette curieuse créature souterraine est un enlanceur.

DD 20 : les enlanceurs sont un fléau des vastes cavernes et tunnels d'Outreterre. Ils sont assez malins pour conclure des accords avec d'autres créatures souterraines intelligentes, gardant des tunnels et des grottes en échange de nourriture ou de trésors.

Les enlanceurs sont des créatures incroyablement intelligentes, et souvent maléfiques. Ils sont immunisés à l'électricité, résistants au froid, et vulnérables au feu.

DD 25 : les enlanceurs gobent les trésors, les stockant dans un estomac annexe. Quand un enlanceur meurt, cet estomac peut être ouvert pour révéler ce qu'il a rassemblé au fil des ans.

La forme et la couleur des enlanceurs les rend difficile à apercevoir dans leur environnement naturel.

DD 30 : Les filaments d'un enlanceur affaiblissent les créatures touchées. Ces filaments ont une allonge très importante et repoussent si on les coupe.

Etrangleur

Aberration maléfique de taille P

DV : 3d8+3 (16),

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 3 m

CA=17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle)

2 tentacules (+6, 1d3+3) + constriction ; vivacité

For +2, dex +2, esp -1

Réf +5, Vig +2, Vol +4

Particularités : vision dans le noir (18 m), vivacité

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-12 DV (taille M)

Capacité spéciale :

.constriction : à chaque fois qu'il remporte un test de lutte, 1D3+3 dégâts supplémentaires sur des créatures de taille G ou moins

.vivacité : à chaque round, action ou déplacement supplémentaire.

langue : commun des profondeurs

L'étrangleur aime se poster au plafond, au niveau des escaliers, des arches ou des intersections de couloirs, mais aussi au-dessus des puits pour prendre ses proies par surprise.

Connaissance des étrangleurs

DD 12 : Cette petite créature est un étrangleur, une bête souterraine.

DD 15 : les bras et les jambes de l'étrangleur disposent de multiples articulations cartilagineuses, ce qui lui permet de les plier et de les enrouler comme des tentacules. Par conséquent, les mouvements d'un étrangleur sont souples et fluides.

DD 17 : Les mains des étrangleurs sont couvertes de petites pointes qui lui permettent de s'accrocher aux murs et aux plafonds, où il se cache. Quand une proie passe, il l'attrape par le cou grâce à ses bras semblables à des tentacules, et commence à l'étrangler jusqu'à ce qu'elle rende l'âme.

DD 22 : Bien qu'ils ne soient pas particulièrement adroits, les étrangleurs sont étrangement rapides et peuvent donc accomplir plus d'actions en autant de temps qu'une créature normale.

Ettercap

Aberration maléfique de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

CA = 14 (+3 Dex, +1 naturelle)

morsure (+5, 1d8+2 et venin), 2 griffes (+3, 1d3+1) ; toile

for +2, dex +3, esp -1

Réf +4, Vig +4, Vol +6

Particularités : vision nocturne

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1–2 plus 2–4 araignées monstrueuses de taille M)

Évolution possible : 6–7 DV (taille M), 8–15 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.Toile : L'ettercap peut lancer jusqu'à 8 toiles par jour. Cette attaque est semblable au fait de lancer un filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et elle n'est efficace que contre les créatures de taille M ou moins. La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire. Test d'évasion DD 13 ou de force DD 17.

.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dextérité.

Langues : commun

Prédateurs primitifs et instinctifs, les ettercaps piègent leurs proies dans des toiles et n'ont aucun scrupule à tuer et à dévorer des créatures intelligentes.

Connaissance des ettercaps

DD 15 : Cet hideux humanoïde ressemblant à une araignée est un ettercap, Ils sont plutôt intelligents et parlent communément le Commun.

leur lien spirituel avec les arachnides permet aux ettercaps de vivre parmi les araignées et les scorpions, et de communiquer avec eux. À leurs yeux, ces créatures sont des animaux de compagnie, en quelque sorte comme les chiens et les drakes pour les chasseurs humains.

DD 20 : Les ettercaps n'ont pas de réelle société; ils existent pour chasser et s'accoupler, Ils ressentent une grande affinité pour les araignées et en gardent souvent en tant qu'animaux de compagnie et gardiens.

DD 25 : La morsure d'un ettercap injecte un poison débilisant qui peut causer une perte de contrôle des muscles, amenant à la paralysie, Les ettercaps ne sont pas particulièrement braves et fuient couramment si un combat tourne à leur désavantage,

DD 30 : Les ettercaps peuvent tisser de vastes toiles, ils peuvent même tourner et les lancer comme des filets, Les ettercaps sont instinctivement de talentueux fabricants de pièges et incorporent souvent de nombreux pièges dans leurs antres.

Etтин

Géant maléfique de taille G

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m
CA = 19 (-1 Dex, +7 naturelle, +3 armure de peau)

2 morgensterns (+12/+7, 1d10+6) ; ou 2 javelines (+5, 1d8+6) ; dissociation du combat à 2 mains
for +4, dex -1, esp -1

Réf +2, Vig +9, Vol +5

Particularités : dissociation du combat à deux armes, vision nocturne

Environnement : collines froides, Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4), groupe mixte (1-2 plus 1-2 ours bruns), bande (3-5 plus 1-2 ours bruns) ou colonie (3-5 plus 1-2 ours bruns et 7-12 orques ou 9-16 gobelins)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.Dissociation du combat à deux armes : L'ettin se bat avec une morgenstern ou une javeline dans chaque main. Chacune de ses deux têtes contrôle un bras, ce qui fait qu'il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et de dégâts quand il combat avec deux armes.

Langues : parle un mélange d'orque, de goblin et de géant (test d'esp DD 15 pour comprendre). L'ettin, ou géant à deux têtes, est un chasseur sournois et imprévisible qui opère de nuit.

Connaissance des ettins

DD 15 : les ettins rôdent en petites bandes à travers les contrées isolées et les vallées montagneuses, se nourrissant de créatures de toutes sortes, y compris des êtres intelligents et des ettins de bandes rivales.

DD 16 : Ce géant à 2 têtes est un ettin, un imprévisible et vicieux chasseur nocturne.

DD 21 : Bien qu'ils ne soient pas particulièrement intelligents, les ettins sont des combattants talentueux et rusés, Ils sont suprêmement forts et peuvent se battre

efficacement avec deux armes, chaque tête contrôlant un des bras, Les ettins parlent leur propre langage créé d'un mélange d'Orc, de Gobelin et de Géant.

DD 26 : Les ettins ont de bons sens et peuvent bien voir dans de pauvres conditions de lumière, Ils effectuent habituellement des embuscades pour initier un combat, mais ils combattent sans relâche jusqu'à ce que tous leurs ennemis soient morts, Les ettins ne se lavent virtuellement jamais et leur puanteur est si forte qu'ils prennent en embuscade contre le vent pour éviter d'être détectés.

Fantôme

Mort-vivant intangible non-aligné de taille M

DV : 4d12 (26),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : vol (9m parfaite)

CA=12 (intangible, +2 parade)

Coup +3 (1d4+1 + absorption d'énergie)

For -, dex +0, esp +2

Réf +1, Vig +2, Vol +1

Particularités : reconstitution (2D4 jours), résistance au renvoi des morts-vivants (+4).

Environnement : Quelconque, souvent comme la créature de base, Organisation sociale :

Solitaire, groupe (2–5) ou bande (7–12).

Evolution possible : -

Capacité spéciale :

.absorption d'énergie : DD 14, VIG,-1D4+2 FOR et récupère 5pv.

.intangibilité : lorsqu'il se manifeste, ignore les attaques normales et 50% d'être affectée par les attaques magiques.

langue : souvent le commun

Un fantôme est le résidu spectral d'un être intelligent qui ne peut quitter totalement le plan matériel. Il est intangible.

Connaissance des fantômes

DD 12 : Cette créature intangible est un fantôme, le résidu spectral de quelqu'un qui ne peut reposer en paix après sa mort.

DD 17 : Les fantômes résident dans le Plan Ethéré et ne peuvent normalement pas interagir avec le Plan Matériel. Ils peuvent cependant utiliser leur pouvoir de manifestation pour ce faire. Dans ce cas, les fantômes peuvent parfois être blessés, notamment par la magie.

DD 20 : un fantôme se rappelle au moins une partie de sa vie passée, mais sa personnalité peut avoir été modifiée par sa mort et par son passage à l'état de revenant.

DD 22 : Une fois vaincu, le fantôme se reforme quelques jours après sa "destruction"(2d4 jours). La seule façon d'en finir définitivement avec lui est de trouver la raison pour laquelle il est incapable de passer dans l'au-delà.

DD 25 : certains fantômes sont irrémédiablement attachés à ce monde et se reforment pleinement quelques jours après avoir été «

détruits ». Un fantôme pareil sera certainement enclin à parler à ceux qui seraient prêts à l'aider, car seul l'accomplissement d'une tâche lui permettra de trouver le repos. Cela peut être n'importe quoi, comme retrouver un objet perdu, offrir une sépulture à sa dépouille, ou trouver le coupable de son assassinat.

DD 27 : Ce résultat révèle la raison de l'existence du fantôme.

Garde animé

Créature artificielle non-alignée de taille G

DV : 15d10+30 (112 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 25 (+15 naturelle)

2 coups (+16, 1d8+6) ; garde du corps

for +6, dex +0, esp -3

Réf +5, Vig +5, Vol +5

Particularités : créature artificielle, garde du corps, guérison accélérée (5), localisation du maître, *protection d'autrui*, *stockage de sorts*, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 16–24 DV (taille G), 25–45 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.garde du corps : le garde animé fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger le porteur de l'amulette magique et peut même encaisser les coups à sa place.

Langue : comprend le langage du porteur de l'amulette magique

cette grande statue de 2m70 représentant un guerrier en armes protège le porteur de l'amulette magique à laquelle il est étroitement lié.

Connaissance des gardes animés

DD 18 : Cette créature étrange est un garde animé.

DD 20 : un garde animé est créé à l'aide d'un rituel, dont la composante principale est une amulette qui lui est liée.

DD 23 : Le garde animé a pour but principal de servir de garde du corps au lanceur de sorts qui l'a créée. C'est donc avant tout une créature avec un bon potentiel défensif. Elle est capable de localiser son maître, et peut encaisser une partie des coups à sa place comme par un sort de protection d'autrui, à condition que le maître se trouve à proximité.

DD 25 : un garde animé doit obéir aux ordres verbaux de son maître au mieux de ses capacités, bien qu'il ne soit pas très doué en dehors du combat et des tâches physiques les plus rudimentaires. On peut lui donner l'ordre d'exécuter une tâche à un moment précis ou quand certaines conditions sont remplies.

DD 28 : Le garde animé peut stocker un sort qu'une créature capable de lancer des sorts lui transfère. Il guérit très vite de ses blessures, ce qui explique son coût assez élevé.

DD 30 : si le maître d'un garde meurt, il continue à suivre le dernier ordre reçu jusqu'à ce que l'amulette de contrôle tombe entre les mains d'un nouveau propriétaire qui lui donne de nouveaux ordres.

Gargouille

Humanoïde monstrueux maléfique de taille M

DV : 4d8 +19 (37),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne)

CA=16 (+2 Dex, +4 naturelle)

2 griffes (+6, 1d4+2), morsure (+4, 1d6+1),

For +3, dex +2, esp +0

Réf +6, Vig +5, Vol +4

Particularités : immobilité, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (5-16)

Évolution possible : 5-6 DV (taille M), 7-12 DV (taille G)

Langues : commun, terreux

La gargouille ressemble à une grotesque statue de pierre. Capable de rester immobile des jours durant, elle utilise fréquemment cette ruse pour surprendre ses proies.

Connaissance des gargouilles

DD 14 : Cette monstrueuse statue animée est en réalité une créature vivante nommée gargouille.

DD 15 : les gargouilles préfèrent nicher en hauteur, sur les saillies rocheuses et sur les toits des grands édifices en pierre. Mais on peut aussi en rencontrer dans des grottes souterraines. Des rituels permettent de convoquer des gargouilles pour qu'elles servent de gardiennes d'un lieu ou d'une prison, ou pour les envoyer traquer une personne ou un objet.

DD 19 : Les gargouilles peuvent rester indéfiniment immobiles, et passer aisément pour de grotesques statues jusqu'à ce que leurs victimes s'approchent. Elles sont dotées d'une intelligence limitée, mais suffisante pour leur permettre de parler le commun et le terreux.

DD 24 : La peau rocailleuse des gargouille peut encaisser la plupart des coups peu puissants. Les armes magiques sont cependant capables de pénétrer cette défense.

DD 29 : Bien des sous-espèces de gargouilles existent, comme la Kapoacanth, la gargouille aquatique.

Géant des collines

Géant maléfique de taille G

DV : 12d8+48 (102),

Initiative : -1, Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

CA=21 (-1 Dex, +9 naturelle, +3 armure de peau)

massue (+16/+11 , 2d8+10) ; ou 2 coups (+15 , 1d4+7) ; ou rocher (+8, 2d6+7)

For +6, dex -1, esp -2

Réf +3, Vig +12, Vol +4

Particularités : réception de rochers, vision nocturne

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35% de non-combattants), chasseurs/maraudeurs (6–9 plus 2–4 loups sanguinaires) ou clan (21–30 plus 35% de non-combattants, plus 12–30 loups sanguinaires, 2–4 ogres et 12–22 orques)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : géant, commun pour les intelligents

Ces géants de 3m20 ont la peau brun-rouge et portent des fourrures grossières.

Connaissance des géants des collines

DD 17 : Les géants des collines sont des brutes d'une force incroyable mais aux capacités de raisonnement réduites.

Les géants des collines vénèrent un dieu nommé Grolantor, qui se complaît dans la cruauté et la destruction.

DD 22 : Les géants des collines vivent en petites familles nomade, survivant grâce à la chasse et la cueillette.

Les prêtres sont rares parmi les géants des collines, et si une famille en comporte, il y a toute les chances pour qu'il en soit le chef.

DD 27 : Les géants des collines sont capables de soulever et de lancer des rochers de taille impressionnante. Une de leur tactique favorite est d'attaquer depuis une position surelevée et de lancer pierre après pierre jusqu'à ce qu'il ne reste de leur adversaire qu'une bouillie sanguinolente..

Les prêtres de Grolantor peuvent choisir parmi ces différents domaines : Chaos, Mal, Terre, Mort

Connaissance des géants de la terre

DD 20 : les géants de la terre sont les plus lourdauds des géants. Ils vivent dans les bad-lands, les déserts et les canyons, mais les représentants les plus modestes de l'espèce (les géants des collines) se regroupent souvent dans les vallées d'altitude et près des cols.

DD 25 : nombre des nains asservis par les géants de la terre furent transformés en galeb duhrs. Certains servent aujourd'hui encore les géants de la terre, mais d'autres se sont échappés et voient les géants (et plus particulièrement les géants de la terre) comme leurs pires ennemis.

Gnoll thug

Humanoïde gnoll maléfique de taille M

DV : 2d8+2 (11),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 naturelle, +2 armure de cuir clouté, +2 écu en acier)

Hache de bataille +3 (1d8+2) ou arc court +1 (1d6, portée de 18 mètres)

For +2, dex +0, esp -1

Réf +0, Vig +4, Vol +0

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines chaudes, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–5), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6) ou tribu (20–200 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 6–10 lions sanguinaires ; plus 1–3 trolls pour les repaires souterrains)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langue : gnoll

Les gnolls sont des humanoïdes nocturnes malfaisants et carnivores à tête de hyène qui vivent en tribus plus ou moins organisées.

Gnoll maître de chasse

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 5d8+5 (25),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=19 (+1 naturelle, +6 climagnon, +2 écu en acier)

Hachette +5 (1d6+3) ou arc long +3 (1d8+2, portée de 30 mètres) ; attaque en meute

For +2, dex +0, esp -1

Réf +1, Vig +5, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines chaudes, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–5), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6) ou tribu (20–200 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 6–10 lions sanguinaires ; plus 1–3 trolls pour les repaires souterrains)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.attaque en meute : +5 aux dégats si plusieurs des alliés du gnoll entourent la cible

Langue : gnoll

Le maître de chasse gnoll attend que ses alliés arrivent au contact des ennemis. Il reste à la limite de sa portée, attaquant avec son arc long et profitant de son attaque en meute pour infliger plus de dégats.

Gnoll griffeur

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 6d8+6 (29),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+1 dex, +1 naturelle, +5 cuirasse)

2 Griffes +6 (1d4+4) ; attaque en meute ; charge griffue

For +2, dex +1, esp -1

Réf +2, Vig +5, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines chaudes, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–5), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6) ou tribu (20–200 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 6–10 lions sanguinaires ; plus 1–3 trolls pour les repaires souterrains)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.attaque en meute : +5 aux dégats si plusieurs des alliés du gnoll entourent la cible

.charge griffue : vitesse*2, CA-2 et bonus d'attaque+2, 2 attaques de griffes

Langue : gnoll

Le gnoll griffeur réalise une charge griffue puis attaque des ennemis en commun pour profiter d'attaque en meute.

Gnoll maraudeur

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 6d8+6 (29),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+1 dex, +1 naturelle, +5 cuirasse)

Lance +6 (1d8+4 + morsure rapide) ; attaque en meute

For +2, dex +1, esp -1

Réf +2, Vig +5, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines chaudes, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–5), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6) ou tribu (20–200 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 6–10 lions sanguinaires ; plus 1–3 trolls pour les repaires souterrains)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.attaque en meute : +5 aux dégats si plusieurs des alliés du gnoll entourent la cible

.morsure rapide : lorsque le gnoll touche un ennemi en péril (moitié de ses pv) avec sa lance, il peut le mordre (+2, dégats 1D4+4)

Langue : gnoll

Les maraudeurs gnolls se mettent à plusieurs sur la même cible pour jouir de l'attaque en meute. Ils emploient morsure rapide contre les ennemis en péril.

Fléau démoniaque Gnoll

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 8d8+8 (40),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=18 (+1 naturelle, +7 armure de plaques)

Fléau d'arme lourd +8 (1d10+5) ; attaque en meute ; chef de meute

For +3, dex +0, esp -1

Réf +2, Vig +7, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines chaudes, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2-5), bande (10-100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4-6) ou tribu (20-200 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8 et 6-10 lions sanguinaires ; plus 1-3 trolls pour les repaires souterrains)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.attaque en meute : +5 aux dégats si plusieurs des alliés du gnoll entourent la cible

.chef de meute : aura de 6 mètres, tous les gnolls pris dans l'aura ont +1 en attaque, +2 si le gnoll fléau démoniaque est en péril (moitié de ses pv).

Langue : gnoll, abyssal

Comme les autres gnolls, le fléau démoniaque cherche une position d'où profiter de son bonus d'attaque en meute et pour faire bénéficier ses alliés de son aura de chef de meute.

Connaissance des gnolls

DD 11 : Cette créature est un gnoll, un humanoïde féroce aux traits de hyène.

Les gnolls vénèrent les phases de la lune, mais ont peu de prêtres.

DD 15 : les gnolls sont des nomades, qui restent rarement longtemps au même endroit. Quand ils attaquent et pillent un village, ils ne laissent derrière eux que des ruines fumantes et des cadavres à moitié dévorés. Les gnolls décorent souvent leurs armures et leurs campements avec les os de leurs victimes.

N'ayant ni patience ni talent pour l'artisanat, ils portent des armures de bric et de broc et manient des armes volées à leurs victimes.

DD 16 : La société gnoll est fondée sur la force et l'intimidation. Les plus forts et les plus grands dirigent les autres, une femme étant généralement à la tête de la tribu.

Yeenoghu, la divinité tutélaire des gnolls, est en réalité un seigneur démon. Les phases de la lune jouent un rôle étrange au sein du culte. Les gnolls sont beaucoup plus enclins aux accès de violence et aux actes de pillage quand la lune est nouvelle.

DD 20 : les gnolls ne négocient pas ; on ne peut ni les acheter ni les raisonner. Ils sont souvent accompagnés d'hyènes, qui leur servent d'animaux domestiques et de chasse. Ils fréquentent également les démons.

DD 21 : Chaotique et maléfiques, les gnolls usent de stratégie au combat, mais ils succombent parfois à la faim et attaquent avec toute la fureur d'animaux sauvages.

La plupart des prêtres gnolls sont les descendants fiélon d'un chef demi-fiélon.

DD 25 : les gnolls détestent le travail manuel et ce sont des esclaves qui se chargent des basses besognes. La vie de leurs esclaves est dure et courte. Cela dit, les esclaves faisant preuve de force et de sauvagerie peuvent être incorporés à

l'avant-garde gnoll. Ces pauvres hères endoctrinés et moralement brisés deviennent alors aussi cruels et impitoyables que leurs maîtres.

DD 30 : les gnolls commettent de multiples atrocités au nom du seigneur démon Yeenoghu, que l'on appelle la Bête des Carnages et le Seigneur des Ruines. Quand ils ne sont pas l'instrument du démon sur terre, les gnolls se battent entre eux et participent à des rituels incluant des actes dépravés et d'automutilation.

Gnome du rocher

humanoïde bénéfique de taille P

DV : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA= 16 (+1 taille, +4 chemise de mailles, +1 rondache)

épée courte (+2, 1d6) ; ou arbalète légère (+3, 1d6, portée de 24 mètres)

for +1, dex +0, esp -1

Réf +0, Vig +3, Vol -1

Particularités : traits des gnomes

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou bande (30–50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2–5 gloutons sanguinaires)

Evolution possible : par une classe de personnage

Langues : gnome, commun pour les voyageurs, goblin pour les guerriers

Ces petits humanoïdes de 90cm de haut ont la peau brune, les hommes arborant une barbe courte et taillée avec soin.

Gnome Escobar

humanoïde bénéfique de taille P

DV : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA= 15 (+1 taille, +4 chemise de mailles)

Pic de guerre léger (+2, 1d4) ; ou arbalète légère (+3, 1d6, portée de 24 mètres) et escobarderie ; effacement

for +1, dex +0, esp -1

Réf +0, Vig +3, Vol -1

Particularités : traits des gnomes

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou bande (30–50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2–5 gloutons sanguinaires)

Evolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.effacement : quand le gnome reçoit des dégâts, il devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque.

.Escobarderie : lorsqu'un gnome rate une attaque effectuée depuis une cachette, il est toujours considéré comme caché.

Langues : gnome, goblin

Un escobar gnome essaye de jouir d'un avantage de combat en prenant un adversaire par surprise.

Arcaniste Gnome

humanoïde bénéfique de taille P

DV : 3d8+6 (18 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA= 12 (+1 taille, +1 toge magique)

dague (+2, 1d4) ; effacement ; aura d'illusion ; éclipse de lumière ; glissement de terrain

for +1, dex +0, esp +0

Réf +0, Vig +3, Vol -1

Particularités : traits des gnomes

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou bande (30–50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2–5 gloutons sanguinaires)

Evolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.effacement : quand le gnome reçoit des dégâts, il devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque.

.aura d'illusion : l'arcaniste gnome et tous ses alliés pris dans l'aura disposent d'un camouflage total

.éclipse de lumière : l'arcaniste gnome se téléporte à courte portée, où il le souhaite dans un champ de bataille

.glissement de terrain : tous les ennemis pris dans l'aire d'effet chutent et glisse vers le point désiré par l'arcaniste gnome.

Langues : gnome, commun

Ce gnome se cache et cache ses alliés dans son aura d'illusion jusqu'à être prêt à attaquer. Une fois en situation de combat, il utilise glissement de terrain pour faire glisser ses ennemis jusqu'aux lignes de front. Enfin, Il passe le reste du combat à profiter des meilleures occasions pour porter des coups de dague.

Connaissance des gnomes

DD 10 : Cet humanoïde de petite taille est un gnome, un membre d'une des races non-humaines civilisées. Les gnomes possèdent leur propre langage mais parlent également le commun et éventuellement d'autres langues selon les individus.

DD 15 : les gnomes habitent dans des foyers creusés sous les racines des arbres. Leurs demeures souterraines sont difficiles à trouver si l'on ne sait pas où chercher.

Les gnomes voient bien en faible luminosité et possèdent une ouïe très affûtée. Ils entretiennent une haine tenace envers les gobelins et les kobolds et sont bien entraînés à esquiver les coups redoutables des géants plutôt que de les encaisser.

DD 20 : quand ils se sentent menacés, les gnomes emploient des illusions pour éloigner leurs ennemis de leur maison ou les amener dans des pièges ou des embuscades.

Les gnomes sont particulièrement renommés pour deux de leurs traits, leur affinité avec les illusions et leur sens de l'humour. Les gnomes ont le pouvoir de parler avec les animaux fouisseurs, et les plus talentueux d'entre eux ont également naturellement accès à quelques pouvoirs mineurs comme *lumières dansantes*, *son imaginaire*, *prestidigitation*

DD 25 : De nombreuses variétés de gnomes existent, dont la plus courante est le gnome des roches. Les gnomes des forêts sont réputés pour leur capacité à se fondre dans la nature, et les mystérieux gnomes chuchoteurs sont connus pour être bien plus discrets et suspicieux que les gnomes des roches.

Gobelin resquilleur

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille P

DV : 1d8+1 (5),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache)

Morgenstern +2 (1d6) ou javelot+3 (1d4)

For +0, dex +1, esp -1

Réf +1, Vig +3, Vol -1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (4-9), bande (10-100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4-6), troupe de guerre (10-24 montés sur des worgs) ou tribu (40-400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8, 10-24 worgs et 2-4 loups sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : gobelin, commun pour les intelligents

Petits et vicieux, les gobelins sont extrêmement lâches. Ils ont la peau orangée à rouge sombre. Ils tendent des embuscade et attaquent toujours en groupe plus nombreux que leurs adversaire.

Gobelin coupe-jarret

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille P

DV : 2d8+2 (10),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=16 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache)

Épée courte +3 (1d6) ; tactique gobeline

For +0, dex +1, esp -1

Réf +2, Vig +3, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 montés sur des worgs) ou tribu (40–400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 10–24 worgs et 2–4 loups sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.tactique gobeline : +1 au bonus d'attaque par gobelin attaquant la même cible (max 4)

Langues : gobelin

A l'instar de tous les gobelins, les coupe-jarrets n'aiment pas se battre à la loyale. Ils se liguent contre un seul et même adversaire et tirent parti de « tactique gobeline ».

Gobelin lame-noire

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille P

DV : 3d8+3 (15),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=18 (+1 taille, +2 Dex, +4 chemise de maille, +1 rondache)

Épée courte +5 (1d6+1) ; tactique gobeline ; furtif

For +0, dex +2, esp -1

Réf +2, Vig +4, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 montés sur des worgs) ou tribu (40–400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 10–24 worgs et 2–4 loups sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.tactique gobeline : +1 au bonus d'attaque par gobelin attaquant la même cible (max 4)

.furtif : lorsqu'il est en péril (moitié de ses pv), la lame-noire se décale en échangeant sa place avec celle d'un comparse.

Langues : gobelin

Les lame-noires gobelines ont plus de crans que les autres gobelins et n'hésitent pas à combattre au contact, préférant tirer parti de « tactique gobeline ». quand elles sont en péril, elles utilisent leur pouvoir « furtif » pour échanger leur place avec un gobelin frais.

Sorcier Gobelin

Humanoïde gobelinoïde de taille P

DV : 3d8+3 (15),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=13 (+1 taille, +1 Dex, +1 robe de sorcier)

Sceptre de sorcier +7 (portée 6m, 1d6+2 + 1D6 charme mordant + charme aveuglant) ou nuage mortifiant ; commandement arrière

For +0, dex +1, esp +0

Réf +1, Vig +1, Vol +3

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 montés sur des worgs) ou tribu (40–400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 10–24 worgs et 2–4 loups sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.commandement arrière : un ennemi tirant à distance sur le sorcier touche un autre goblin

.charme aveuglant : DD 13, VIG, une cible à distance est aveuglée pour 2D6 tours

.nuage mortifiant : DD 13, vig, malus d'attaque de -2 sur 3m

Langues : goblin, commun

Le sorcier goblin utilise commandement arrière pour faire de ses alliés proches de véritables boucliers vivants pendant qu'il se lance nuage mortifiant, qui affectera ses alliés et ennemis les plus proches. Il vise ensuite un protecteur ennemi avec charme mordant et utilise charme aveuglant sur les adversaires usant d'attaques à distance.

Goblin fendeur de crâne

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille P

DV : 5d8+5 (25),

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=16 (+1 taille, +5 cotte de maille)

Hache d'arme +7 (1d8+2) ; tactique gobeline ou péril rageur

For +2, dex +0, esp -1

Réf +2, Vig +5, Vol +2

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 montés sur des worgs) ou tribu (40–400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 10–24 worgs et 2–4 loups sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.péril rageur : lorsque le goblin est en péril (moitié de ses pv), il ne peut plus utiliser « tactique gobeline », et attaque les adversaires les plus proches

.tactique gobeline : +1 au bonus d'attaque par goblin attaquant la même cible (max 4)

Langues : goblin

Particulièrement courageux, le goblin fendeur de crânes charge (parfois bêtement) au et utilise au mieux tactique gobeline.

Quand il est en péril, il est pris de rage sanguinaire et attaque frénétiquement sans se soucier de sa propre sécurité.

Gobelin sous-chef

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille P

DV : 6d8+6 (30),

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=18 (+1 taille, +1 dex, +5 cotte de maille, +1 rondache en bois)

Epée courte +9 (1d6+2) ; tactique gobeline supérieure ; instinct de survie

For +1, dex +1, esp -1

Réf +3, Vig +6, Vol +2

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 montés sur des worgs) ou tribu (40–400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 10–24 worgs et 2–4 loups sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.tactique gobeline supérieure :le sous-chef et ses alliés bénéficient d'un +2 en bonus d'attaque lorsqu'ils attaquent le même adversaire avec tactique gobeline

.instinct de survie : le gobelin bénéficie d'un bonus de +3 en CA lorsqu'il est en péril (moitié de ses pv)

Langues : gobelin, commun

Le sous-chef gobelin tire parti au mieux de sa tactique gobeline supérieure en restant à proximité de ses alliés.

Connaissance des gobelins

DD 10 : Cet humanoïde petit et chétif est un gobelin, le plus courant de tous les gobelinoïdes. Ils possèdent leur propre langage, guttural et simpliste, mais les plus intelligents d'entre eux apprennent également le commun.

DD 15 : les gobelins sont lâches et ont tendance à battre en retraite ou à se rendre quand ils sont dépassés par les événements. Ils adorent s'entourer d'esclaves et ont bien souvent ce statut eux-mêmes.

Les gobelins sont des pillards nomades, vivant en grandes tribus où la violence est omniprésente. Ils sont vicieux et sournois et attaquent souvent les communautés humanoïdes isolées. Les gobelins voient dans le noir.

DD 20 : les gobelins dorment, mangent et passent leur temps libre dans des espaces de vie communs. Seuls les chefs ont des appartements privés. Un repaire gobelin est puant et sale, mais facilement défendable et souvent plein de pièges simples conçus pour capturer ou tuer les intrus.

Les gobelins ont un talent inné pour la fabrication des pièges et les emploient souvent pour délimiter leur territoire et protéger leurs repaires. Ce sont des créatures lâches qui n'attaquent que quand leur ennemi est sans défense ou quand ils ont un énorme avantage numérique.

DD 25 : Les gobelins ont une affinité particulière avec les worgs, qu'ils utilisent comme montures et gardiens de leurs repaires.

Gobelours brute

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille M

DV : 3d8+3 (16),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois)

morgenstern (+5 , 1d8+2) ; ou javeline (+3, 1d6+2)

For +2, dex +1, esp +0

Réf +4, Vig +2, Vol +1

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Environnement : montagnes tempérées, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (11–20 plus 150% de non-combattants, 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 2–5)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : gobelin, commun

Ils ressemblent à de grands et gros gobelins. Ils sont tactiques et mènent souvent des groupes de gobelinoïdes.

Gobelours homme-d'arme

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille M

DV : 5d8+5 (25),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois)

Etoile du matin +7 (1d8+3 +1D6 œil du prédateur + cogne-crâne)

For +2, dex +1, esp +0

Réf +4, Vig +3, Vol +2

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Environnement : montagnes tempérées, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (11–20 plus 150% de non-combattants, 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 2–5)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.cogne-crâne : DD 12, vig, la cible se retrouve à terre, hébétée, pour 1D4 rounds

.œil du prédateur : inflige 1D6 de dégats supplémentaire

Langues : gobelin, commun

Les hommes-d'arme gobelours sont étonnamment discrets malgré leur taille. Ils chargent leurs petits cousins d'entraîner les aventuriers zélés dans un piège.

Gobelours étrangleur

Humanoïde gobelinoïde de taille M

DV : 5d8+5 (25),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=16 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir)
Etoile du matin +7 (1d8+3 + étranglement + bouclier vivant)

For +2, dex +1, esp +0

Réf +4, Vig +4, Vol +2

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Environnement : montagnes tempérées, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (11–20 plus 150% de non-combattants, 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 2–5)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.étranglement : DD 15, réf, 1D10 dégâts par round, la chaîne de l'étoile du matin s'enroule autour de la gorge de la victime

.bouclier vivant : lorsqu'il étrangle une victime avec son arme, le gobelours peut se servir d'elle comme d'un bouclier lorsqu'il doit tenter un jet de réflexe

Langues : goblin, commun

Le gobelours étrangleur aime rester caché 1 round ou 2 au début du combat. puis une fois ses ennemis occupés, il passe à l'attaque.

Connaissance des gobelours

DD 12 : Cet humanoïde musclé est un gobelours, le plus grand et le plus fort des gobelinoïdes. Les gobelours parlent le commun et le goblin.

DD 15 : le gobelours n'est pas très bavard et ne discute que si cela lui procure de toute évidence un avantage. Le plus souvent, c'est lorsque ses adversaires semblent un peu trop puissants à son goût.

DD 17 : Non seulement sont-ils plus forts, plus résistants, et plus habiles qu'un humain normal, mais les gobelours ont en plus une capacité naturelle à se déplacer silencieusement, en dépit de leur stature massive. Combiné avec leur capacité à voir dans le noir, toutes ces qualités en font des créatures spécialement adaptées aux raids nocturnes.

DD 20 : les gobelours ont la vilaine habitude de décapiter leurs adversaires en l'honneur de leur plus grand héros, Hruggek, qui avait lui aussi cette fâcheuse manie.

DD 22 : Les gobelours ont tendance à vivre en petites tribus, avec le plus gros et le plus méchant pour chef. Ils ont deux centres d'intérêts : la nourriture et la richesse, et un groupe d'aventuriers est considéré comme une bonne source des deux.

Hobgoblin élané

Humanoïde goblinnoïde maléfique de taille M

DV : 1d8+2 (6),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache)

Épée longue +2 (1d8+1) ou javalot +2 (1D6+1)

For +1, dex +1, esp -1

Réf +1, Vig +4, Vol -1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines chaudes, Organisation sociale : groupe (4-9), bande (10-100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4-6), troupe de guerre (10-24) ou tribu (30-300 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8, 2-4 loups sanguinaires et 1-4 ogres ou 1-2 trolls)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : goblin, commun

Ces cousins des gobelins sont plus grands et plus intelligents.

Hobgobelin archer

Humanoïde gobelinoïde de taille M

DV : 3d8+2 (14),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+2 Dex, +3 armure de cuir cloutée)

Épée longue +3 (1d8+1) ou arc long +5 (1D8+3, portée de 30 mètres + cible marquée)

For +1, dex +2, esp -1

Réf +2, Vig +4, Vol 0

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines chaudes, Organisation sociale : groupe (4-9), bande (10-100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4-6), troupe de guerre (10-24) ou tribu (30-300 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8, 2-4 loups sanguinaires et 1-4 ogres ou 1-2 trolls)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.cible marquée : l'hobgobelin qui touche une cible avec son arc confère +2 au bonus d'attaque sur la même cible aux autres archers pendant le même round

Langues : goblin, commun

Les archers hobgobelins prennent position derrière un abri si possible et visent les mêmes cibles afin de profiter de cible marquée. Ils tirent l'épée et marchent au contact si les premières lignes sont enfoncées.

Hobgobelin fantassin

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille M

DV : 3d8+4 (18),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+1 Dex, +4 cuirasse, +2 écu en bois)

Épée longue +5 (1d8+3)

For +2, dex +1, esp -1

Réf +2, Vig +5, Vol 0

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines chaudes, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24) ou tribu (30–300 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 2–4 loups sanguinaires et 1–4 ogres ou 1–2 trolls)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.phalange : +2 en CA lorsque l'hobgobelin se trouve à côté d'un allié fantassin, champion ou commandant

Langues : goblin, commun

Les fantassins hobgobelins travaillent en étroite collaboration, au point que leurs manœuvres semblent instinctives.

Hobgobelin champion

Humanoïde gobelinoïde de taille M

DV : 8d8+6 (36),

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=20 (+2 Dex, +4 cuirasse, +4 pavois)

Epée longue +10 (1d8+5)

For +2, dex +2, esp -1

Réf +4, Vig +8, Vol +2

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines chaudes, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24) ou tribu (30–300 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 2–4 loups sanguinaires et 1–4 ogres ou 1–2 trolls)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.phalange : +2 en CA lorsque l'hobgobelin se trouve à côté d'un allié fantassin, champion ou commandant

Langues : goblin, commun

A l'instar des fantassins, Les champions hobgobelins travaillent en étroite collaboration, au point que leurs manœuvres semblent instinctives. Les champions font preuve cependant d'une rare discipline et combattent jusqu'au dernier.

Sorcier de bataille Hobgobelin

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille M

DV : 3d8+2 (16),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=12 (+1 dex, robe d'arcanes +1),

Bâton +8 (1d4+3 + 1D6 décharge électrique) ou piège de force ou secousse de force

For +0, dex +1, esp +2

Réf +2, Vig +2, Vol +3

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines chaudes, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24) ou tribu (30–300 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 2–4 loups sanguinaires et 1–4 ogres ou 1–2 trolls)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.piège de force : DD 14, vig, la cible tombe et glisse jusqu'au point souhaité par le sorcier

.secousse de force : DD 14, réf, 2D4 points de dégats et la cible se retrouve projetée et au sol

Langues : gobelin, commun

Le sorcier de bataille hobgobelin utilise piège de force et secousse de force pour pousser les ennemis vers la ligne de contact, puis son bâton s'il est lui-même au contact.

Hobgobelin commandant

Humanoïde gobelinoïde maléfique de taille M

DV : 5d8+4 (24),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+1 Dex, +6 climagnon)

Lance +7 (1d8+3) + commandement avant ou Epée longue +7 (1d8+3)

For +2, dex +1, esp +0

Réf +3, Vig +6, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines chaudes, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24) ou tribu (30–300 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 2–4 loups sanguinaires et 1–4 ogres ou 1–2 trolls)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.phalange : +2 en CA lorsque l'hobgobelin se trouve à côté d'un allié fantassin, champion ou commandant

.commandement avant : quand l'hobgobelin touche un ennemi avec sa lance, tous ses alliés au contact bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher ce même ennemi jusqu'à la fin du tour.

Langues : gobelin, commun

Le commandant hobgobelin se bat au contact, tenant ses ennemis en respect grâce à sa lance, et utilisant commandement avant pour galvaniser ses alliés. Il s'efforce de rester aux côtés de ses alliés pour bénéficier de résistance hobgobeline.

Connaissance des hobgobelins

DD 12 : Cet humanoïde brutal est un hobgobelin, un cousin du gobelin, de stature différente. Ce sont des gobelinoïdes capable de parler le gobelin et, pour les plus intelligents d'entre eux, commun.

DD 15 : les hobgobelins n'ont qu'une raison d'être : faire la guerre. Une tribu type inclut un mélange de hobgobelins, gobelins et gobelours, le plus puissant hobgobelin détenant le titre de chef de guerre.

DD 17 : En moyenne, un hobgobelin est plus fort physiquement qu'un humain et se révèle très fin tacticien. Ils peuvent de plus voir dans le noir.

DD 20 : une tribu de hobgobelins entretient soigneusement sa réputation et son statut militaire. Les rencontres entre groupes de différentes tribus tournent souvent mal lorsque leurs membres ne sont pas surveillés de près. Toutefois, une cause commune peut les pousser à mettre leurs différends de côté pour la gloire d'une grande guerre menée par un puissant chef.

DD 22 : Bien que plus braves et plus militaristes que leurs cousins gobelins, les hobgobelins restent néanmoins plus attirés par la fourberie que par un combat loyal. Contrairement aux gobelins, qu'ils dirigent généralement au sein des tribues gobelinoïdes, ils entretiennent avec soin leurs armes et armures.

DD 25 : en plus de leur tradition militaire, les hobgobelins disposent de coutumes magiques qui mettent à l'épreuve le cran de ceux qui les pratiquent. On attend donc des sorciers de bataille hobgobelins qu'ils travaillent en étroite collaboration avec les soldats.

Connaissance des gobelinoïdes

DD 15 : la nature belliqueuse des gobelins vient sans doute de l'adulation qu'ils vouent à Baine, qu'ils voient comme le plus puissant chef de guerre hobgobelin du cosmos. Du reste, certains exarques de ce dieu sont gobelins. Maglubiyet, le Seigneur des Batailles, et Hruggek, le Maître des Traquenards, jouent aussi un rôle de premier plan parmi les tribus.

DD 20 : jadis, les hobgobelins disposaient d'un empire au sein duquel gobelours et gobelins constituaient leurs serviteurs. Cet empire s'écroula en raison de querelles intestines et de l'ingérence de forces surnaturelles ; peut-être des fées, que de nombreux gobelins détestent par-dessus tout.

DD 25 : les hobgobelins ont développé des processus magiques et ordinaires visant à dompter et reproduire des bêtes qui leur servent de gardes, d'ouvriers et de soldats. Ils aiment travailler en compagnie de loups et de worgs, sans compter que certaines espèces de drakes doivent leur existence à leurs expériences. Tous les gobelins observent donc cette tradition de domestication de diverses créatures.

DD 30 : étant donné leur violente tradition magique, les hobgobelins auraient bien pu créer leurs cousins à l'aube des temps. Les gobelours servaient alors de combattants d'élite et les gobelins jouaient des rôles d'éclaireurs et d'espions. La dislocation du pouvoir hobgobelin mena par la suite à une propagation et une diversification des tribus gobelines.

Golem de fer

Créature artificielle non-alignée de taille G

DV : 18d10+30 (129 pv)

Initiative : -1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA= 31 (-1 Dex, +22 naturelle)

2 coups (+23 , 2d10+11) ou souffle empoisonné

for +11, dex -1, esp -2

Réf +5, Vig +6, Vol +6

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : 19-24 DV (taille G), 25-54 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.souffle empoisonné : DD 17, vig, tous les 1D4+1 rounds, effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de FOR, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 3d4 points de FOR.

.Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde.

.Les attaques magiques infligeant des dégâts de feu neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger.

Cette grande statue de fer stylisée est d'une finition précise. Son corps donne l'impression d'être recouvert d'une armure.

Connaissance des golems de fer

DD 23 : Cette massive créature métallique est un golem de fer.

DD 28 : Le golem de fer terrasse ses ennemis grâce à ses puissants poings. Il est immunisé à quasiment toutes les formes de magie et le métal dont il est constitué repousse la plupart des attaques. Cependant l'adamantium peut s'avérer efficace et la foudre magique le ralentit pour quelques instants.

DD 33 : Au lieu de l'endommager, le feu magique répare le golem de fer et annule tout effet de lenteur qu'il aurait pu subir.

DD 38 : Le golem de fer peut exhaler un cône de gaz mortel. Les effets de rouille magique comme *rouille* l'affecte normalement

Golem de pierre

Créature artificielle non-alignée de taille G

DV : 14d10+30 (107),

Initiative : -1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=27 (-1 Dex, +18 naturelle)

2 coups (+18, 2d10+9) + lenteur

For +9, dex -1, esp -2

Réf +3, Vig +4, Vol +4

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : 15-21 DV (taille G), 22-42 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.lenteur : DD 17, vol, tous les 2 rounds, durée 7 rounds.

.Un sort de *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde, tandis que *transmutation de la boue en pierre* lui permet de récupérer tous les points de vie perdus.

.Sans modifier son organisme, *transmutation de la pierre en chair* annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pendant 1 round entier.

Le golem de pierre mesure 2,70 mètres. Son corps de pierre grossièrement taillée peut donner l'impression de porter une cuirasse frappée d'un symbole particulier, ou avoir les bras couverts de motifs étranges.

Connaissance des golems de pierre

DD 21 : Cette statue animée est en réalité un golem de pierre.

DD 26 : Un golem de pierre est immunisé à quasiment toutes les formes de magie, et son corps rocheux repousse la plupart des attaques. Cependant l'adamantium peut s'avérer efficace et *transmutation de la pierre en boue* le ralentit pour quelques instants. Ce résultat révèle la procédure pour créer un golem de pierre

DD 31 : Le golem de pierre terrasse ses ennemis grâce à ses puissants poings.

Transmutation de la boue en pierre répare les dommages qu'il aurait pu subir.

Transmutation de la pierre en chair ne lui inflige pas de dégâts mais affaiblit énormément ses défenses physiques et magiques pour quelques secondes.

DD 36 : Un golem de pierre peut ralentir un adversaire (effet de *lenteur*) pour quelques secondes sans avoir pour autant à interrompre ses attaques.

Connaissance des golems

DD 20 : l'étincelle de vie animant un golem provient du plan Élémentaire de la terre. Ce n'est pas une âme ou une créature indépendante, mais de la vitalité pure qui donne au golem l'énergie de se mouvoir et un semblant de conscience.

DD 25 : le créateur d'un golem a un contrôle complet sur ses actions. Hors de la présence de son créateur, un golem essaye d'obéir aux derniers ordres reçus au mieux de ses capacités.

gorgone

créature magique non-alignée de taille G

DV : 8d10+40 (85 pv)

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 21 (+11 naturelle)

cornes (+12, 1d8+7) ou souffle de pétrification ; piétinement

for +5, dex +0, esp -2

Réf +6, Vig +11, Vol +5

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–4) ou troupeau (5–13)

Évolution possible : 9–15 DV (taille G), 16–24 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.souffle de pétrification : DD 19, VIG, portée de 18 mètres. Pétrification tous les 1D4 rounds.

.piétinement : inflige des dégâts automatiques à des adversaires au sol (réf DD 19 pour demi-dégâts).

Ce taureau extrêmement massif aux yeux luisants et à la longue crinière, est d'une rare agressivité.

Connaissance des gorgones

DD 18 : Ce taureau cuirassé est une gorgone.

DD 20 : les gorgones sauvages errent en petits troupeaux de trois à sept individus, comprenant un mâle (parfois appelé taureau) et plusieurs femelles. Les jeunes mâles doivent défier un taureau pour prendre la tête d'un troupeau. Ceux qui échouent voyagent seuls ou par deux.

DD 23 : La gorgone exhale en permanence un nuage de vapeurs toxiques verdâtres. Elle peut utiliser ces vapeurs comme un souffle plusieurs fois par jour, pétrifiant instantanément ses adversaires.

DD 28 : Les gorgones sont très agressives, elles chargeront quasiment n'importe quelle créature s'approchant un peu trop d'elles. Il est impossible de les domestiquer.

DD 33 : Le sang de gorgone possède une étrange propriété. Si on le mélange à un mortier utilisé pour construire un mur, celui-ci deviendra une barrière efficace contre les fantômes et autres créatures éthérées.

Goule famélique

Humanoïde mort-vivant maléfique de taille M

DV : 2d12 (13),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=14 (+2 Dex, +2 naturelle)

Morsure +2 (1d6 +paralysie) ou griffes +0 (1d3+paralysie) ; fièvre des goules

For +1, dex +2, esp +2

Réf +2, Vig +0, Vol +5

Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (7–12)

Evolution possible : 3 DV (taille M)

Capacités spéciales :

.paralyse : DD 12, VIG, 1D4 tours

.fièvre des goules : maladie, DD 12, VIG, -1D3 DEX et -1D3 FOR. Un humanoïde tué par une goule devient une goule à son tour.

Langue : généralement le commun

Ces morts-vivants charognards aux corps maigres attaquent par surprise chaque fois que possible. Elles surgissent de derrière une pierre tombale, sautent du toit d'un mausolée ou jaillissent du sol.

Goule soldat

Humanoïde mort-vivant maléfique de taille M

DV : 5d12 (30),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=14 (+2 Dex, +2 naturelle)

Morsure +5 (1d6 +paralyse ou 2D6 si la cible est déjà paralysée) ou griffes +3 (1d3+paralyse) ; fièvre des goules ; puanteur

For +2, dex +2, esp +2

Réf +3, Vig +2, Vol +6

Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) , vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (2–4 plus 7–12 goules)

Evolution possible : 5–8 DV (taille M)

Capacités spéciales :

.paralyse : DD 15, VIG, 1D4+1 tours.

.fièvre des goules : maladie, DD 15, VIG, -1D3 DEX et -1D3 FOR. Un humanoïde tué par une goule devient une goule à son tour.

.puanteur : DD 15, vig, ou fièvre pendant 1D6+4 minutes.

Langue : commun

Une goule soldat se jette sur toute proie comestible, attaquant avec ses griffes jusqu'à ce qu'elle réussisse à immobiliser sa cible. Une fois qu'elle a immobilisé une créature, le monstre l'attaque avec sa morsure de la goule.

Goule de horde

Humanoïde mort-vivant maléfique de taille M

DV : 13d12 (78),

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+3 Dex, +2 naturelle)

Morsure +13 (1d6+paralysie ou 2D6 si la cible est déjà paralysée) ou griffes +11 (1d3+paralysie) ; fièvre des goules ; puanteur

For +3, dex +3, esp +2

Réf +6, Vig +4, Vol +9

Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) , vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (2–4 plus 7–12 goules) ou horde (3-18 + 10-30 goules).

Evolution possible : 9–15 DV (taille M)

Capacités spéciales :

.paralysie : DD 18, VIG, 1D4 tours

.fièvre des goules : maladie, DD 18, VIG, -1D3 DEX et -1D3 FOR. Un humanoïde tué par une goule devient une goule à son tour.

.puanteur : DD 18, vig, ou fièvre pendant 1D6+4 minutes.

Langue : commun

Les goules de horde s'acharnent sur un seul et même ennemi, augmentant ainsi leurs chances de le toucher et de l'immobiliser.

Goule blême

Mort-vivant maléfique de taille M

Dés de vie : 4d12+3 (29 pv)

initiative +3, vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA = 17 (+3 Dex, +4 naturelle)

morsure (+5 , 1d8+3 et paralysie), 2 griffes (+3 , 1d4+1 et paralysie) ; fièvre des goules ; puanteur

for +3, dex +2, esp +2

Réf +4, Vig +1, Vol +6

particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) , vision dans le noir (18 m)

environnement : quelconque, organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (2–4 plus 7–12 goules)

évolution possible : 5–8 DV (taille M)

capacités spéciales :

.paralysie : DD 15, VIG, 1D4 tours

.fièvre des goules : maladie, DD 15, VIG, -1D3 DEX et -1D3 FOR. Un humanoïde tué par une goule devient une goule à son tour.

.puanteur : DD 15, vig, ou fièvre pendant 1D6+4 minutes.

Langue : commun

La blême ressemble à s'y méprendre à la goule, mais elle est bien plus rusée et dangereuse.

Goule abyssale

Humanoïde mort-vivant maléfique de taille G

DV : 16d12 (96),

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=21 (+3 Dex, +7 naturelle)

Morsure +16 (2d6 +paralysie ou 3D6 si la cible est déjà paralysée) ou griffes +14 (1d8+paralysie) ; fièvre des goules ; puanteur sépulcrale

for +7, dex +3, esp +3

Réf +7, Vig +5, Vol +10

Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) , vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (2–4 plus 7–12 goules)

Evolution possible : 16–30 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.paralysie : DD 23, VIG, 1D4 tours

.fièvre des goules : maladie, DD 23, VIG, -1D3 DEX et -1D3 FOR. Un humanoïde tué par une goule devient une goule à son tour.

.puanteur sépulcrale : aura, les ennemis pris dans l'aura ont un malus de -2 en CA.

.sang mort : DD 18, réf, quand la goule tombe à 0 pv, elle explose infligeant 10 dégats.

Langue : commun, abyssal

Cette créature est une opportuniste qui préfère attendre que ses adversaires soient engagés au combat ou distraits par autre chose pour attaquer à coups de morsure.

Goule abyssale festoyeuse

Humanoïde mort-vivant maléfique de taille G

DV : 20d12 (120),

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=21 (+3 Dex, +7 naturelle)

Morsure +20 (2d6 +paralysie ou 3D6 si la cible est déjà paralysée) ou griffes +18 (1d8+paralysie) ; fièvre des goules ; puanteur sépulcrale

for +7, dex +3, esp +3

Réf +8, Vig +5, Vol +11

Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) , vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (2–4 plus 7–12 goules)

Evolution possible : 16–30 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.paralysie : DD 26, VIG, 1D4 tours

.fièvre des goules : maladie, DD 26, VIG, -1D3 DEX et -1D3 FOR. Un humanoïde tué par une goule devient une goule à son tour.

.puanteur sépulcrale : aura, les ennemis pris dans l'aura ont un malus de -2 en CA.

.sang mort : DD 16, réf, quand la goule tombe à 0 pv, elle explose infligeant 15 dégats.

Langue : commun, abyssal

Les festoyeuses se jettent sur la créature vivante la plus proche et la réduisent en charpie à l'aide de leurs griffes.

Connaissance des goules

DD 12: Les goules sont des morts-vivants qui se repaissent de cadavres et de charognes. Ce sont des créatures robustes et intelligentes.

DD 15 : les humanoïdes qui s'adonnent au cannibalisme deviennent des goules à leur mort, mais les goules peuvent aussi être créées par la maladie qu'elles transmettent aux vivants. Lorsqu'une créature se transforme en goule, les préoccupations, intérêts et idéaux de sa vie d'avant disparaissent pour ne laisser place qu'à une envie dévorante de chair vivante.

DD 17 : La morsure d'une goule infecte sa victime avec une terrible maladie, connue sous le nom de Fièvre des goules. Ceux qui décèdent de cette maladie reviennent eux-même sous forme de goule.

DD 20 : la plupart des goules vénèrent Doresain, le Roi des Goules (un exarque d'Orcus). Doresain dispose d'un domaine dans les Abysses, le Royaume d'Ivoire, qui est habité par des goules et d'autres morts-vivants mangeurs de chair. On le surnomme le Royaume d'Ivoire parce que chaque bâtiment est fait d'ossements, et que marcher dans ses rues couvertes de poudre d'os soulève des nuages d'une poussière blafarde, qui voile la cité et recouvre toutes choses d'une pellicule blanche.

DD 22 : La morsure d'une goule peut provoquer la paralysie de sa victime.

DD 25 : il arrive que des goules se voient accorder par Doresain un pouvoir plus grand que leurs sœurs. Ces goules abyssales, comme on les appelle, sont les favorites du Roi des Goules et constituent une bonne partie de la Cour des Dents du souverain. La Cour des Dents comprend plus d'un millier de goules qui résident avec Doresain dans un palais creusé dans la forme pétrifiée mais vivante d'un originel déchu. Les goules abyssales se rencontrent aussi dans le monde et sur d'autres plans, aidant en secret des démons, des morts-vivants et des seigneurs maléfiques qui ont juré fidélité à Doresain.

DD 27 : Il existe plusieurs sortes de goules, comme la goule aquatique nommée lacédon, ou la plus puissante blême.

Grick

Aberration non-aligné de taille M

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 6 m

CA = 16 (+2 Dex, +4 naturelle)

4 tentacules (+3, 1d4+2), morsure (-2, 1d3+1) ; armes naturelles magiques

for +1, dex +2, esp -2

Réf +2, Vig +0, Vol +5

Particularités : odorat, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire ou nichée (2-4)

Évolution possible : 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.armes naturelles magiques.

Langues : -

Rôdant en meutes dans les donjons, les gricks sont étonnamment résistants aux dégâts pour des créatures vermiformes. Le grick attaque quand il a faim ou quand il se sent menacé. Il chasse en se cachant dans les passages très fréquentés, mettant sa coloration naturelle à profit pour se cacher dans l'ombre.

Connaissance des gricks

DD 12 : Cette créature rampante vermiforme est un Grick.

DD 15 : un grick attaque avec férocité quand son nid est menacé ou qu'il est affamé (sachant que ce monstre est constamment affamé). Habités à chasser en meutes, les gricks sont bien plus dangereux quand ils prennent leur proie en tenaille.

DD 17 : La peau du grick est très résistante, mais une arme magique peut en venir à bout. Ils infestent les donjons, les caves, et autres lieux souterrains, même s'il arrive qu'on les retrouve à la surface lorsque la nourriture se fait rare.

DD 20 : si les proies viennent à manquer sur son terrain de chasse habituel, un grick chasse à la surface de nuit, revenant toujours à son abri avant que la lumière du jour ne brûle ses yeux minuscules.

DD 22 : La coloration naturelle des gricks les rend difficiles à repérer dans les endroits rocheux. Il arrive qu'ils attaquent en groupe mais dans ce cas il n'y a généralement aucune cohésion entre eux.

Griffon

Créature magique non-alignée de taille G

DV : 7d10+21 (59),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 24 m (moyenne)

CA=18 (+2 Dex, +6 naturelle)

morsure (+11, 2d6+4), 2 griffes (+8, 1d4+2) ; bond

For +3, dex +2, esp -1

Réf +7, Vig +8, Vol +5

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (6-10)

Évolution possible : 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.bond : s'il pique ou charge, le griffon effectue 2 attaques de griffes et 2 attaques de pattes arrières.

.Pattes arrière : Bonus à l'attaque +8, dégâts 1d6+2.

langue : comprend le commun

Ce monstre volant fantastique et majestueux à tête d'aigle et au corps de lion préfère vivre dans les hauts pics.

Connaissance des griffons

DD 14 : Cette créature fantastique a la tête, les ailes, et les serres d'un aigle, mais le corps d'un lion, ce qui l'identifie comme étant un griffon.

DD 19 : Les griffons sont dotés d'une intelligence limitée. Comme les lions et les aigles, ce sont de féroces et fiers prédateurs. Ils peuvent se nourrir de toutes sortes de proies mais affichent une nette préférence pour la viande de cheval. Les griffons ne parlent pas mais comprennent généralement le commun

DD 24 : Quand le griffon attaque, il fonce sur sa proie depuis les airs en poussant un cri perçant, déchiquète sa proie de ses serres acérées et la maintient au sol tandis qu'il le dévore vivant. Les griffons attaquent toujours les chevaux avant d'autres proies potentielles.

DD 29 : Les griffons peuvent être entraînés comme monture, bien que ce ne soit pas chose facile. Pour cette raison, les œufs de griffons sont généralement vendus plus de 3500po, tandis que les petits se négocient à deux fois ce prix.

Hippogriffe

créature magique de taille G

DV : 3d10+9 (25 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 30 m (moyenne)

CA= 16 (+2 Dex, +4 naturelle)

griffes (+6, 1d4+4) ou morsure (+1, 1d8+2)

for +3, dex +2, esp -2

Réf +5, Vig +6, Vol +2

Particularités : -

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (7-12)

Évolution possible : 4-6 DV (taille G), 7-9 DV (taille TG)

Langue : -

Hybride entre le cheval et l'aigle géant, l'hippogriffe est un omnivore particulièrement agressif.

Connaissance des griffons et des hippogriffes

DD 15 : il est difficile de dresser les griffons, mais on raconte que les elfes et les éladrins peuvent les contrôler magiquement pour les chevaucher au combat. Par contre, les hippogriffes se laissent facilement monter, même en combat. Pour cette raison, ils sont les montures volantes les plus courantes parmi les races civilisées du monde.

Les hippogriffes se reproduisent naturellement. Croiser un hippogriffe et un cheval donne un autre hippogriffe ou un cheval

sauvage. Les hippogriffes sont des montures précieuses, si bien que le vol et la contrebande de petit sont des activités criminelles lucratives.

DD 20 : le nid d'un griffon ne contient en général qu'un ou deux œufs. Les œufs de griffon et d'hippogriffe valent jusqu'à 1 000 po pièce. Ils sont achetés par des excentriques souhaitant exposer la créature en captivité, des félons cherchant un garde redoutable ou des lanceurs de sorts croyant qu'ils peuvent dresser un jeune griffon à l'aide de leur magie.

Guenaude annis

Humanoïde monstrueux maléfique de taille G

Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 21 (+1 Dex, +10 naturelle)

2 griffes (+13, 1d6+7 + étreinte ou éventration), morsure (+8, 1d6+3)

for +5, dex +1, esp +1

Réf +6, Vig +6, Vol +6

Particularités : réduction des dégâts (2/contondant), résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m)

Environnement : marécages froids, Organisation sociale : solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1–8 ogres et 1–4 géants malfaisants)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.étreinte : sur une attaque de griffes réussit, l'annis peut lutter.

.éventration : sur 2 attaques de griffes réussit sur le même adversaire, 2D6+10 dégâts supplémentaires.

.pattes arrières : lorsqu'elle lutte, attaque +13, dégâts 1D6+7.

Pouvoirs magiques. *Déguisement* et *nappe de brouillard* 3 fois par jour.

Langues : géant, commun.

La terrifiante annis est sans doute la plus redoutable des guenaudes. Elle utilise couramment son pouvoir de *déguisement* pour prendre la forme d'une humaine de grande taille, ou encore d'une géante ou d'une ogresse. Grande de près de 2,50 mètres, elle pèse environ 160 kg.

Connaissance des guenaudes annis

DD 16 : Cet vieille mégère à la peau bleue, aussi hideuse qu'imposante, est une Annis, une guenaude particulièrement puissante physiquement. C'est un humanoïde monstrueux capable de parler géant et commun

DD 21 : Les annis ont un appétit insatiable pour la chair humanoïde. Elles attaquent à l'aide de leurs griffes effilées comme des rasoirs et de leurs puissantes dents, ainsi qu'avec une tactique très brutale : déchirer les chairs d'un adversaire agrippé. Pour couronner le tout, leur peau résiste fort bien aux petites coupures et blessures, mais pas aux chocs et aux armes contondantes. Une légende rapporte que la simple présence d'une guenaude à proximité déforme la réalité au point que les phénomènes naturels

(naissance d'un enfant, production de lait par les vaches,...) peuvent produire des effets terribles.

DD 26 : Une annis peut utiliser des pouvoirs comme déguisement ou brouillard. Elles adorent se faire passer pour un individu quelconque afin de leurrer leurs victimes, de les amener contre elles, et de brutalement leur déchirer les chairs. Comme les autres guenaudes, les annis sont des créatures à l'esprit tortueux qui déteste la beauté naturelle. Elles résistent de plus à la magie.

Guenaude marine

Humanoïde monstrueux (aquatique) maléfique de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 12 m

CA = 14 (+1 Dex, +3 naturelle)

2 griffes (+7, 1d4+4) ; aspect terrifiant ; regard maléfique

for +2, dex +1, esp +1

Réf +4, Vig +2, Vol +4

Particularités : amphibie, résistance à la magie (14)

Environnement : milieux aquatiques tempérés, Organisation sociale : solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1-8 ogres et 1-4 géants malfaisants)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.Aspect terrifiant : La guenaude marine est si laide et repoussante que quiconque la voit (autre qu'une guenaude) doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas être instantanément affaibli, ce qui se traduit par l'affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.

.Regard maléfique : La guenaude peut également lancer le mauvais œil à une cible unique distante de 9 mètres ou moins (3 fois par jour). Sa cible doit effectuer un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être hébétée pendant 3 jours. Toute créature ratant son premier jet de sauvegarde doit jouer immédiatement un jet de Vigueur (DD 13) pour éviter de mourir de peur sur-le-champ.

Langues : géant, commun

Cette guenaude vit en mer ou dans les lacs abritant une épaisse végétation sous-marine. Une guenaude marine a environ la même taille et le même poids qu'une femme humaine.

Connaissance des guenaudes marines

DD 14 : Cette vieille femme à l'aspect jaunâtre et vaseux est une guenaude marine, une créature tordue vivant près des océans et des points d'eau stagnants. Il s'agit d'un humanoïde monstrueux parlant le commun et le géant.

DD 19 : Les guenaudes marines sont si laides qu'un simple regard peut provoquer chez ses adversaires un sentiment de faiblesse les mettant littéralement à genoux. Elles préfèrent néanmoins l'attaque frontale, jouissant à la vue de leurs adversaires réduits en lambeaux de chairs sanguinolantes par leurs griffes acérées. Les guenaudes marines vivent aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Une légende rapporte que la simple présence d'une guenaude à proximité déforme la réalité au point que les phénomènes naturels (naissance d'un enfant, production de lait par les vaches,...) peuvent produire des effets terribles.

DD 24 : Une guenaude marine peut invoquer le mauvais œil sur un de ses ennemis, installant une peur immodérée dans son esprit pour plusieurs jours. Certaines créatures, victimes de ce mauvais œil, ont été retrouvées mortes, figées dans les affres d'une peur sans nom. Néanmoins des pouvoirs comme Délivrance des Malédictions ou Rejet du Mal peuvent soigner ceux qui sont affectés par le mauvais œil, et survivent. Elles adorent se faire passer pour un individu quelconque afin de leurrer leurs victimes, de les amener dans leurs griffes. Comme les autres guenaudes, les guenaudes sont des créatures à l'esprit tortueux qui déteste la beauté naturelle. Elles résistent de plus à la magie.

Guenaude verte

Humanoïde monstrueux maléfique de taille M

Dés de vie : 9d8+9 (49 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 9 m

CA = 22 (+1 Dex, +11 naturelle)

2 griffes (+13, 1d4+4) + faiblesse

for +2, dex +1, esp +2

Réf +7, Vig +6, Vol +7

Particularités : résistance à la magie (18), vision dans le noir (27 m)

Environnement : marécages chauds, Organisation sociale : solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1–8 ogres et 1–4 géants malfaisants)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.Faiblesse : La guenaude verte peut affaiblir un adversaire rien qu'en le touchant. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire 2d4 points de Force.

.Imitation des sons : Cette guenaude peut imiter le cri de la quasi-totalité des animaux vivant à proximité de son repaire.

Pouvoirs magiques. *Déguisement, don des langues, invisibilité, lumières dansantes, passage sans trace, respiration aquatique et son imaginaire* (DD 12) à volonté.

Langues : géant, commun

La guenaude verte réside dans les marais désolés ou les forêts obscures. Une guenaude verte a environ la même taille et le même poids qu'une femme humaine.

Connaissance des guenaudes vertes

DD 15 : Cette vieille femme hideuse est une guenaude verte, une créature tordue vivant au plus profond des plus sombres marais. Il s'agit d'un humanoïde monstrueux parlant le commun et le géant.

DD 20 : Les guenaudes vertes ont un appétit insatiable pour la chair humanoïde. Malgré leur faible force physique, elles utilisent la fourberie et la ruse contre leurs ennemis. Elles peuvent imiter le son de tout animal qu'elles ont déjà entendu et peuvent saper les forces d'une créature d'un simple coup de griffe. Une légende rapporte que la simple présence d'une guenaude à proximité déforme la réalité au point que les phénomènes naturels (naissance d'un enfant, production de lait par les vaches,...) peuvent produire des effets terribles.

DD 25 : Une guenaude verte peut utiliser des pouvoirs comme lumières dansantes, déguisement, son imaginaire, invisibilité, passage sans trace, don des langues ou respiration aquatique. Elles adorent se faire passer pour un individu quelconque afin de leurrer leurs victimes, de les amener dans leurs griffes. Comme les autres guenaudes, les guenaudes sont des créatures à l'esprit tortueux qui déteste la beauté naturelle. Elles résistent de plus à la magie.

Guenaudes en cercle

De temps en temps, trois guenaudes se regroupent pour constituer un cercle. Généralement, ce trio infernal comprend une guenaude de chaque espèce, mais ce n'est pas systématique.

combat

En cas de combat, les guenaudes du cercle font appel à leur fourberie naturelle et aux pouvoirs décuplés que leur procure leur union.

De plus, elles ont 80% de chances d'être accompagnées par 1d8 ogres et 1d4 géants malfaisants, qui leur vouent une loyauté sans faille. Ces humanoïdes sont souvent transformés en créatures moins inquiétantes (à l'aide de *voile*), puis chargés d'espionner les environs. Ceux qui sont envoyés en mission de la sorte ont souvent sur eux (60% de chances) une pierre magique connue sous le nom d'*œil des sorcières* (voir ci-dessous).

Capacités spéciales :

.création d'œil des sorcières : Une fois par mois, un cercle n'ayant pas d'*œil des sorcières* peut en créer un à partir d'une gemme valant au moins 20 po.

.œil des sorcières : Souvent, l'œil est incrusté sur un anneau ou porté en collier. Les trois guenaudes qui l'ont créé peuvent voir au travers quand elles le souhaitent, du moment qu'il se trouve dans le même plan qu'elles. L'*œil des sorcières* a une solidité de 5. S'il est détruit, les trois guenaudes subissent 1d10 points de dégâts chacune. De plus, celle qui a essuyé le plus de dégâts se retrouve aveugle pendant 24 heures.

.pouvoirs magiques : Pour y faire appel, les trois guenaudes doivent travailler de concert (par une action complexe) et se trouver à 3 mètres ou moins les unes des autres.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, cage de force, contrôle du climat, esprit impénétrable, malédiction* (DD 17), *métamorphose, mirage* (DD 18), *songe, voile* (DD 19) et *vision mystique* 3 fois par jour.

Connaissance des guenaudes

DD 15 : les guenaudes connaissent bien souvent de noirs rituels qui leur permettent de scruter des lieux lointains, d'entrevoir l'avenir, de manipuler le climat ou de maudire ceux qui les courroucent. Elles se regroupent en cercles qui leur permettent de combiner leur savoir en matière de rituels.

DD 20 : les guenaudes sont les manifestations de la laideur de la nature, un peu comme les éladrins et les elfes incarnent la beauté de celle-ci. Misérables et intrigantes, elles cherchent à anéantir tous ceux qui mènent une existence épanouie. Elles aiment accumuler des trésors et offrent bien souvent connaissances et prisonniers en échange d'objets précieux.

DD 25 : il existe 3 sortes de guenaudes : les redoutables annis, les marines et les vertes.

DD 30 : Généralement expertes en magie, les guenaudes prenant part à un cercle de guenaudes gagne les pouvoirs d'animation des morts, malédiction, contrôle du climat, songe, cage de force, esprit impénétrable, mirage, métamorphose, voile et vision mystique.

DD 35 : Un cercle de guenaude peut également créer un Œil de Sorcière, une pierre magique au travers de laquelle elles peuvent scruter le monde.

Halfelin pied-léger

Humanoïde non-aligné de taille P

DV : 1d8+1 (5),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=16 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache)

Epée courte +3 (1d6) ou arbalète légère +3 (1d6)

For +0, dex +1, esp -1

Réf +2, Vig +4, Vol +0

Particularités : traits des halfelins

Environnement : terre ferme, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3–6) ou troupe (30–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7, 6–10 chiens et 2–5 chiens de selle)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : halfelin, commun

Ces petits humanoïdes rougeaux et dodus font d'excellents convives. Bien qu'ils adorent le confort, ils partent parfois à l'aventure par nécessité.

Halfelin gaillard

Humanoïde non-aligné de taille P

DV : 2d8+2 (10),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=16 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache)

Epée courte +4 (1d6) ou arbalète légère +4 (1d6) ; deuxième chance

For +0, dex +1, esp -1

Réf +5, Vig +4, Vol +1

Particularités : traits des halfelins

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3–6) ou troupe (30–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7, 6–10 chiens et 2–5 chiens de selle)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.réflexes éclair : +2 aux jets de réflexe.

.deuxième chance : 1 fois par combat, l'halfelin force son attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du deuxième résultat.

Langues : halfelin, commun

Les gaillards halfelins ne sont pas des pleutres et font donc de bons gardes. Ils utilisent deuxième chance lorsqu'ils subissent une attaque leur infligeant des dégâts.

Halfelin frondeur

Humanoïde non-aligné de taille P

DV : 1d8+1 (5),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée)

Dague +3 (1d4) ou fronde +3 (1d4, portée de 15 mètres) ; pluie de pierres ; deuxième chance ; sniper

For +0, dex +1, esp -1

Réf +4, Vig +4, Vol +0

Particularités : traits des halfelins

Environnement : terre ferme, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3–6) ou troupe (30–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7, 6–10 chiens et 2–5 chiens de selle)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.pluie de pierre : 3 attaques de fronde à -2 en attaque chacune.

.réflexes éclair : +2 aux jets de réflexe.

.deuxième chance : 1 fois par combat, l'halfelin force son attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du deuxième résultat.

.sniper : l'halfelin caché qui rate son attaque à distance reste caché.

Langues : halfelin, commun

Les frondeurs halfelins aiment tendre des embuscades, usant de Discrétion pour jouir d'un avantage de combat et de leur pouvoir de sniper pour rester cachés. Une fois repérés, ils se mettent à l'abri et bombardent leurs ennemis de billes de fronde en restant à distance respectable.

Halfelin voleur

Humanoïde non-aligné de taille P

DV : 1d8+1 (5),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée)

Dague +3 (1d4) ou dague +3 (1d4, portée de 3 mètres) ; deuxième chance

For +0, dex +1, esp -1

Réf +4, Vig +4, Vol +0

Particularités : traits des halfelins

Environnement : terre ferme, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3–6) ou troupe (30–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7, 6–10 chiens et 2–5 chiens de selle)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.réflexes éclair : +2 aux jets de réflexe.

.deuxième chance : 1 fois par combat, l'halfelin force son attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du deuxième résultat.

Langues : halfelin, commun

Les voleurs halfelins comptent sur leur Discrétion pour bénéficier de l'effet de surprise et jouir d'un avantage de combat. S'ils ne sont pas en mesure de surprendre leurs ennemis, ils portent des attaques avec leurs deux dagues.

Halfelin vagabond

Humanoïde non-aligné de taille P

DV : 6d8+6 (30),

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=18 (+1 taille, +2 Dex, +5 cotte de maille)

Épée courte +8 (1d6+2 + poison + attaque secondaire) ou arbalète de poing +8 (1D4 + poison, portée de 9 mètres) ; deuxième chance ; bouclier de meute

For +1, dex +2, esp -1

Réf +7, Vig +6, Vol +2

Particularités : traits des halfelins

Environnement : terre ferme, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3–6) ou troupe (30–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7, 6–10 chiens et 2–5 chiens de selle)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.poison : DD 15, vig, 1D6 dégats et la cible est ralentie (elle ne peut que marcher)

.réflexes éclair : +2 aux jets de réflexe.

.deuxième chance : 1 fois par combat, l'halfelin force son attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du deuxième résultat.

.bouclier de meute : +2 en CA et en réf pour tous les ennemis au contact

.chute en douceur : distance de chute divisée par 2

Langues : halfelin, commun

Les vagabonds halfelins parcourent les milieux urbains et sauvages, délestant les gens de leurs biens. Ils se positionnent en hauteur pour effectuer des attaques d'arbalète avant de sauter sur leurs adversaires et de les frapper à coups d'épée courte. Ils restent près de leurs alliés et ennemis pour profiter de bouclier de meute. Habituellement, ils prennent la fuite quand

ils sont en péril, laissant sur place leurs adversaires empoisonnés.

Connaissance des halfelins

DD 10 : Cet humanoïde ressemblant à un enfant est un halfelin. Les halfelins ont leur propre langage, mais les plus intelligents d'entre eux peuvent apprendre la langue d'autres races.

DD 15 : les halfelins sont des nomades pleins de ressources qui ont fait des cours d'eau du monde leurs routes préférées. Ils sont amicaux et s'intègrent parfaitement parmi les étrangers, tout en se montrant très protecteurs vis-à-vis des leurs. Ils ont la réputation d'être particulièrement hospitaliers, mais aussi de commettre des larcins.

Les halfelins utilisent leur petite taille et leur physique menu pour passer inaperçu, esquiver les attaques des créatures plus grandes et s'insérer dans des endroits où ils ne sont pas forcément invités.

DD 20 : Les halfelins sont généralement braves, malgré leur frêle stature, et d'une nature généreuse et optimiste.

DD 25 : Plusieurs sous-races d'halfelins existent en plus des Pieds-Legers qui correspondent à la majorité des membres de leur race. Les Grands, qui sont de stature plus imposante que leurs congénères, vivent généralement dans les pays elfiques, alors que les Profonds vivent dans les souterrains en bon voisinage avec les nains.

harpie

humanoïde monstrueux maléfique de taille M

DV : 7d8 (31 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)

CA= 13 (+2 Dex, +1 naturelle)

gourdin (+7, 1d6) ou griffes (+2, 1d3) ; chant captivant

for +0, dex +2, esp +1

Réf +7, Vig +2, Vol +6

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : marécages tempérés, Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (7–12)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.chant captivant : DD 16, VOL. les victimes se retrouvent subjuguées par la harpie et assouissent ses moindres désirs.

cette femme décharnée aux ailes de vautour aime envoûter les voyageurs avant de leur faire subir les pires tourments.

Connaissance des harpies

DD 12 : Cette ignoble créature de femme décharnée aux ailes de vautour est une harpie, un humanoïde monstrueux.

DD 15 : il existe des harpies femelles, et d'autres mâles. Tous deux partagent le même nid dans le but de se reproduire, mais une fois les œufs pondus, le mâle part et laisse la femelle élever les petits. C'est pour cette raison que l'on croise rarement des groupes mixtes.

DD 17 : Les harpies sont capables de voler avec une certaine aisance et peuvent attaquer en vol.

DD 20 : selon les légendes, les harpies descendraient d'une sorcière elfe maléfique qui prenait souvent la forme d'un aigle doré pour espionner ses sujets. Un héros la força à partir en exil et brisa la tiare magique qui lui permettait de se métamorphoser. La reine elfe et ses enfants terribles furent alors maudits et condamnés à prendre une forme mi-aviaire jusqu'à la fin de leurs jours. Le chant captivant des harpies est l'héritage des sinistres enchantements dont la reine usait contre son peuple.

DD 22 : Le chant des harpies peut captiver une créature vivante et la forcer à s'approcher d'elles. Une fois à proximité, la cible n'esquisse plus le moindre geste, même lorsque les harpies le démembreront.

DD 27 : Bien que n'étant pas d'une intelligence extrême, les harpies sont suffisamment malignes pour tendre des embuscades. Elles s'allient généralement avec des créatures plus puissantes qu'elles.

Homme-lézard vertécaille

Humanoïde reptilien non-aligné de taille M

DV : 2d8+12 (11),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+5 naturelle, +2 écu en bois)

2 griffes (+2, 1d4+1) ; morsure (+0, 1d4) ; gourdin (+2, 1d6+1) ; javeline (+1, 1d6+1)

For +1, dex +0, esp +0

Réf +3, Vig +1, Vol +0

Particularités : retenir son souffle

Environnement : marais tempérés, Organisation sociale : groupe (2–3), bande (6–10 plus 50 % de non-combattants et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–60 plus 2 lieutenants de niveau 3–6 et 1 chef de niveau 4–10)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langue : draconien

Humanoïdes reptiliens de 2m de haut, ils ont des écailles et une queue de lézard.

Homme-lézard chasseur vertécaille

Humanoïde reptilien non-aligné de taille M

DV : 4d8+24 (40),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+5 naturelle)

Lance +4 (1d8+2) ; 2 griffes (+4 , 1d4+2) ; morsure (+2 , 1d4+2) ; attaque tactique

For +2, dex +0, esp +0

Réf +4, Vig +2, Vol +0

Particularités : retenir son souffle

Environnement : marais tempérés, Organisation sociale : groupe (2–3), bande (6–10 plus 50 % de non-combattants et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–60 plus 2 lieutenants de niveau 3–6 et 1 chef de niveau 4–10)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.attaque tactique : lorsque 2 hommes-lézards attaquent la même cible, ils bénéficient tous deux d'un +2 en attaque

Langue : draconien

Les chasseurs vertécailles ont l'habitude de poser des pièges et de tendre des embuscades. Au combat, ils recourent à leur attaque tactique.

Homme-lézard sarbacanier vertécaille

Humanoïde reptilien non-aligné de taille M

DV : 5d8+30 (50),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+5 naturelle)

Gourdin (+5, 1D4+2) ou Sarbacane +5 (1D8 poison DD 12, vig, portée de 6 mètres) ; 2 griffes (+5 , 1d4+2) ; morsure (+3 , 1d4+2) ; sniper

For +2, dex +0, esp +0

Réf +5, Vig +2, Vol +1

Particularités : retenir son souffle

Environnement : marais tempérés, Organisation sociale : groupe (2–3), bande (6–10 plus 50 % de non-combattants et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–60 plus 2 lieutenants de niveau 3–6 et 1 chef de niveau 4–10)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.sniper : un homme-lézard caché qui rate son attaque à distance reste caché

Langue : draconien

Les sarbacaniers vertécailles se dissimulent dans la végétation pour attaquer l'ennemi à distance, comptant sur leur discrétion et leur pouvoir de sniper pour rester cachés.

Homme-lézard mystique palustre vertécaille

Humanoïde reptilien non-aligné de taille M

DV : 6d8+36 (60),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=20 (+5 naturelle, +5 cuirasse d'os)

lance (+6, 1D8+2) ou poigne du marais ou nuage de fange ; 2 griffes (+6 , 1d4+2) ; morsure (+4 , 1d4+2)

For +1, dex +0, esp +2

Réf +5, Vig +2, Vol +2

Particularités : retenir son souffle

Environnement : marais tempérés, Organisation sociale : groupe (2–3), bande (6–10 plus 50 % de non-combattants et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–60 plus 2 lieutenants de niveau 3–6 et 1 chef de niveau 4–10)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.bénédition palustre : aura, tous les alliés dans l'aura regagnent 3pv

.poigne du marais : DD 12, réf, les cibles sont immobilisées

.nuage de fange : DD 12, vig, 2D8+4 dégats de poison

Langue : draconien, commun

Le mystique palustre débute généralement l'affrontement par une poigne du marais, pour immobiliser les ennemis et créer un terrain difficile que ses alliés vont pouvoir traverser impunément. Il reste proche de ces derniers, afin qu'ils bénéficient de son aura de bénédiction palustre, tout en attaquant avec sa lance et en produisant des nuages de fange quand il le peut.

Homme-lézard cogneur noirécaille

Humanoïde reptilien maléfique de taille M

DV : 6d8+36 (60),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+5 naturelle)

massue (+8, 1D10+4) ou coup de queue (+8, 1D4 + renversement DD 12, réf) ; 2 griffes (+8 , 1d4+4) ; morsure (+6 , 1d4+3)

For +3, dex +0, esp +0

Réf +5, Vig +2, Vol +2

Particularités : retenir son souffle

Environnement : marais tempérés, Organisation sociale : bande (6–10 plus 50 % de non-combattants et 1 chef de niveau 7–12) ou tribu (30–60 plus 2 lieutenants de niveau 7–10 et 1 chef de niveau 11–15)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langue : draconien

Le cogneur noirécaille pulvérise ses ennemis avec sa massue en les ramenant si possible à portée de ses alliés. Il se sert de son coup de queue pour effectuer des attaques supplémentaires.

Connaissance des hommes-lézards

DD 15 : les hommes-lézards préfèrent les climats humides. On les rencontre dans les marais, jungles et marécages chauds et

tempérés, et plus rarement dans un réseau souterrain inondé. Ils marchent ou troquent parfois avec des humanoïdes en qui ils ont confiance (surtout des halfelins), notamment pour leurs produits finis. En revanche, les tribus qui chassent d'autres humanoïdes ont peu de chances de commercer de la sorte.

DD 20 : les hommes-lézards éclosent et atteignent vite l'âge adulte, qui se situe aux alentours des deux ans. La tribu entretient une couveuse commune dans laquelle elle renferme tous ses œufs. Les jeunes hommes-lézards sont élevés par toute la tribu. Les relations familiales au sens strict n'existent pas au sein de leur société. Leur système est patriarcal, les membres les plus puissants de la tribu se retrouvant naturellement chefs, conseillés par les chamans et autres mystiques.

DD 25 : les hommes-lézards ne vénèrent aucune divinité connue, mais les tribus de grande taille octroient souvent d'elles-mêmes le statut de dieu vivant à l'un des leurs. Ce personnage devient alors le roi lézard. Ce dernier est généralement doté d'une force, d'une férocité et d'une ruse exceptionnelles, et peut être corrompu par des influences originelles ou démoniaques. Des créatures reptiliennes plus puissantes comme les dragons usurpent parfois cette fonction et se retrouvent à la tête d'une tribu qui leur est dévouée.

homoncule

créature artificielle non-alignée de taille TP

DV : 2d10 (11 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (bonne)

CA= 14 (+2 taille, +2 Dex)

morsure (+2, 1d4-1 et poison)

for -1, dex +2, esp +0

Réf +4, Vig +0, Vol +1

Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 3-6 DV (taille TP)

Capacité spéciale :

.poison : DD 13, VIG, sommeil pendant 1 minute

langue : télépathie avec son maître

L'homoncule est un petit serviteur créé par un magicien. Il fait un excellent espion, éclaireur ou messenger.

Connaissance des homoncules

DD 12 : Cette petite créature difforme aux ailes de chauve-souris est un homoncule, une créature artificielle créée par magie.

DD 15 : l'homoncule obéit à son créateur jusqu'à ce que celui-ci désigne un nouveau propriétaire ; le monstre est alors lié à son nouveau maître. On le charge souvent de veiller sur un objet, un lieu ou une créature, et il bénéficie de pouvoirs adaptés à sa mission.

DD 17 : Les homoncules sont généralement créés par des lanceurs de sorts profanes, qui les utilisent en général comme espion. Bien que faibles combattants, il peuvent injecter un poison somnifère par leur morsure.

DD 22 : Un homoncule ne peut parler, mais communique avec son créateur par télépathie à travers une certaine distance. Tant que l'homoncule ne s'éloigne pas trop de son créateur, ce dernier peut voir et entendre au travers de sa création. Un homoncule ne s'aventurera jamais volontairement au delà des limites de sa portée télépathique.

DD 27 : Le corps d'un homoncule est formé d'argile, de cendres, de mandragore, d'eau de source et d'une pinte du sang de son créateur. La mort de l'homoncule provoque instantanément une violente douleur à son maître.

Humain standard

Humanoïde non-aligné de taille M

DV : 1d8+1 (5),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=12 (armure de cuir +2),

Dague +1 (1d4+1) ou fronde +1 (1d4)

For +1, dex +0, esp +0

Réf +1, Vig +1, Vol +0

Particularités : traits des humains

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langue : commun

Humain bandit

Humanoïde non-aligné de taille M

DV : 2d8+2 (10),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=13 (armure de cuir cloutée +3),

Masse d'arme légère +2 (1d6+1 + coup hébétant) ou dague +2 (1d4+1)

For +1, dex +0, esp +0

Réf +1, Vig +2, Vol +0

Particularités : traits des humains

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-

combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.coup hébétant : DD 12, vig, la cible est hébétée jusqu'au prochain round .

Langue : commun

Les bandits humains préfèrent les embuscades et font donc bon usage de tout abri qui s'offre à eux en attendant leur proie. S'ils ne peuvent surprendre leurs cibles, ils usent de coup hébétant pour se positionner. En règle générale, ce sont des lâches qui décampent dès qu'ils sont en péril.

Humain agitateur

Humanoïde non-aligné de taille M

DV : 2d8+2 (10),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=12 (armure de cuir +2)

Gourdin +2 (1d4+1)

For +1, dex +0, esp +0

Réf +1, Vig +1, Vol +1

Particularités : traits des humains

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.vyoucratie : +2 en CA lorsque 2 autres agitateurs sont à moins de 6 mètres.

Langue : commun

Les agitateurs humains ne mettent pas vraiment de tactique au point, si ce n'est qu'ils fondent en masse sur la cible la plus proche. Toutefois, ils combattent rarement jusqu'à la mort.

Humain laquais

Humanoïde de taille M

DV : 7d8+7 (28),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=14 (+1 dex, armure de cuir cloutée +3),

Gourdin +7 (1d4+2)

For +1, dex +1, esp +0

Réf +3, Vig +4, Vol +1

Particularités : traits des humains

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-

combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.voyoucratie : +2 en CA lorsque 2 autres laquais sont à moins de 6 mètres.

Langue : commun

Les laquais sont un cran au-dessus des agitateurs et peuvent se montrer particulièrement loyaux envers un leader puissant ou charismatique. Toutefois, ils ont toutes les chances de rompre le combat si leur chef est vaincu.

Humain garde

Humanoïde de taille M

DV : 3d8+3 (15),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (cotte de maille +5),

Hallebarde +3 (1d10+1*2 et coup vigoureux) ou arbalète légère +2 (1D8, portée de 24 mètres)

For +1, dex +0, esp +0

Réf +2, Vig +2, Vol +0

Particularités : traits des humains

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.coup vigoureux : DD 13, réf, la cible se retrouve à terre

Langue : commun

Les gardes humains sont des adversaires déterminés. Ils combattent de façon coordonnée, restant près les uns des autres pour se protéger. Ils recourent à coup vigoureux contre les adversaires mobiles et ne se servent de leur arbalète que si leurs ennemis ne se situent pas à portée d'allonge.

Humain berserker

Humanoïde de taille M

DV : 4d8+4 (20),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=11 (armure de peau +1),

Grande hache +4 (1d12+2*2) ou hachette de lancer +2 (1D6, portée de 3 mètres); fureur guerrière

For +1, dex +0, esp +0

Réf +2, Vig +4, Vol +0

Particularités : traits des humains

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.fureur guerrière : quand le berserker humain est en péril (moitié de ses pv), il effectue une attaque de contact accompagné d'un bonus de +4 au jet d'attaque et inflige 1D6 dégats supplémentaire.

Langue : commun

Les berserkers humains se précipitent au combat, et peu importe qu'ils l'emportent ou meurent. En règle générale, ils commencent par lancer leurs hachettes avant de charger au contact. Ils utilisent fureur guerrière quand ils sont en péril pour la première fois dans l'espoir de vaincre leur ennemi dans un accès soudain de rage.

Mage Humain

Humanoïde de taille M

DV : 4d8+4 (20),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=11 (robe de mage +1)

Bâton +4 (1d6) ou projectile magique ou éclairs dansants

For +0, dex +0, esp +1

Réf +1, Vig +1, Vol +4

Particularités : traits des humains

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.armure de mage : +4 en CA pour le mage uniquement.

.projectile magique : 2 projectiles qui touchent toujours leurs cibles. Dégats 1D4+1.

.eclairs dansants : DD 14, réf, 1D6+4 dégats d'électricité sur 3 cibles différentes.

Langue : commun

Le mage humain préfère combattre à distance, consacrant le premier round au lancer d'armure de mage pour se protéger. Puis il frappe ses ennemis à l'aide de projectile magique et éclairs dansants.

Connaissance des humains

DD 15 : les humains sont un peuple dispersé et divisé. Ils vivent de par le monde au sein de royaumes, fiefs et communautés isolées

du monde entier, étendant leur influence, explorant les régions les plus reculées et livrant bataille à leurs rivaux.

DD 20 : les ruines de vieux empires humains sont dispersées dans le monde entier. Aucun royaume actuel ne rivalise avec ces empires antiques en termes de taille et de grandeur, mais ils ne se laissent pas intimider pour autant. Leur culture s'affirme de nouveau et leur influence se propage sans que rien ne puisse l'arrêter.

Hydre à 5 têtes

Créature magique non-alignée de taille TG

DV : 5d10+28 (55 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 3 m

CA= 17 (+1 Dex, +6 naturelle)

5 morsures (+6, 1d10+3)

for +4, dex +1, esp -2

Réf +5, Vig +9, Vol +3

Particularités : guérison accélérée (15), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids), Organisation sociale : solitaire

Evolution possible : -

Capacité spéciale :

.régénération des têtes : chaque fois qu'une tête est tranchée, 2 autres repoussent au bout de 1D4 rounds (max : le double de tête qu'à la créature au départ)

.L'hydre peut attaquer à l'aide de toutes ses têtes sans le moindre malus, même si elle s'est déplacée ou si elle a chargé au cours du round.

.guérison accélérée : à chaque round, l'hydre se régénère de 10 + nombre de têtes initiales.

Cet énorme serpent à 5 têtes a la peau gris-brun et au ventre ocre a les yeux ambrés et les crocs jaunâtre.

Connaissance des hydres

DD 15 : cet énorme serpent à plusieurs têtes est une hydre.

DD 20 : les légendes qui parlent d'hydres capables de régénérer les têtes qu'on leur a tranchées sont fondées.

DD 23 : les hydres sont extrêmement véloces en combat et peuvent combattre avec toutes leurs têtes en même temps. Elles sont en plus dotées d'un pouvoir de régénération inouï.

DD 25 : bien que les hydres passent le plus clair de leur temps dans l'eau, ce ne sont pas des créatures amphibies ; elles doivent donc remonter à la surface pour respirer.

DD 30 : les premières hydres naquirent du sang de Bryakus, un terrible originel qui affronta jadis les dieux. Bien qu'il fût vaincu il y a fort longtemps, ses rejetons monstrueux s'épanouissent encore dans le Chaos Élémentaire et ailleurs. Les

hydres les plus puissantes ont le pouvoir de cracher de l'acide et d'autres formes d'énergie, comme des flammes et des éclairs.

Kobold tremblant

Humanoïde reptilien maléfique de taille P

DV : 1d8 (4),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir)

Lance +1 (1D6-1) ou fronde +3 (1d3, portée de 15 mètres)

For -1, dex +0, esp -1

Réf +1, Vig +2, Vol -1

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (4-9), bande (10-100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4-6), troupe de guerre (10-24 plus 2-4 belettes sanguinaires) ou tribu (40-400 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8 et 5-8 belettes sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : draconien

Ces petites créatures sauriennes sont lâches et sadiques. Certains savent cependant confectionner des pièges mécaniques.

Kobold franc-tireur

Humanoïde reptilien maléfique de taille P

DV : 1d8 (4),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir)

Lance +1 (1D6-1) ou Javeline +3 (1D6, portée de 9 mètres) ; attaque en nombre

For -1, dex +0, esp -1

Réf +1, Vig +2, Vol -1

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (4-9), bande (10-100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4-6), troupe de guerre (10-24 plus 2-4 belettes sanguinaires) ou tribu (40-400 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8 et 5-8 belettes sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.sens des pièges : +2 en CA pour tous les pièges

.attaque en nombre : +1 au bonus de toucher par kobold attaquant la même cible (max 6)

Langues : draconien

Les franc-tireurs kobold se ruent à plusieurs sur la même cible pour bénéficier de leur attaque en nombre. Ils battent en retraite dès que le combat tourne à l'avantage de l'adversaire pour éventuellement attirer leurs poursuivants à travers des passages et des pièces truffés de pièges.

Kobold frondeur

Humanoïde reptilien maléfique de taille P

DV : 1d8 (4),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir)

fronde +3 (1d4 + tir spécial, portée de 15 mètres)

For -1, dex +0, esp -1

Réf +1, Vig +2, Vol -1

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 plus 2–4 belettes sanguinaires) ou tribu (40–400 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 5–8 belettes sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.sens des pièges : +2 en CA pour tous les pièges

.tir spécial : chaque frondeur dispose de 3 billes aux effets spéciaux.

-bille ardente : DD 12, réf, dégats +2 de feu

-bille gluante : DD 12, réf, la cible est immobilisée pour 1D4 rounds

-bille puante : DD 12, vig, -2 aux jets d'attaque

Langues : draconien

Les frondeurs kobold évitent le contact. Ils restent à couvert et bombardent leurs ennemis de tirs spéciaux et de billes de fronde.

Draco-écu Kobold

Humanoïde reptilien maléfique de taille P

DV : 2d8 (8),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=19 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +4 chemise de maille, +2 écu en acier)

Epée courte +2 (1D6) ; attaque en nombre

For -1, dex +0, esp -1

Réf +1, Vig +2, Vol 0

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 plus 2–4 belettes sanguinaires) ou tribu (40–400 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 5–8 belettes sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.attaque en nombre : +1 au bonus de toucher par kobold attaquant la même cible (max 4)

.sens des pièges : +2 en CA pour tous les pièges

.résistance spéciale : -5 aux dégats contre un type de dégat qui dépend de la couleur du dragon qu'il sert (ex : dragon blanc : froid, dragon bleu : électricité, dragon rouge : feu, etc)

Langues : draconien

Les draco-écu kobold sont des combattants de première ligne capables avec leurs épées et leurs boucliers de maintenir les ennemis à l'écart de leurs alliés plus faibles. Souvent, ils se ruent à plusieurs sur une même cible.

Draco-prêtre Kobold

Humanoïde reptilien maléfique de taille P

DV : 3d8 (12),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=16 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir, masque d'os +1)

Lance +3 (1D8+1) ou orbe d'énergie ou foi insufflée

For -1, dex +0, esp +0

Réf +2, Vig +3, Vol +1

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 plus 2–4 belettes sanguinaires) ou tribu (40–400 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 5–8 belettes sanguinaires)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.sens des pièges : +2 en CA pour tous les pièges

.orbe d'énergie : DD 15, réf, portée 12 mètres, dégats 1D10+3 selon le type de dragon servit (ex : dragon noir ou vert : acide, etc)

.foi insufflée : 3m autour du draco-prêtre, les alliés kobolds pris dans l'explosion gagnent 5pv

.masque de protection : le masque protège le draco-prêtre contre la lumière du soleil.

Langues : draconien, commun

Le draco-prêtre prend bien soin de mettre le maximum de sous-fifres entre lui et ses ennemis, recourant à foi insufflée pour les galvaniser. Il utilise orbe d'énergie pour attaquer à distance.

Connaissance des kobolds

DD 10 : Ce petit humanoïde reptilien est un kobold. Les kobolds parlent le draconique.

DD 15 : les kobolds vivent souvent à proximité de l'antre d'un dragon. Ils restent à bonne distance, mais apportent des offrandes sacrificielles à leur « dieu

La plupart des dragons se fichent des kobolds, de même qu'un crocodile se moque des oiseaux qui lui nettoient les dents. Parfois, cependant, un jeune dragon s'intéresse au culte que lui vouent des kobolds, qui devient alors une véritable menace pour les ennemis du dragon.

Rusés, n'attaquant que quand ils ont une supériorité numérique écrasante, les kobolds ne brillent ni par leur bravoure, ni par leur férocité au combat.

DD 20 : les kobolds savent confectionner des pièges, dont ils se servent pour capturer des proies dignes d'être sacrifiées pour leurs seigneurs draconiques. Ils s'en servent aussi pour protéger leurs tanières.

Généralement malveillants, les kobolds vivent dans des endroits très sombres comme les forêts les plus sombres ou les souterrains les plus profonds. Ce sont de bons mineurs, capables de voir dans le noir, mais sensible à la lumière crue.

DD 25 : Détestant globalement tous les humanoïdes et les fées, les kobolds vouent une haine absolue aux gobelins et aux esprits follets. Leur repère est souvent protégés par des pièges mécaniques d'une grande malice. Les kobolds affirment avec fierté être de lointains descendants des dragons.

Lamie

Créature magique maléfique de taille G

Dés de vie : 9d10+9 (58 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

CA = 19 (+2 Dex, +7 naturelle)

contact (+12, diminution permanente de 1d4 points d'ESP) ; ou dague (+12/+7, 1d6+4) et 2 griffes (+7, 1d4+2)

for +2, dex +2, esp +1

Réf +8, Vig +7, Vol +7

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Évolution possible : 10-13 DV (taille G), 14-27 DV (taille TG)

Pouvoirs magiques. *Déguisement* et *ventriloquie*, à volonté ; *charme-monstre* (DD 15), *image accomplie* (DD 14), *image miroir* et *suggestion* (DD 14), 3 fois/jour ; *sommeil profond* (DD 14), 1 fois/jour.

Langues : sylvanien et généralement le commun ou le commun des profondeurs.

Sous sa forme véritable, la lamie est une nuée de scarabées noirs dont la masse s'agglutine sur l'ossature d'une puissante créature féerique décharnée. Cette nuée est mue par une intelligence commune et peut se déguiser pour apparaître comme un humanoïde désirable. Les lamies apparaissent parfois sous la forme d'humains, d'elfes, d'éladrins ou de drows partiellement composés de dizaines de scarabées.

Connaissance des lamies

DD 15 : cette créature magique composée de multitudes de scarabées est une lamie.

DD 20 : la lamie est une étrange créature féerique composée de centaines de scarabées noirs. Elle séduit les voyageurs pour les dévorer en se présentant sous des traits trompeusement agréables. Les lamies sont des êtres cruels qui ne vivent que pour causer le malheur à autrui. Ils mettent en place des pièges et des embuscades pour piéger leurs victimes potentielles.

DD 25 : quand une lamie tue une créature humanoïde, elle ajoute un scarabée à sa nuée. Quand cette nuée s'avère trop grande, elle se reproduit, en commençant par tuer une créature féerique digne de l'accueillir, comme un puissant éladrin. Plutôt que de dévorer le corps, la lamie se scinde et remplit le cadavre de centaines de scarabées. Avec le temps, les insectes consomment la dépouille et une nouvelle lamie naît. Cette dernière acquiert durant l'opération la plupart des souvenirs et du savoir de la victime. Le toucher d'une lamie draine la sagesse de ses victimes. Les lamies essayent d'utiliser ce pouvoir le plus tôt possible pour rendre les ennemis plus vulnérables aux effets mentaux, tels que charme-monstre et suggestion.

DD 30 : Les lamies peuvent utiliser charme-monstre, ventriloquie, déguisement, image accomplie, image miroir, suggestion, et sommeil profond en tant que pouvoirs magiques.

Liane Chasseresse

Plante non-alignée de taille G

DV : 4d8+12 (30),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)

CA=16 (+6 naturelle)

coup +7 (1d6+7) + constriction et enchevêtrement

for +4, dex +0, esp +0

Réf +1, Vig +7, Vol +2

Particularités : camouflage, immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10), plante, vision aveugle (9 m), vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : 5-16 DV (taille TG), 17-32 DV (taille Gig), 33+ DV (taille C)

Capacité spéciale :

.Constriction : sur un jet de lutte réussit, 1D6+7 dégâts par round.

.Enchevêtrement : La liane chasseresse peut animer les plantes qui se trouvent à 9 mètres ou moins d'elle (jet de Réflexes DD 13 pour effet partiel). L'effet se poursuit jusqu'à la mort de la liane.

Langue : -

Cette plante semi-mobile est constituée d'une liane principale, longue d'à peu près 6 mètres, et de vrilles, longues de 1,50 mètre. Elle apâte ses proies grâce aux fruits qu'elle offre.

Connaissance des lianes chasseresses

DD 13 : Cette créature est une Liane Chasseresse, une plante semi-mobile qui collecte elle-même son propre engrais (horrible).

DD 18 : Bien qu'elle soit incapable de se déplacer à une grande vitesse, cette plante à un large rayon d'action ce qui fait d'elle un dangereux ennemi. Bien qu'elle soit capable d'asséner des coups avec son tronc, sa constitution lui permet d'attraper et d'étrangler ses victimes avec aisance.

DD 23 : Peut-être que l'aspect le plus dangereux de la liane chasseresse est sa capacité d'animer toutes les plantes à proximité. Ces plantes *enchevêtrent* et emprisonnent les créatures qui sont à portée, laissant à la liane chasseresse le luxe de terminer les ennemis un par un avant de s'en prendre aux autres. Ces créatures sont aussi très résistantes aux températures extrêmes.

DD 28 : Malgré son manque d'organes visuels, la liane chasseresse peut détecter les ennemis proches, par le son, le parfum et les vibrations. Elle ressemble à une plante normale quand elle est au repos et il peut s'avérer difficile de la repérer avant qu'elle n'attaque. Des versions souterraines de cette créature existent, ressemblant à du minerai pour des observateurs non avertis.

Liche mage humain

Mort-vivant maléfique de taille M

DV 11D12 (88 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+5 naturelle)

coup +12 (1d3+1 + attaque de contact nécrotique + contact paralysant) ; aura de terreur ; toucher impie ;

for +1, dex +0, esp +3

Réf +9, Vig +12, Vol +14

Particularités : immunité au froid, à l'électricité, à la métamorphose non-volontaire et aux effets mentaux, réduction des dégâts (15/contondant et magie), résistance au renvoi des morts-vivants (+4).

Environnement : quelconque, Organisation sociale : Solitaire ou groupe mixte (1 liche, 2–4 vampires et 5–8 vampiriens).

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.attaque de contact nécrotique : le toucher de la liche inflige 1D8+ 3 dégâts aux créatures vivantes.

.toucher impie : les coups de la liche infligent des dégâts magiques.

.aura de terreur : les créatures échouant leur jet de volonté DD 21 s'enfuient, terrorisées.

.contact paralysant : le toucher de la liche paralyse sa victime si elle échoue un jet de vigueur DD 21.

.lanceur de sorts niveau 11.

Langues : commun, abyssal et 2 autres langues.

La liche prend la forme d'un humanoïde décharné, dont la peau flétrie est horriblement tirée sur ses os proéminents. Ses yeux se sont décomposés depuis longtemps, mais un feu écarlate brille au fond de ses orbites vides.

Liche mage éladrin

Mort-vivant maléfique de taille M

DV 24D12 (184 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+5 naturelle)

coup +18 (1d3+1 + attaque de contact nécrotique + contact paralysant ; aura de terreur ; contact impie) ; orbe nécrotique ; onde entropique

for +2, dex +1, esp +4

Réf +14, Vig +17, Vol +19

Particularités : immunité au froid, à l'électricité, à la métamorphose non-volontaire et aux effets mentaux, réduction des dégâts (15/contondant et magie), résistance au renvoi des morts-vivants (+4).

Environnement : quelconque, Organisation sociale : Solitaire ou groupe mixte (1 liche, 2–4 vampires et 5–8 vampiriens).

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.attaque de contact nécrotique : le toucher de la liche inflige 1D8+ 3 dégâts aux créatures vivantes.

.toucher impie : les coups de la liche infligent des dégâts magiques.

.aura de terreur : les créatures échouant leur jet de volonté DD 34 s'enfuient, terrorisées.

.contact paralysant : le toucher de la liche paralyse sa victime si elle échoue un jet de vigueur DD 34.

.orbe nécrotique : jet de vig DD 34, 3D8+7 nécrotique et la cible est étourdit jusqu'au round suivant.

.onde entropique : explosion de zone, jet de vig DD 34, 6D6+7 dégâts nécrotiques.

.lanceur de sorts niveau 24.

Langues : commun, elfe, abyssal et 2 autres langues.

Cette liche recourt à onde entropique et orbe nécrotique aussi souvent qu'elle le peut. quand elle est en péril, elle tente de fuir le combat par tous les moyens possible, quitte à sacrifier ses alliés, pour revenir ultérieurement assouvir sa vengeance.

Vestige de liche de sorcier

Mort-vivant (intangible) maléfique de taille M

DV 12D12 (24 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (intangible, +5 naturelle)

coup +12 (1d3+1 + attaque de contact nécrotique + contact paralysant) ; aura de terreur ; toucher impie ; caresse de la mort ; rayon d'ombre

for -, dex +1, esp +3

Réf +10, Vig +10, Vol +10

Particularités : immunité au froid, à l'électricité, à la métamorphose non-volontaire et aux effets mentaux, réduction des dégats (15/contondant et magie), résistance au renvoi des morts-vivants (+4).

Environnement : quelconque, Organisation sociale : Solitaire ou groupe 3-8 vestiges de lichés.

Évolution possible : -

Capacité spéciale :

.attaque de contact nécrotique : le toucher de la liche inflige 1D8+ 3 dégats aux créatures vivantes.

.toucher impie : les coups de la liche infligent des dégats magiques.

.aura de terreur : les créatures échouant leur jet de volonté DD 22 s'enfuient, terrorisées.

.contact paralysant : le toucher de la liche paralyse sa victime si elle échoue un jet de vigueur DD 22.

.caresse de la mort : jet de vig DD 22, absorbe 1D4 pv et récupère 5pv.

.rayon d'ombre : attaque magique, 10 dégats nécrotiques.

.lanceur de sorts niveau 12.

Langues : commun, abyssal et 2 autres langues.

Un vestige de liche est ce qui reste d'une liche détruite. Son corps squelettique est réduit à quelques volutes d'ombre et il semble glisser au-dessus du sol. Contrairement aux lichés, les vestiges de liche n'ont pas de phylactère. Particulièrement instables, ils tombent en poussière dès qu'on les touche.

Vestige de liche d'archimage

Mort-vivant (intangible) maléfique de taille M

DV 18D12 (36 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (intangible, +5 naturelle)

coup +16 (1d3+1 + attaque de contact nécrotique + contact paralysant) ; aura de terreur ;

toucher impie ; caresse de la mort ; rayon d'ombre ; orbe d'annihilation

for -, dex +1, esp +4

Réf +10, Vig +10, Vol +10

Particularités : immunité au froid, à l'électricité, à la métamorphose non-volontaire et aux effets mentaux, réduction des dégats (15/contondant et magie), résistance au renvoi des morts-vivants (+4).

Environnement : quelconque, Organisation sociale : Solitaire ou groupe 3-8 vestiges de lichés.

Évolution possible : -

Capacité spéciale :

.attaque de contact nécrotique : le toucher de la liche inflige 1D8+ 3 dégats aux créatures vivantes.

.toucher impie : les coups de la liche infligent des dégats magiques.

.aura de terreur : les créatures échouant leur jet de volonté DD 28 s'enfuient, terrorisées.

.contact paralysant : le toucher de la liche paralyse sa victime si elle échoue un jet de vigueur DD 28.

.caresse de la mort : jet de vig DD 28, absorbe 1D4 pv et récupère 5pv.

.rayon d'ombre : attaque magique, 10 dégats nécrotiques.

.orbe d'annihilation : jet de réf DD 30, 3 ou 4 vestiges de lichés qui agissent au même moment projettent une sphère de flammes noires qui explosent : 5 dégâts de feu et nécrotiques par vestige de liche.

.lanceur de sorts niveau 18.

Langues : commun, elfe, abyssal et 2 autres langues.

Les vestiges de liche joignent leurs forces pour libérer un orbe d'annihilation aussi tôt que possible, avant de harceler l'ennemi de rayons d'ombre. Ils ne recourent à la caresse de la mort que lorsqu'ils sont obligés de combattre au contact.

Connaissance des lichés

DD 20 : Ce mage à la peau flétri, presque squelettique, est une horreur arcanique connue sous le nom de liche, un lanceur de sorts qui a fait appel à sa magie pour vaincre la mort.

DD 23 : un mortel se transforme en liche par le biais d'un terrible rituel. L'intéressé meurt pendant l'opération, mais se relève sous les traits d'une créature mort-vivante. La plupart des lichés sont des magiciens ou des sorciers, mais quelques prêtres empruntent également cette sinistre voie.

DD 25 : la force vitale de la liche est liée à son phylactère magique, qui prend généralement la forme d'une boîte métallique de la taille du poing, renfermant des bouts de parchemin recouverts de phrases magiques. Quand une liche est terrassée, son esprit repart vers ce phylactère et son corps se reforme en l'espace de 1d10 jours, à l'emplacement de l'objet, sauf si on le détruit également. La plupart des lichés prennent soin de cacher leur phylactère dans un lieu secret (et bien gardé), parfois sur un autre plan.

La destruction d'une liche et de son phylactère ne garantit pas la disparition totale et permanente de la créature. Des entités puissantes associées aux morts-vivants, notamment Orcus et Vecna, sont capables de reformer une liche détruite, pour en faire un vestige de liche.

DD 28 : Une liche est encore plus dangereuse qu'elle l'était de son vivant, et elle a des siècles pour étudier les arts mystérieux. Le corps d'une liche est inhabituellement robuste, mais les armes contondantes magiques peuvent percer ses défenses. Le toucher d'une liche est imprégné d'énergie nécromantique, provoquant une paralysie permanente chez les créatures vivantes touchées (sensation glaciale surnaturelle).

DD 30 : parmi les plus redoutables ennemis de l'histoire de ce monde, certains étaient des lichés. C'est le cas d'Acérérak, maître de la Tombe des Horreurs, et de la divinité Vecna en personne. Toutes les lichés rendent hommage à Orcus et on dit que ce dernier est capable de détruire instantanément le phylactère de toutes celles qui le contrarient.

DD 33 : Une liche est entourée par une aura nécromantique qui obscurcit les sources de lumières proches. Une liche est résistante au renvoi des morts-vivants, et immunisée au

froid, à l'électricité et aux effets mentaux. La transformation en liche est totalement malfaisante et ne peut être effectuée qu'avec l'accord du sujet.

DD 38 : Une liche stocke son énergie vitale dans un récipient magique appelé phylactère. Cet objet est habituellement très coûteux et facilement transportable, comme des gemmes ou un bijou. Si une liche est détruite, son énergie vitale revient dans le phylactère. Après avoir récupéré durant quelques jours, l'esprit resurgit pour occuper un corps proche, ce qui restaure complètement la liche. On ne peut pas détruire définitivement une liche sans détruire son phylactère, aussi les liches le cachent bien.

licorne

créature magique bénéfique de taille G

DV : 4d10+20 (42 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

CA= 19 (+3 Dex, +6 naturelle)

corne (+11, 1d8+8) ou 2 sabots (+3, 1d4+2)

for +5, dex +3, esp +4

Réf +7, Vig +9, Vol +6

Particularités : cercle magique contre le Mal, empathie sauvage, immunité contre le charme, la coercition et le poison, odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.corne curative : En touchant un blessé à l'aide de sa corne, la licorne peut lancer *soins légers* (3 fois par jour) et *soins modérés* (1 fois par jour ; niveau 5 de lanceur de sorts). Toujours par le biais de sa corne, elle peut jeter *neutralisation du poison* (1 fois par jour)

.cercle magique contre le mal sur 3 mètres : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse Extérieurs.

.empathie sauvage : rend amical les animaux, les vermines et les créatures magiques d'intelligence animale, +6 en communication avec ces animaux.

Pouvoirs magiques. La licorne peut jeter *détection du Mal* à volonté. Une fois par jour, elle peut lancer *téléportation suprême* pour réapparaître n'importe où sur son territoire. Elle ne peut pas se téléporter en dehors de sa forêt, ou utiliser ce pouvoir pour y revenir si elle se trouve à l'extérieur.

Langues : sylvestre, commun

La licorne est un magnifique cheval au pelage d'un blanc immaculé, pourvu d'une corne dorée sur le front.

Licorne du crépuscule

créature magique bénéfique de taille G

DV : 12d10+60 (120 pv)

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

CA= 20 (+4 Dex, +6 naturelle)

corne (+19, 1d8+11) ou 2 sabots (+3, 1d4+5)

for +5, dex +4, esp +5

Réf +10, Vig +12, Vol +10

Particularités : cercle magique contre le Mal, empathie sauvage, immunité contre le charme, la coercition et le poison, odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 13–20 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.corne curative : En touchant un blessé à l'aide de sa corne, la licorne peut lancer *soins légers* (3 fois par jour) et *soins modérés* (1 fois par jour ; niveau 5 de lanceur de sorts). Toujours par le biais de sa corne, elle peut jeter *neutralisation du poison* (1 fois par jour)

.cercle magique contre le mal sur 3 mètres : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse Extérieurs.

.empathie sauvage : rend amical les animaux, les vermines et les créatures magiques d'intelligence animale, +6 en communication avec ces animaux.

.protection féérique : aura, tous les alliés pris dans l'aura ont un bonus de +4 en CA et dans leurs jets de sauvegarde

.éclipse féérique : la licorne peut se téléporter avec ses alliés soit pour mieux se repositionner lors d'un combat soit pour quitter celui-ci définitivement

Pouvoirs magiques. La licorne peut jeter *détection du Mal* à volonté. Une fois par jour, elle peut lancer *téléportation suprême* pour réapparaître n'importe où sur son territoire. Elle ne peut pas se téléporter en dehors de sa forêt, ou utiliser ce pouvoir pour y revenir si elle se trouve à l'extérieur.

Langues : sylvestre, commun

La licorne du crépuscule est la gardienne des sites féériques. A l'inverse des autres licornes, la licorne du crépuscule a un pelage noir de jais et une corne tout aussi noire. Elle aime s'entourer d'alliés lors d'un combat afin de leur procurer d'énormes avantages. Au cas où le combat tournerait mal, elle peut le quitter avec ses alliés grâce à éclipse féérique.

Connaissance des licornes

DD 13 : La corne ornant cet équidé blanc en fait une licorne, un fier défenseur des bois sylvestres.

DD 15 : certains mortels chassent les licornes pour leur excroissance osseuse, dont on dit qu'elle a des propriétés curatives et magiques.

DD 18 : Une licorne peut user de pouvoirs magiques de soins légers, soins modérés et neutralisation du poison une fois par jour à n'importe quelle créature touchée. Les licornes parlent le sylvestre et le commun. Elles évitent en général les contacts avec toutes les créatures qui ne sont pas des fées, mais elles acceptent parfois de se faire apprivoiser par des femmes au cœur pur.

DD 20 : la licorne du crépuscule est une espèce rare, dotée d'une robe et d'une crinière sombres, ainsi que d'une corne noire. La naissance d'une telle licorne est de bon augure d'après les créatures féériques.

DD 23 : La pureté spirituelle de la licorne l'immunise au poison, aux charmes et à la coercition, et elle peut détecter le mal à volonté.

DD 28 : Une fois par jour, une licorne peut utiliser la téléportation suprême dans la limite de son domaine forestier (c'est un pouvoir magique). Les licornes peuvent aussi

communier avec les animaux de la forêt, ce qui fonctionne comme l'empathie sauvage des druides.

Lycanthrope, forme animale

Humanoïde (humain, métamorphe) maléfique de taille M

DV : 3d8+7 (20),

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

CA=16 (+2 Dex, +4 naturelle)

Griffes +4 (1d6+3 + lycanthropie)

For +2, dex +2, esp -1

Réf +5, Vig +8, Vol +2

Particularités : empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple, meute (6–10) ou groupe (2–4 plus 5–8 loups)

Evolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.lycanthropie : DD15, VIG, la cible devient un loup-garou

Sous forme animale, rien ne les distingue des loups standards. Ils sont cependant allergiques à l'argent.

Lycanthrope, forme humaine

Humanoïde (humain, métamorphe) maléfique de taille M

DV : 3d8+7 (20),

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+2 naturelle, +2 chemise de mailles, +1 rondache)

Epée longue +3 (1d8+1) ou arbalète légère +2 (1d8)

For +1, dex +0, esp +0

Réf +3, Vig +6, Vol +2

Particularités : empathie avec les loups, odorat, transformation, vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple, meute (6–10) ou groupe (2–4 plus 5–8 loups)

Evolution possible : par une classe de personnage

Langue : commun

Sous forme humaine, rien ne les distingue d'un humain standard. Ils sont cependant allergiques à l'argent.

Lycanthrope, forme hybride

Humanoïde (humain, métamorphe) maléfique de taille M

DV : 3d8+7 (20),

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=16 (+2 Dex, +4 naturelle)

Griffes +4 (1d4+2 + lycanthropie)

For +2, dex +2, esp -1

Réf +5, Vig +8, Vol +2

Particularités : empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple, meute (6–10) ou groupe (2–4 plus 5–8 loups)

Evolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.lycanthropie : DD15, VIG, la cible devient un loup-garou

Sous forme hybride, ils ressemblent à d'énormes loups tenants sur leurs pattes arrières et affublés d'une épaisse crinière. Ils sont allergiques à l'argent.

Connaissance des lycanthropes

DD 15 : la lycanthropie est héréditaire ou infectée et les lycanthropes s'accouplent avec des membres d'une espèce semblable à la leur pour que leur progéniture conserve cette spécificité. Certains s'unissent également avec des humanoïdes aux proportions proches, ce qui produit parfois des enfants lycanthropes. Mais le sang est alors dilué et de nombreux rejetons de ce type ne se transforment jamais ou deviennent des ferais.

Manticore

créature magique maléfique de taille G

DV : 6d10+24 (57 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (déplorable)

CA= 18 (+2 Dex, +6 naturelle)

griffes (+10, 2d4+5) ou morsure (+8, 1d8+2) ou 6 piquants (+8, 1d8+2, portée de 54 mètres)

for +5, dex +2, esp -1

Réf +7, Vig +9, Vol +3

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : marécages chauds, Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)

Évolution possible : 7–16 DV (taille G), 17–18 DV (taille TG)

Langue : commun

La manticore est un énorme lion affublé d'ailes de vautour, d'une queue de scorpion et d'un visage représentant un vieillard.

Connaissance des manticores

DD 15 : les manticores sont des prédateurs malveillants qui prennent grand plaisir à dévorer des créatures intelligentes,

notamment des nains et des humains. Les pointes qui jaillissent de leur queue sont d'une précision redoutable.

DD 20 : les manticores ont trois rangées de crocs, qui ne cessent de pousser tout au long de leur vie. Elles laissent souvent de vieilles dents dans le corps mutilé de leurs victimes, en plus des pointes de fer, autant de signes trahissant leur passage. Bien qu'elles ne soient guère malines, les manticores comprennent le commun et peuvent dire quelques phrases et mots dans cette langue. Elles sont d'une impatience extrême et ont l'habitude d'attaquer rapidement ceux qui tentent de parlementer.

Méduse danseuse

humanoïde monstrueux maléfique de taille M

DV : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 16 (+2 Dex, +3 naturelle, +1 tenue érotique de danseuse)

cimeterre (+8, 1d6) ou cimeterre (+8, 1d6) et chevelure de serpents (+3, 1d4 plus venin) ; regard pétrifiant

for +0, dex +2, esp +1

Réf +7, Vig +3, Vol +6

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : marécages tempérés, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.regard pétrifiant : DD 15, VIG, pétrification

.venin : DD 14, VIG, affaiblissement temporaire de 1D6 points de force

langue : commun

Cette femme séduisante a une chevelure de serpents

Méduse archère

humanoïde monstrueux maléfique de taille M

DV : 10d8+8 (48 pv)

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 18 (+3 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir et cape à capuche colorée)

arc long (+10, 1d8+2 + poison, portée de 30 mètres) ou chevelure de serpents (+4, 1d4 plus venin) ; regard pétrifiant

for +0, dex +3, esp +1

Réf +9, Vig +4, Vol +6

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : marécages tempérés, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.regard pétrifiant : DD 16, VIG, pétrification

.venin : DD 16, VIG, affaiblissement temporaire de 1D6 points de force

.poison : DD 14, VIG, dégâts +1D6, la méduse obtient ce poison en léchant l'embout de ses flèches

langue : commun

L'archère méduse effectue des attaques d'arc long à bonne distance, comptant sur ses flèches empoisonnées pour réduire la Vigueur de l'ennemi et le rendre plus vulnérable à son regard pétrifiant. La créature n'est néanmoins pas rebutée par le contact et fait appel à sa chevelure de serpents avant de viser le même adversaire et les ennemis proches à l'aide de son regard pétrifiant.

Méduse homme d'arme mâle

humanoïde monstrueux maléfique de taille M

DV : 13d8+9 (61 pv)

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 20 (+2 Dex, +3 naturelle, +5 cotte de maille)

Épée longue (+13, 1d8+4 + poison) ou arc long (+10, 1d8+2 + poison, portée de 30 mètres) ; double attaque ; regard venimeux

for +2, dex +2, esp +1

Réf +8, Vig +6, Vol +6

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : marécages tempérés, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.double attaque : à chaque attaque au contact, l'homme d'arme méduse effectue 2 attaques d'épée longue

.regard venimeux : DD 19, VOL, 3D6+6 de dégâts psychique

.poison : DD 15, VIG, dégâts +1D6, la méduse obtient ce poison en léchant la lame de son épée

langue : commun

L'homme d'armes méduse dissimule sa véritable nature, pour inciter les ennemis à venir à portée de son regard venimeux. Au combat, il alterne entre les regards venimeux et les doubles attaques, ses attaques d'épée longue infligeant davantage de dégâts aux créatures affectées par son regard. L'homme d'armes méduse n'emploie son arc que lorsqu'il n'a plus de cible à portée de sa lame.

Méduse Mantille de Zéhir femelle

humanoïde monstrueux maléfique de taille M

DV : 18d8+12 (84 pv)

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 15 (+2 Dex, +3 naturelle, cape à capuche noire)

Épée courte (+15, 1d6+5 + poison acide) ou crocs de la mort (+15, 2D4 + venin) et chevelure de serpents (+7, 1d4 plus venin) ; double attaque ; regard pétrifiant

for +2, dex +2, esp +2

Réf +12, Vig +8, Vol +8

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : marécages tempérés, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.double attaque : à chaque attaque au contact, la méduse effectue une attaque d'épée courte et une attaque de croc de la mort

.regard pétrifiant : DD 22, VIG, pétrification

.venin : DD 23, VIG, affaiblissement temporaire de 1D6 points de force

.poison acide : DD 21, VIG, +2D6 dégâts, la méduse obtient ce poison en léchant la lame de son épée

langue : commun

La mantille de Zéhir méduse emploie ses crocs de la mort pour se frayer un chemin dans la mêlée. Elle enchaîne ses attaques d'épée courte avec sa chevelure de serpents et son regard pétrifiant.

Connaissance des méduses

DD 15 : Cet horrible humanoïde est une méduse.

DD 16 : les méduses sont connues et craintes pour leur regard. Il est toujours possible de fermer les yeux quand on en affronte une, mais c'est rarement une bonne idée.

DD 20 : les méduses sont des archers habiles, dont les flèches sont enduites de leur propre salive venimeuse.

Les méduses préfèrent vivre seules ou en petits groupes, mais elles sont avides de richesses et, surtout, de pouvoir et d'influence au sein des sociétés humanoïdes. Une coterie de méduses peut régner comme une famille royale en dominant une population terrifiée. Il arrive aussi qu'une méduse solitaire soit le dirigeant secret d'une guilde d'assassins.

DD 21 : Le regard de la méduse transforme les victimes en pierre de façon permanente.

DD 25 : Les méduses ont des serpents à la place des cheveux qui injectent un puissant poison quand ils réussissent à mordre quelqu'un.

DD 26 : les méduses mâles n'ont pas les serpents que leurs homologues féminins présentent sur la tête, mais leur sang est encore plus toxique. Le regard d'une méduse femelle pétrifie, tandis que celui d'une méduse mâle ravage le corps et l'esprit, laissant des victimes hébétées, affaiblies et prêtes à se faire massacrer.

DD 30 : le sang d'une méduse peut inverser le processus de pétrification. Il suffit d'appliquer quelques gouttes du sang de la créature sur les lèvres d'une victime transformée en pierre et de réussir un test de Soins DD 20. Toutefois, la mort de la méduse en question ne doit pas remonter à plus de 24 heures.

DD 31 : Les méduses sont expertes dans l'art de mentir et de cacher leur véritable apparence. Elles utilisent ces capacités pour bernier les victimes et leur faire croire que la situation est sans danger avant d'utiliser leurs pouvoirs.

Minotaure brute

humanoïde monstrueux maléfique de taille G

DV : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 15 (+5 naturelle)

grande hache (+9, 3d6+6*2) ou cornes (+4, 1d8+2) ; charge en puissance

for +3, dex +0, esp -1

Réf +5, Vig +6, Vol +5

Particularités : odorat, instinct, vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.charge en puissance : 4D6+6 points de dégats

.Instinct : le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace.

langue : géant

Cet humanoïde de 2m10 a un corps musculeux et une tête de taureau.

Minotaure homme d'arme

humanoïde monstrueux maléfique de taille G

DV : 10d8+20 (60 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 21 (+4 armure d'écailles, +2 écu en bois, +5 naturelle)

hache d'arme (+14, 2d8+6) ou cornes (+9, 1d8+2) ; charge encornée ; férocité

for +4, dex +0, esp -1

Réf +7, Vig +8, Vol +7

Particularités : odorat, instinct, vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.charge encornée : 4D6+6 points de dégats, DD 16, réf, la cible se retrouve à terre

.férocité : quand le minotaure se retrouve à 0 pv, il effectue une dernière attaque de cornes.

.Instinct : le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace.

langue : géant

L'homme d'armes minotaure débute généralement par une charge encornée, puis se bat avec sa hache d'armes. Dès qu'il en a l'occasion, il charge de nouveau.

Cabaliste Minotaure

humanoïde monstrueux maléfique de taille G

DV : 13d8+26 (78 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 16 (+1 toge de baphomet, +5 naturelle)

Grande masse maudite (+17, 2d8+6 +1D6 nécrotique) ou cornes (+12, 1d8+2 + cornes de force) ; faveur de baphomet ; charge encornée ; férocité ; appel de la bête

for +3, dex +0, esp +0

Réf +7, Vig +8, Vol +9

Particularités : odorat, instinct, vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.faveur de baphomet : aura, les alliés qui chargent et qui sont pris dans l'aura ont +2 au bonus d'attaque

.charge encornée : 4D6+6 points de dégats, DD 16, réf, la cible se retrouve à terre

.férocité : quand le minotaure se retrouve à 0 pv, il effectue une dernière attaque de cornes.

.appel de la bête : un allié qui tombe à 0 pv effectue une dernière attaque de cornes

.cornes de force : DD 18, réf, la cible est projetée hors de la zone de combat

.Instinct : le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace.

langue : géant

le cabaliste charge avec ses alliés en utilisant le pouvoir de faveur de baphomet. Puis il attaque avec sa masse d'arme maudite. Ses cornes féroces lui permettent de déloger un adversaire jouissant d'une position favorable ou de mettre la cible dans une situation délicate. Quand il est en péril, le cabaliste tente de s'extraire de la mêlée par appel de la bête pour qu'un de ses alliés mourant puisse effectuer une attaque de .

Minotaure sauvage

humanoïde monstrueux maléfique de taille G

DV : 16d8+32 (92 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 15 (+5 naturelle)

Grande hache (+20, 3d6+6*2) ou cornes (+15, 1d8+2) ; charge encornée ; férocité ; rossée de cornes

for +5, dex +0, esp -1

Réf +7, Vig +10, Vol +10

Particularités : odorat, instinct, vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.charge encornée : 4D6+6 points de dégats, DD 16, réf, la cible se retrouve à terre

.férocité : quand le minotaure se retrouve à 0 pv, il effectue une dernière attaque de cornes.

.rossée de cornes : DD 20, réf, 2D6+6 dégats et la cible est projetée hors du champ de combat

.Instinct : le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace.

langue : géant

Le sauvage minotaure entre en action par une charge encornée, puis s'acharne sur tout ennemi à portée d'allonge de sa grande hache. S'il remarque des éléments dangereux dans les environs, tels qu'une fosse ou des flammes, il recourt à rossée de cornes pour y projeter ses adversaires à la première occasion.

Connaissance des minotaures

DD 14 : Cette créature de grande taille est un minotaure.

DD 15 : le minotaure classique est une brute sauvage vivant dans les tunnels, qui tue par simple plaisir. De nombreux minotaures sont cependant bien plus civilisés. Ils sont alors plus petits que leurs homologues sauvages et se retrouvent au sein de communautés de toutes tailles.

DD 19 : Les minotaures aiment le combat au contact, et sont doués d'une grande force physique. Malgré leur intelligence généralement limitée, ils ont un instinct et une logique très développés, qui leur permettent de ne jamais être pris au dépourvu, de suivre leurs proies à la trace et d'être immunisé au sort *dédale*.

DD 20 : le culte de Baphomet, ce seigneur démoniaque que l'on appelle également le Roi Cornu, fait partie intégrante de la société minotaure et rend hommage à la bête intérieure qui habite chacun. Certains temples fortifiés et cités-états minotaures sont entièrement peuplés de dévots au prince démon, dirigés par des théocraties malfaisantes à la tête desquelles on trouve les cabalistes. Dans d'autres sociétés, le culte de Baphomet est une force maléfique subversive et secrète.

Les royaumes minotaures se cachent dans les contrées les plus reculées et hostiles de ce monde ; dans des citadelles terrées dans les montagnes, des temples recouverts de neige ou des forteresses enfouies. Les minotaures d'alignement mauvais sont adeptes de l'esclavage et du pillage, et cherchent à affaiblir leurs proies avant de lancer des assauts surprises qui ne font pas de quartier. Ceux qui sont moins foncièrement portés vers le mal sont des combattants plus contemplatifs qui restent à l'écart

des autres populations, tout en préservant le voile de secret qui plane sur leur société.

Qu'ils soient bienveillants ou maléfiques, les minotaures sont dirigés par leurs plus augustes religieux. Les cabalistes de Baphomet sont à la tête des temples étatiques et des sectes secrètes que l'on trouve dans d'autres communautés. Dans les sites où le Roi Cornu n'a pas pris, ce sont les prêtres de Bahamut, Érathis, Moradin et Pélors qui font la loi.

DD 24 : Les minotaures sont très doués pour la détection, la fouille et ont une très bonne ouïe. Le minotaure aime charger tête baissée, ce qui inflige un coup de cornes dévastateur. En combat, ils affectionnent particulièrement la grande hache. Ils ne parlent généralement que le géant, en raison de leur intelligence limitée.

DD 25 : les minotaures aiment les dédales. On retrouve ces motifs alambiqués sur leurs vêtements, leurs armures et leurs armes, tandis que leurs temples et jardins regorgent de labyrinthes complexes. Chez les minotaures de bonne nature, ces dédales favorisent la contemplation, tandis que ceux qui sont animés par le mal jettent leurs prisonniers dans ces couloirs retors, les livrant à la traque des plus sauvages de leur espèce ou de démons invoqués.

Momie gardienne

mort-vivant maléfique de taille M

DV : 8d12+3 (55 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA= 20 (+10 naturelle)

coup (+11, 1d6+10 plus putréfaction de momie) ; aura de désespoir

for +7, dex +0, esp +1

Réf +2, Vig +4, Vol +8

Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, escouade de gardiens (2-4) ou détachement protecteurs (6-10)

Évolution possible : 9-16 DV (taille M), 17-24 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.putréfaction de momie : maladie surnaturelle, DD 16, VIG. -1D6 for et -1D6 esp.

.aura de désespoir : les ennemis pris dans l'aura ont un malus de -2 à leurs jets d'attaque contre la momie

Langue : commun

Ce cadavre animé recouvert de bandelettes et orné de parures et de bijoux a été l'objet d'un rituel d'embaumement très ancien.

Seigneur Momie

mort-vivant non-aligné de taille M

DV : 13d12+6 (84 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 25 (+5 cotte de maille, +10 naturelle)

Masse d'arme lourde (+16, 1D8+10 + frappe impressionnante) ou coup (+16, 1d6+10 plus putréfaction de momie) ; aura de désespoir ; second souffle ; malédiction de la momie
for +7, dex +0, esp +2

Réf +3, Vig +5, Vol +9

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, escouade de gardiens (2–4) ou détachement protecteurs (6–10)

Évolution possible : 9–16 DV (taille M), 17–24 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.putréfaction de momie : maladie surnaturelle, DD 16, VIG. -1D6 for et -1D6 esp.

.frappe impressionnante : DD 15, VOL, la cible est immobilisée pendant 1 round.

.aura de désespoir : les ennemis pris dans l'aura ont un malus de -2 à leurs jets d'attaque contre la momie

.second souffle : 1 fois par combat, la momie regagne 50 pv

.malédiction de la momie : DD 15, VOL, quand la momie tombe à 0 pv, les adversaires contractent la putréfaction de momie

Langue : commun

Le seigneur momie reste à proximité d'un allié tout en concentrant ses attaques de masse protectrice sur les ennemis qui le visent à l'aide d'attaques infligeant des dégâts radiants ou de feu. Il emploie frappe impressionnante pour immobiliser un adversaire coriace. Quand il est en péril, il utilise second souffle.

Momie géante

mort-vivant maléfique de taille G

DV : 21d12+10 (136 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 23 (+13 naturelle)

coup (+23, 2d6+18 plus putréfaction de momie) ; aura de désespoir

for +12, dex +0, esp +1

Réf +6, Vig +10, Vol +10

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, escouade de gardiens (2–4) ou détachement protecteurs (6–10)

Évolution possible : 9–16 DV (taille M), 17–24 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.putréfaction de momie : maladie surnaturelle, DD 20, VIG. -1D6 for et -1D6 esp.

.aura de désespoir : les ennemis pris dans l'aura ont un malus de -2 à leurs jets d'attaque contre la momie

Langue : géant

La momie géante frappe les ennemis de ses poings jusqu'à la mort, concentrant sa rage sur ceux qui infligent des dégâts de feu ou radiants.

Connaissance des momies

DD 15 : Ce corps flétri et desséché, qui est enveloppé de bandelettes funéraires, est une momie. Ce résultat révèle tous les traits des morts-vivants.

DD 18 : les gardiens momies sont conçus pour protéger de prestigieux tombeaux contre les pillleurs. Soit ils rôdent autour de la tombe, prêts à attaquer les intrus, soit ils sont couchés dans un sarcophage, en attendant qu'on en retire le couvercle pour bondir sur les voleurs.

DD 20 : les seigneurs momies sont généralement créés à partir des restes d'importants prêtres maléfiques. Certains gardent une crypte, d'autres sont à la tête d'une secte. Les yuan-tis en conçoivent souvent pour protéger les temples de Zéhir.

DD 23 : Les momies sont utilisées comme gardiens pour les grands tombeaux et certains temples, chassant et détruisant les pillleurs de tombes. Elles ne battent jamais en retraite.

DD 28 : La simple vue d'une momie provoque un très grand désespoir, qui peut paralyser ses victimes. Les momies sont résistantes aux dégâts (RD 5/-), mais elles sont vulnérables au feu.

DD 33 : Le toucher d'une momie provoque une horrible maladie connue sous le nom de putréfaction de momie. Cette maladie foudroyante n'est pas naturelle et ne peut être guérie que par une annulation d'enchantement ou une délivrance des malédictions. Cette maladie est très résistante, bien que pas immunisée, aux sorts de soins. Parfois, des individus puissants sont conservés sous la forme de momies supérieures (momie auguste), gardant une partie de leurs compétences et pouvoirs qu'ils avaient durant leur vie.

Naga aquatique

Aberration (aquatique) non-aligné de taille G

Dés de vie : 7d8+28 (59 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 15 m

CA = 16 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle)

morsure (+7, 2d6+4 plus venin)

for +3, dex +1, esp +2

Réf +5, Vig +6, Vol +8

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : milieux aquatiques tempérés, Organisation sociale : solitaire, couple ou couvée (3-4)

Évolution possible : 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.lanceur de sorts : comme un magicien de niveau 7, excepté les sorts de feu.

.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de FOR.

Langues : aquatique, commun.

Le naga aquatique préfère rester sous l'eau pendant qu'il utilise ses sorts.

Connaissance des nagas aquatiques

DD 17 : Cette créature ressemblant à un serpent de grande taille à visage humain est un naga aquatique.

DD 22 : Les nagas aquatiques se déplacent aussi rapidement que les humains sur la terre ferme, mais ils sont encore plus rapide dans l'eau. Ils sont capables de lancer des sorts comme un ensorceleur expérimenté, mais n'utilisent jamais de sorts de feu. Parmi leurs sorts les plus puissants, on peut trouver la protection contre le feu ou suggestion, bien que cela varie beaucoup d'un individu à un autre, le choix étant assez vaste parmi l'arsenal d'ensorceleur.

DD 27 : Le naga aquatique a une morsure venimeuse, non seulement elle cause des dégâts corporels, mais en plus le venin affaiblit la constitution de la victime.

Naga corrupteur

Aberration maléfique de taille G

Dés de vie : 9d8+36 (76 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 17 (+1 Dex, +6 naturelle)

morsure (+9, 2d6+6 plus venin) ; regard charmeur

for +4, dex +1, esp +2

Réf +6, Vig +7, Vol +9

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire ou couvée (2-4)

Évolution possible : 10-13 DV (taille G), 14-27 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.regard charmeur : DD 17, vol, portée 9m, ne s'applique qu'aux humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle.

.lanceur de sorts : comme un magicien de niveau 7.

.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 18) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de FOR.

Langues : abyssal, commun.

Le naga corrupteur n'hésite pas à aller affronter ses ennemis au contact pour les faire tomber sous l'emprise de son regard. Il mord sans hésiter ceux qui détournent les yeux.

Connaissance des nagas corrupteurs

DD 19 : Ce grand serpent avec des anneaux noirs et pourpres et une tête ressemblant un peu à celle d'un humain est un naga corrupteur. La plupart des nagas corrupteurs parlent le commun et l'abyssal.

DD 24 : Les nagas corrupteurs possèdent des aptitudes innés d'ensorceleur. Leur nom leur vient de leur habitude de s'installer dans des endroits spirituellement corrompus.

DD 29 : Un naga corrupteur peut charmer les gens simplement en croisant leur regard, et sa morsure porte un poison redoutable.

DD 34 : D'autres variétés de nagas existent, comme par exemple le naga ténébreux qui ressemble un peu à une anguille et le naga osseux, une horreur mort-vivante créée à partir du squelette d'un naga ténébreux.

Naga gardien

Aberration bénéfique de taille G

Dés de vie : 11d8+44 (93 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 19 (+2 Dex, +7 naturelle)

morsure (+12, 2d6+7 plus venin) ; ou crachat (+9, venin)

for +5, dex +2, esp +5

Réf +7, Vig +7, Vol +11

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : solitaire ou couvée (2–4)

Évolution possible : 12–16 DV (taille G), 17–33 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.Crachat : portée 9m, venin.

.lanceur de sorts : comme un magicien de niveau 9.

.Venin : Blessure ou contact, jet de Vigueur (DD 19) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d10 points de FOR.

Langues : céleste, commun.

Généralement, ce naga conseille aux intrus de repartir avant de les attaquer. Si son avertissement est ignoré, il se bat à l'aide de ses sorts et du venin qu'il est capable de cracher à distance.

Connaissance des nagas gardiens

DD 20 : Cette créature ressemblant à un serpent de grande taille à visage humain est un naga gardien.

DD 25 : Les nagas gardiens lancent des sorts comme un ensorceleur assez expérimenté, et a accès à des sorts très variés, parmi ceux d'ensorceleur et de prêtre, ainsi il pourrait utiliser puissance divine et invisibilité suprême parmi ses incantations les plus puissantes. Il n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer des sorts.

C'est une créature qui tend généralement vers la loi et le bien.

DD 30 : Le naga gardien possède une morsure venimeuse, qui affaiblit la constitution de la victime. Il peut utiliser son venin en crachant, et dans ce cas il vaut mieux ne pas se trouver à moins de 9 mètres de lui.

Connaissance des nagas osseux

DD 21 : Cet espèce de serpent d'os est une créature mort-vivante appelée naga osseux. C'était un naga ténébreux de son vivant, et seule la magie d'un autre naga ténébreux peut créer un naga osseux.

DD 26 : Les nagas osseux sont des ennemis intelligents et de puissants lanceurs de sorts. Ils gardent la morsure empoisonnée du naga ténébreux et le dard. Le venin du naga osseux est imprégné d'énergie négative, ce qui le rend bien plus dangereux que de son vivant.

DD 31 : Etant donné qu'ils n'ont pas d'organes internes vitaux et autres tissus organiques de chair, les nagas osseux ne craignent pas le froid et sont peu affectés par les armes tranchantes et perforantes.

DD 36 : Un naga osseux peut lire dans les pensées des autres et communiquer télépathiquement avec eux. De leur côté, leur esprit est impénétrable.

Naga ténébreux

Aberration maléfique de taille G

Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 15 (+2 Dex, +3 naturelle)

dard (+7, 2d4+2 plus poison) et morsure (+2, 1d4+1)

for +2, dex +2, esp +3

Réf +7, Vig +5, Vol +8

Particularités : détection de pensées, immunité contre le poison, pensées protégées, résistance aux charmes, vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire ou couvée (2–4)

Évolution possible : 10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.lanceur de sorts : comme un magicien de niveau 7.

.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 16) sans quoi la victime sombre dans un sommeil hanté de terribles cauchemars pendant 2d4 minutes.

.détection des pensées : permanent, jet de vol DD 15.

.Pensées protégées : Le naga ténébreux est immunisé contre toutes les formes de lecture de pensées.

.résistance aux charmes : +2 aux jets de sauvegarde contre les charmes.

Langues : commun, infernal.

Ce naga préfère combattre depuis une position surélevée, ce qui lui permet d'avoir une bonne vision du champ de bataille tout en restant hors d'atteinte des attaques.

Connaissance des nagas ténébreux

DD 18 : Cette créature rampante et luisante comme une anguille avec un visage vaguement humain est appelée naga ténébreux.

DD 23 : Un naga ténébreux possède un talent inné pour la sorcellerie (autrement dit ils savent lancer des sorts d'ensorceleur). Ils contractent souvent des alliances avec d'autres créatures maléfiques pour un gain mutuel.

DD 28 : Les crocs et le dard (dans la queue) d'un naga produisent un poison débilisant qui peut plonger la victime dans un sommeil hanté de terribles cauchemars pour plusieurs minutes.

DD 33 : La plupart des nagas ténébreux parlent le commun et l'inferral, mais ils peuvent aussi lire dans les pensées aussi facilement qu'un magicien lit dans son livre de sorts.

DD 38 : Si un naga ténébreux est tué, les autres nagas ténébreux - en utilisant un rite nécromantique qu'ils sont les seuls à connaître - peuvent réanimer le corps et le transformer en une redoutable créature squelettique appelée naga osseux.

CONNAISSANCE DES NAGAS

DD 20 : les nagas sont les gardiens immortels qui protègent des connaissances, rituels, objets magiques et sites mystiques. Ils ne peuvent mourir ni de faim ni de vieillesse, mais on peut les détruire. Certains nagas abandonnent leur rôle de gardien pour s'accaparer un pouvoir personnel, devenant les seigneurs de tribus primitives d'humanoïdes reptiliens.

DD 25 : aux divers types de connaissance sont associés différents nagas.

les nagas gardiens protègent généralement des secrets, rituels et objets occultes puissants. Ils veillent aussi sur les portails de la Mer Astrale.

les nagas osseux gardent les secrets des nécromanciens ou les demeures des morts, en particulier les tombes, sépulcres et catacombes où reposent les restes de puissantes créatures mauvaises. Ils gardent aussi les portails menant en Gisombre.

les nagas ténébreux gardent les prophéties et les oracles, ainsi que les reliques et les rituels qui y sont liés. Ils protègent également les lieux magiques de l'Outreterre.

les nagas originels protègent les secrets de puissants êtres originels et les portails menant au Chaos Élémentaire.

Nain fendeur

Humanoïde non-aligné de taille M

DV : 1d8 +2 (6),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base 6 m

CA=16 (+4 armure d'écailles, +2 écu)

Hache de guerre +3 (1d10+1) ou arc court +1 (1d6)

For +1, dex +0, esp -1

Réf +0*, Vig +4*, Vol -1*

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m)

Environnement : montagnes tempérées (sauf nains des profondeurs : souterrains), Organisation sociale : groupe (2-4), troupe (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou clan (30-100 plus 30% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Evolution possible : par une classe de personnage

Langues : nain, commun pour les voyageurs, goblin pour les guerriers

Légèrement plus petit que les humains, ils sont lourds et affublés d'une épaisse barbe dont ils sont fiers.

Nain arbalétrier

Humanoïde non-aligné de taille M

DV : 4d8 +8 (24),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=18 (+1 dex, +5 cotte de maille, +2 écu)

Marteau de guerre +6 (1d8+3) ou arbalète lourde +7 (1d10 + 1D6 tir ajusté, portée de 36 mètres)

For +1, dex +1, esp -1

Réf +1*, Vig +5*, Vol 0*

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m)

Environnement : montagnes tempérées (sauf nains des profondeurs : souterrains), Organisation sociale : groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou clan (30–100 plus 30% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Evolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.tir ajusté : +2 au bonus d'attaque et +1D6 aux dégats pour une arme à distance

Langues : nain, gobelin

Les arbalétriers nains prennent position dans de grandes salles ou de larges couloirs, là où l'ennemi ne dispose d'aucun abri et subit le tir ajusté de nombreuses arbalètes.

Nain marteleur

Humanoïde non-aligné de taille M

DV : 5d8 +10 (30),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=19 (armure de plaques +7, écu en acier +2),

Marteau de guerre +8 (1d8+4) ; ancré dans le sol

For +2, dex +0, esp -1

Réf +1*, Vig +6*, Vol +1*

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m)

Environnement : montagnes tempérées (sauf nains des profondeurs : souterrains), Organisation sociale : groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou clan (30–100 plus 30% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Evolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.ancré dans le sol : le marteleur nain ne peut tomber ou glisser.

Langues : nain, gobelin

Le marteleur nain frappe à l'aide de son marteau ses ennemis jusqu'à la mort.

Connaissance des nains

DD 10 : Cet humanoïde courtaud et trapu est un nain.

DD 15 : les nains ont Moradin pour créateur, mais cela ne les empêche pas de vénérer aussi d'autres dieux. Les clans se regroupent dans des citadelles solidement fortifiées des montagnes, se heurtant fréquemment aux orques et aux gobelins pour des questions de territoire et d'exploitation minière.

Les nains construisent leurs royaumes sous terre, en les sculptant directement à travers la roche des flancs des montagnes. Ils sont naturellement aptes au travail de la pierre, et ils passent leurs journées à extraire du minerai et des pierres précieuses.

DD 20 : Les nains s'avèrent bourrus ou même impolis, mais ils sont un peuple extrêmement honorable et déterminé. Ils méprisent ceux qui font étalage de leurs richesses et ne portent habituellement qu'un ou deux bijoux (parures) sur eux, bien que la bijouterie naine tende à être excessivement belle et bien travaillée.

Nécrophage fossoyeur

mort-vivant maléfique de taille M

DV : 4d12 (26 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 15 (+1 Dex, +4 naturelle)

coup (+3, 1d4+1 plus 1D6 absorption d'énergie)

for +1, dex +1, esp +1

Réf +2, Vig +1, Vol +5

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3-5) ou meute (6-11)

Évolution possible : 5-8 DV (taille M)

Capacité spéciale :

.absorption d'énergie : DD 14, VIG, -1D4 points de FOR

.création de rejets : tout personnage tué par un nécrophage en devient à son tour au bout de 1D4 rounds.

langue : commun

cette créature des ténèbres n'est que l'imposture de son vivant. Il ressemble à un cadavre suintant et décharné.

Nécrophage franc-tireur

mort-vivant maléfique de taille M

DV : 5d12 (32 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 18 (+1 Dex, +4 naturelle, +3 armure de cuir cloutée)

coup (+5, 1d4+2 plus 1D6 absorption d'énergie)

for +1, dex +1, esp +1

Réf +3, Vig +2, Vol +5

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–5) ou meute (6–11)

Évolution possible : 5–8 DV (taille M)

Capacité spéciale :

.absorption d'énergie : DD 15, VIG, -1D4 points de FOR

.création de rejets : tout personnage tué par un nécrophage en devient à son tour au bout de 1D4 rounds.

langue : commun

Le nécrophage franc-tireur charge ses adversaires et les réduit en charpie à l'aide de ses griffes. Il se faufile allègrement dans les rangs ennemis, saisissant toute occasion de s'agglutiner sur ses adversaires.

Nécrophage guerroyeur

mort-vivant de taille G

DV : 9d12 (86 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 28 (+1 Dex, +7 naturelle, +8 harnois, +2 écu en acier)

Épée longue anémiant (+9, 1D8+4 + cueillette spirituelle) ou coup (+9, 1d6+4 plus 1D6 absorption d'énergie)

for +4, dex +1, esp +2

Réf +4, Vig +7, Vol +5

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–5) ou meute (6–11)

Évolution possible : 10–18 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.absorption d'énergie : DD 16, VIG, -1D4 points de FOR

.cueillette spirituelle : DD 16, vig, perte de 1D4 points d'ESP, le nécrophage récupère 1D10 points de vie

.création de rejets : tout personnage tué par un nécrophage en devient à son tour au bout de 1D4 rounds.

langue : commun

Cette créature se jette dans la bataille sans retenue en maniant son épée longue d'une main assurée. Elle compte sur son épée anémiant pour rester au cœur de la mêlée, se revigorant grâce au pouvoir de cueillette spirituelle.

Nécrophage commandant

mort-vivant maléfique de taille G

DV : 12d12 (104 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 29 (+2 Dex, +7 naturelle, +8 harnois, +2 écu en acier)

Épée longue anémiant (+12, 1D8+5 + boisson spirituelle) ou coup (+12, 1d6+5 plus 1D6 absorption d'énergie)

for +4, dex +2, esp +2

Réf +5, Vig +9, Vol +6

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–5) ou meute (6–11)

Évolution possible : 10–18 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.absorption d'énergie : DD 18, VIG, -1D4 points de FOR

.boisson spirituelle : DD 18, vig, perte de 1D6 points d'ESP, le nécrophage et tous ses alliés récupèrent 1D10 points de vie

.création de rejetons : tout personnage tué par un nécrophage en devient à son tour au bout de 1D4 rounds.

langue : commun

Le commandant nécrophage est un adversaire rusé, déterminé et patient. Il recourt à moisson spirituelle aussi souvent que possible, en se positionnant de manière à ce que ses alliés morts-vivants puissent profiter des avantages curatifs du pouvoir.

Nécrophage exterminateur

mort-vivant de taille G

DV : 18d12 (140 pv)

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 22 (+2 Dex, +7 naturelle, +3 armure de cuir cloutée)

coup (+18, 1d8+6 plus 1D6 absorption d'énergie) ; plainte funeste

for +5, dex +2, esp +2

Réf +6, Vig +12, Vol +6

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–5) ou meute (6–11)

Évolution possible : 10–18 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.absorption d'énergie : DD 19, VIG, -1D4 points de FOR

.plainte funeste : lorsque le nécrophage tombe à 0 pv, tous ses alliés nécrophages peuvent effectuer une attaque gratuite

.création de rejetons : tout personnage tué par un nécrophage en devient à son tour au bout de 1D4 rounds.

langue : commun

le nécrophage exterminateur saute au milieu de la mêlée en affaiblissant ses adversaires grâce à son absorption d'énergie. Lorsqu'il agonise, il pousse une plainte funeste pour booster ses alliés.

Connaissance des nécrophages

DD 15 : Cette créature aux yeux brûlants de haine est un nécrophage.

les nécrophages sont des morts-vivants agités qui s'en prennent sauvagement aux mortels en les privant de leur énergie vitale. Ils servent souvent des morts-vivants plus puissants comme soldats et lieutenants.

DD 20 : Les nécrophages résident généralement sur le site de leur mort, bien que rien ne les y lie. Ils hantent également les tombeaux et catacombes, où ils amassent cupidement leur butin. Le simple toucher d'un nécrophage draine l'énergie vitale des créatures vivantes. Un humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour peu après, asservi par le nécrophage qui l'a créé. Les nécrophages sont très silencieux et peuvent surprendre la plupart des créatures.

DD 25 : Bien que morts-vivants, les nécrophages sont intelligents et peuvent même parler.

Nymphe

Fée bénéfique de taille M

DV : 6d6+6 (27),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m

CA=17 (+3 Dex, +4 parade)

Dague +6 (1d4) ou regard étourdissant ; beauté aveuglante

For +0, dex +3, esp +3

Réf +12, Vig +7, Vol +12

Particularités : empathie sauvage, grâce surnaturelle, réduction des dégâts (10/fer froid), vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 7–12 DV (taille M)

Capacité spéciale :

.beauté aveuglante : jet de vig DD 17, toutes les cibles sur 9m sont aveuglées.

.regard étourdissant (impossible d'agir pendant 2d4 rounds, DD 17 Phys+FOR pour résister)

.lanceur de sorts : lance des sorts comme un druide de niveau 7.

Pouvoirs magiques. *Porte dimensionnelle*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

langue : sylvestre, commun

Cette fée de taille moyenne ressemble à une ravissante femme elfe. Elle vit dans les forêts et protège un lieu sacré (bosquet, mare, éminence d'une colline).

Connaissance des nymphes

DD 15 : Cette femme incroyablement belle est une nymphe, un esprit qui incarne la beauté de la nature. Les nymphes parlent le sylvestre et le commun.

Il semble que des nymphes aient vécu une passion avec des amoureux mortels, en de rares occasions où le charme et la beauté d'un homme a attiré leur regard. De tels mortels ont rarement l'envie de quitter la nymphe.

DD 20 : Les nymphes ont pour habitude d'éviter les contacts avec les mortels, mais agissent parfois comme gardiennes d'un lieu naturel, tel qu'une chute d'eau ou une clairière. Une nymphe possède une beauté si exceptionnelle que quiconque la regarde de trop près peut perdre la vue de façon permanente. Une nymphe peut même étourdir un ennemi simplement en croisant brièvement son regard.

DD 25 : Une nymphe peut être lunatique et dangereuse, mais elles sont généralement bien disposées envers ceux qu'elles considèrent comme des alliés de la nature, tels que les elfes et les druides. Les nymphes sont elles même de puissantes lenceuses de sorts druidiques de façon innée.

DD 30 : Les nymphes peuvent aussi appeler des créatures de la nature pour les défendre, et peuvent user de porte dimensionnelle si elles ont besoin de fuir.

Ogre brute

géant maléfique de taille G

DV : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : -1, Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

CA= 17 (-1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau)

massue (+8, 2d8+7) ; ou javeline (+1, 1d8+5, portée de 9 mètres)

for +4, dex -1, esp -2

Réf +0, Vig +6, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3-4) ou bande (5-8)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langue : géant, commun pour les intelligents

Ce lourdeau méchant et stupide de 3 mètres de haut a un appétit vorace qui le pousse à chasser constamment.

Ogre mastodonte

géant maléfique de taille G

DV : 11d8+33 (77 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

CA= 17 (-1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau)

Fléau d'arme lourd (+15, 2d10+9) ; fléau tournoyant

for +5, dex -1, esp -2

Réf +2, Vig +11, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3-4) ou bande (5-8)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.fléau tournoyant : l'ogre peut porter une attaque à tous ses adversaires au contact

Langue : géant

Le mastodonte ogre est souvent à la tête d'un groupe d'ogres, non parce que brille en lui une lueur d'intelligence, mais parce qu'il est en mesure de donner une bonne correction à tout congénère qui ne fait pas ce qu'il veut. Il se précipite à l'attaque de l'adversaire qui lui semble le plus puissant, utilisant son fléau tournoyant lorsqu'il dispose d'au moins deux cibles à portée.

Ogre matraqueur

géant maléfique de taille G

DV : 16d8+48 (112 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA= 20 (+5 naturelle, +5 cuirasse)

massue (+20, 2d8+12)

for +5, dex +0, esp -2

Réf +4, Vig +15, Vol +2

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3-4) ou bande (5-8)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langue : géant

Les matraqueurs ogres tombent généralement sous la domination de monstres à la fois plus forts et plus intelligents, comme les guenaudes, les oni et les géants. Livrés à eux-mêmes, ils se contentent de battre leurs ennemis à mort à l'aide de leurs énormes massues.

Connaissance des ogres

DD 13 : Il s'agit d'un ogre, un géant sauvage et maléfique.

DD 15 : les ogres s'installent souvent dans les régions faiblement peuplées, où il leur est possible de piller les fermes et de détrousser les voyageurs, tout en restant assez dangereux pour décourager toute velléité de poursuite. Ils aiment par-dessus tout les collines désolées et les forêts sombres.

Livrés à eux-mêmes, les ogres vivent en bandes de chasseurscueilleurs qui se séparent ou plient bagages quand ils sont venus à bout de toutes les sources de nourriture d'une région donnée. Ceci dit, ils préfèrent le pillage et le vol à la chasse et la cueillette.

DD 18 : Au sein de la société des ogres, les forts règnent. Ces géants mènent une existence primitive et ne créent rien.

DD 20 : les ogres sont paresseux et hargneux, mais de puissants maîtres arrivent parfois à les mettre au travail. Les plus vifs

d'entre eux se tournent vers le mercenariat, si bien qu'ils disposent parfois d'une armure et d'armes de bien meilleure qualité que leurs congénères. Ils aiment les grosses armes qui exploitent pleinement leur taille et leur force, qu'il s'agisse de grandes haches, de morgensterns ou de fléaux d'armes lourds.
DD 23 : D'autres races, comme les orques et les hobgobelins, capturent et dressent parfois des ogres. Ce sont alors de très redoutables adversaires.

Ombre

Mort-vivant maléfique intangible de taille M

DV : 4d12 (19)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : vol 12 m (bonne) (8 cases)

CA=13 (intangible, +2 Dex, +1 parade)

Contact intangible +3 (1d6+ affaiblissement temporaire de force)

For -, dex +2, esp +0

Réf +3, Vig +1, Vol +4

Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou nuée (6–11)

Évolution possible : 4–9 DV (taille M), 10–18 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.affaiblissement temporaire de force : vol temporaire de 1d6 FOR

.création de rejeton : tout humanoïde tué par une ombre en devient une à son tour en 1D4 tours

Ce mort-vivant intangible se tapie dans les coins obscurs pour surprendre ses proies. Une victime tuée par une ombre devient une ombre à son tour.

Connaissance des ombres

DD 13 : Cette ombre mouvante est un esprit mort-vivant fortement lié au plan des ombres.

DD 18 : Les ombres détestent la lumière et la vie. Elles se tapissent dans les endroits sombres, attendant que des victimes passent à proximité. Une ombre est facilement visible dans les endroits éclairés, mais se fond dans les ombres aisément dans un endroit peu ou pas éclairé.

DD 23 : Le toucher d'une ombre affaiblit la victime. Une victime ayant perdu toute sa force est tué, et devient une ombre à son tour quelques instants plus tard. Il ne lui reste alors plus aucun souvenir de son existence précédente.

DD 28 : Bien que les ombres communes soient déjà suffisamment dangereuses, il existe des versions encore beaucoup plus dangereuses des ombres.

Oni (Ogre mage)

Géant maléfique de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 12 m (bonne)

CA = 19 (+5 naturelle, +4 chemise de mailles)

épée à deux mains (+7, 3d6+7/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

for +4, dex +0, esp +2

Réf +1, Vig +7, Vol +3

Particularités : régénération (5), résistance à la magie (19), vision dans le noir (27 m), vision nocturne, vol

Environnement : collines froides, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe mixte (1-2 plus 2-4 ogres)

Évolution possible : par une classe de personnage

Pouvoirs magiques. *Invisibilité et ténèbres*, à volonté ; *charme-personne* (DD 14), *cône de froid* (DD 18), *état gazeux, métamorphose et sommeil* (DD 14), 1 fois/jour.

Langues : géant, commun.

Les oni sont de terribles ogres aux formidables pouvoirs magiques. Cruels et dominateurs, ils asservissent fréquemment des créatures et dévorent bien souvent des innocents. Ces monstres sont connus sous le nom d'oni et figurent dans de nombreux contes pour enfants et cauchemars...

Connaissance des oni

DD 15 : les oni construisent des forteresses et repaires souterrains particulièrement bien cachés. De plus, ils s'entourent d'esclaves utiles et de créatures contribuant à leur bien-être. Malgré leur apparence, ils n'ont rien à voir avec les ogres.

DD 20 : les oni quantifient leur statut à leur richesse, mais aussi au nombre et à la qualité de leurs esclaves. Ils se livrent bien souvent une concurrence acharnée pour s'entourer des meilleurs esclaves et accumuler les plus grandes richesses.

Les oni utilisent leur pouvoir d'illusion pour prendre l'apparence d'humanoïdes d'autres races. Sous ce couvert, ils infiltrent la société et induisent leurs ennemis en erreur. Beaucoup ont aussi le pouvoir de prendre une forme gazeuse ou de devenir invisibles.

DD 25 : les oni se prennent pour de puissants seigneurs qui méritent le respect des êtres inférieurs. Ceux qui ont le sentiment d'être maltraités fomentent bien souvent des plans complexes pour se venger de leur détracteur et l'humilier.

Orque troufion

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 1d8+1 (5),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=13 (+3 armure de cuir cloutée)

Cimeterre à deux mains +4 (2d4+4) ou javelot +1 (1d6+3)

For +2, dex +0, esp -2

Réf +0, Vig +3, Vol -2

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Langues : orque, parfois le goblin ou le géant

Les orques ont une taille moyenne d'1m80, leurs cheveux sont noirs, Leurs yeux sont rouges et leurs oreilles semblables à celles d'un loup. Ils portent des couleurs flamboyantes que la majorité des humains trouvent déplaisantes (rouge sang, jaune moutarde, vert-jaune ou violet foncé).

Orque pillard

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 3d8+3 (15),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=14 (+1 dex, armure de cuir cloutée +3),

Hache d'arme +6 (1d8+5) ou hachette de lancer +3 (1d6+3) ; œil du tueur

For +2, dex +1, esp -2

Réf +1, Vig +3, Vol 0

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.œil du tueur : lors d'une attaque à distance, l'orque pillard ignore les abris et le camouflage.

Langues : orque, géant

Le pillard orque lance ses hachettes jusqu'à ce qu'il n'en ait plus ou que ses adversaires arrivent au contact, auquel cas il brandit sa hache d'arme.

Orque berserker

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 4d8+4 (20),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=11 (armure de peaux +1),

Grande hache +8 (1d12+6) ; fièvre guerrière

For +3, dex +0, esp -2

Réf +1, Vig +4, Vol 0

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.fièvre guerrière : lorsqu'il est en péril (moitié de ses pv), l'orque berserker a un bonus d'attaque de +4 et -4 en CA

Langues : orque, géant

Le farouche berserker orque se bat comme un forcené et préférerait mourir plutôt que de battre en retraite.

Orque Œil de Gruumsh

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 5d8+5 (25),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=18 (+5 cuirasse, +3 aura de gruench)

Lance +8 (1d8+6) ; colère de gruumsh et coup de la mort

For +2, dex +0, esp -1

Réf +2, Vig +4, Vol +2

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.Colère de Gruumsh : aura, les orques pris dans l'aura peuvent utiliser « coup de la mort »

.coup de la mort : quand l'orque tombe à 0 pv, il porte une dernière attaque avant de succomber

Langues : orque, géant, gobelin

Cet orque reste dans un rayon proche de ses alliés afin qu'ils profitent de son aura. Il utilise sa lance pour tenir d'éventuels adversaires à distance.

Orque champion

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 9d8+9 (45),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+1 dex, cuirasse +5, rondache en bois +1),

Hache d'arme +12 (1d8+8) ; représaille sanglante

For +3, dex +1, esp -1

Réf +3, Vig +5, Vol +3

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.charge : vitesse*2, CA -2, bonus d'attaque +2,

.représaille sanglante : lorsque l'orque est touché par un adversaire, il peut porter une attaque à +0

Langues : orque, géant

L'orque champion charge, hachant menu ses ennemis à l'aide de sa hache. Quand il est touché par un ennemi, il utilise « représaille sanglante ».

Chef Orque

Humanoïde maléfique de taille M

DV : 12d8+12 (60),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=20 (+1 dex, +7 armure de plate, +2 écu en acier)

Hache d'arme +15 (1d8+8) ; sang ennemi ; inspiration féroce

For +3, dex +1, esp -1

Réf +4, Vig +8, Vol +4

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.sang ennemi : aura, les alliés en péril (moitié de leurs pv) pris dans l'aura infligent +2 aux dégâts de contact

.inspiration féroce : quand un allié tombe à 0 pv, il effectue une attaque avant de succomber

Langues : orque, géant, goblin

Le chef orque reste près de ses alliés afin qu'ils profitent de son aura de sang ennemi et de son pouvoir d'inspiration féroce.

Connaissance des orques

DD 10 : Il s'agit d'un orque, un humanoïde costaud et généralement sanguinaire.

Les orques observent une religion noire centrée sur leur dieu de la guerre, Gruumsh.

Les dieux orques détestent les dieux elfes et nains.

DD 15 : les orques aiment les collines et les montagnes, les régions criblées de cavernes aisément défendables. Cannibales et sanguinaires, ils vénèrent Gruumsh et sont donc friands de carnages et de destruction.

Les orques ne bâtissent pas et se contentent d'améliorer des abris existants en les fortifiant très grossièrement. Ils préfèrent les grottes et structures abandonnées construites par

des races habiles de leurs mains. Ils connaissent les bases du travail du fer et de la maçonnerie, mais ils sont paresseux et cupides, si bien qu'ils préfèrent s'emparer des outils, armes et biens des autres peuples par la force.

Les orques sont agressifs et belliqueux. Leur culture est fondée sur le droit du plus fort et l'idéal guerrier, si bien qu'ils prennent souvent ce qu'ils veulent et ce dont ils ont besoin en se livrant à des exactions. Ils détestent toutes les autres races d'humanoïdes, mais réservent le plus fort de leur haine aux elfes.

Le panthéon orque inclut les lieutenants de Gruumsh; la déesse mère Luthic, qui est l'épouse de Gruumsh; Shargaas, le dieu orque des ténèbres et de la duperie; et Yurtrus, le dieu orque de la mort et de la peste.

DD 20 : les orques se regroupent en vagues tribus, l'individu le plus fort régnant en véritable despote. Des meutes quittent parfois leur région natale, mais n'en reconnaissent pas moins les orques de leur tribu comme les leurs.

L'artisanat orque est basé sur la guerre, la religion et la survie. Les mâles dominent, alors que les femelles constituent le socle de la tribu.

Les litanies orques affirment que les dieux des autres races d'humanoïdes, en particulier les elfes et les nains, ont trompé Gruumsh et chassé son peuple des meilleurs endroits où vivre. Cette croyance est à la base de la haine et de la fureur des orques.

DD 25 : les orques apportent bien souvent la démonstration de leur foi en Gruumsh en s'arrachant un œil dont ils font offrande au dieu borgne.

Selon les légendes, Corellon priva Gruumsh de son œil d'une simple flèche. C'est pour cette raison que les orques détestent tout particulièrement les elfes et les éladrins.

Les orques font appel aux ogres et aux trolls lorsqu'ils partent à la guerre ou ont besoin de main-d'œuvre. Ils s'entourent parfois d'animaux de compagnie prenant la forme de sangliers, drakes et autres créatures.

Les dieux orques bénissent parfois certains rejetons impies. Ces puissants jeunes finissent toujours par occuper une place de choix au sein de la tribu.

Otyugh

Aberration non-alignée de taille G

DV : 6d8+9 (36),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA=18 (+8 naturelle)

2 tentacules (+4, 1d6 + constriction) et morsure (-2, 1d4 + fièvre des marais)

For +1, dex +0, esp -2

Réf +2, Vig +3, Vol +6

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Évolution possible : 7-8 DV (taille G), 9-18 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.constriction : sur un test de lutte réussie, 1D6+3 dégâts supplémentaires sur des créatures de taille G ou moins

.Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 14), temps d'incubation 1d3 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de FOR.

Langue : commun

Cette abhération de 2m50 de haut se bat grâce à ses tentacules couverts de piquants lorsqu'il a faim.

Connaissance DES OTYUGHS

DD 15 : certains monstres intelligents capturent des otyughs et en font des gardiens, mais ils sont surtout utiles pour éliminer les ordures. Souvent, ils infestent les réseaux d'égouts des grandes villes, restant tapis dans les sections les plus sombres et stagnantes.

DD 20 : les otyughs s'attaquent généralement aux créatures qui s'approchent de leur infâme garde-manger, même s'ils n'ont pas particulièrement faim. Toutefois, ils dévorent rarement la carcasse de leurs victimes car ils préfèrent les laisser faisander un peu.

Ours Hiboux

Créature magique non-alignée de taille G

DV : 5d10+25 (52),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=16 (+1 Dex, +5 naturelle)

2 griffes (+9, 1d6+5) et bec (+4, 1d8+2) ; étreinte

For +5, dex +1, esp -1

Réf +5, Vig +9, Vol +2

Particularités : odorat

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-8)

Évolution possible : 6-8 DV (taille G), 9-15 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.etreinte : sur une attaque de griffes réussit, l'ours-hibou peut engager une lutte.

Cet ours de 2m40 porte des plumes noires sur sa fourrure et un bec ivoire. Une lueur démente envahit Ses yeux cerclés de rouges lors d'un combat.

Connaissance des ours-hiboux

DD 12 : cet ours coloré aux plumes d'oiseaux est un ours hibou, une créature magique.

DD 15 : les ours-hiboux sont de dangereux prédateurs de Féerie qui se sont frayé un chemin jusque dans le monde physique il y a bien longtemps. Ils élisent habituellement domicile dans les

forêts et grottes peu profondes. Ils sont diurnes ou nocturnes, selon les habitudes de leurs proies. Les adultes vivent en couple et chassent en meute, laissant alors les petits dans leur antre. DD 20 : L'ours-hibou attaque à vue tout ce qu'il considère comme une proie, c'est-à-dire toute créature plus grosse qu'une souris. Il combat toujours jusqu'à la mort, à l'aide de son étreinte, ses puissantes griffes et de son bec acéré.

Oxydeur

Aberration non-alignée de taille M

DV : 5d8+5 (27),

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA=18 (+3 Dex, +5 naturelle)

antennes (+3 contact au , corrosion) et morsure (-2 , 1d3)

For +0, dex +3, esp -2

Réf +4, Vig +2, Vol +5

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire ou couple

Évolution possible : 6-8 DV (taille M), 9-15 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.corrosion : DD 17, réf, l'objet en fer touché rouille instantanément

.L'oxydeur sent le métal à 27 mètres de distance.

Cette blate géante est friante de métaux qu'elle rouille grâce à ses antennes ou à ses pattes avant de les dévorer.

Connaissance des oxydeurs

DD 13 : Ce crustacé d'un mètre cinquante de long ressemble à un homard à la peau épaisse, dont les pinces seraient remplacées par deux antennes préhensiles. C'est un oxydeur, une créature crainte par les guerriers en particulier.

DD 18 : Le contact d'un oxydeur fait rouiller immédiatement tous les objets en métal. La créature se nourrit alors des flocons de rouille, et possède un appétit insatiable. Les armes utilisées pour frapper un oxydeur risquent autant la corrosion que les armes qu'il a touché avec ses antennes.

DD 23 : Les oxydeurs sent la présence du métal proche. Ils ont peu d'intérêt dans les créatures vivantes, et poursuivent les ennemis pour atteindre leur métal si attrayant. Les oxydeurs font habituellement une pause pour dévorer le métal qu'ils ont rouillé; ainsi, leurs ennemis rusés peu enclins au combat peuvent gagner une opportunité de retraite en jetant quelques armes en métal sur le chemin de l'oxydeur.

pégase

créature magique bénéfique de taille G

DV : 4d10+12 (34 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), vol 36 m (moyenne)

CA= 15 (+2 Dex, +3 naturelle)

2 sabots (+7 , 1d6+4) et morsure (+2 , 1d3+2)

for +3, dex +2, esp +1

Réf +6, Vig +7, Vol +4

Particularités : odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (6–10)

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien* et *détection du Mal*, à volonté et dans une zone de 18 mètres de rayon (niveau 5 de lanceur de sorts).

Langue : comprend le commun

Ce fabuleux cheval ailé fait 1m80 au garrot.

Connaissance des pégases

DD 13 : Ce magnifique cheval ailé est un pégase, une créature intelligente qui défend parfois la cause du Bien.

DD 18 : Quand il est poussé au combat, le pégase mord et donne des coups de ses puissants sabots, en général en plongeant au delà de ses ennemis. Les pégases s'unissent pour la vie, et les couples font preuve d'une grande coordination dans leurs attaques. Les pégases ne peuvent pas parler, mais comprennent le commun.

DD 23 : Un pégase peut détecter le bien et le mal à volonté dans une zone de 18m de rayon, c'est un pouvoir magique.

DD 28 : Un pégase peut être entraîné pour servir de monture, mais il faut d'abord gagner sa confiance et le dompter. Pour cette raison, les œufs de pégases peuvent monter jusqu'à 2000 pièces d'or sur le marché ouvert, et un pégase dont l'œuf vient d'éclore vaudra 1000 pièces d'or supplémentaires. Un pégase entraîné est profondément loyal envers son maître, tant que celui-ci ne montre aucune trace de nature mauvaise.

Rukh

Animal non-aligné de taille Gig

Dés de vie : 18d8+126 (207 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)

CA = 21 (+2 Dex, +9 naturelle)

2 serres (+21 , 2d6+12) et morsure (+19 , 2d8+6)

for +9, dex +2, esp +1

Réf +13, Vig +18, Vol +9

Particularités : vision nocturne

Environnement : montagnes chaudes, Organisation sociale : solitaire ou couple

Évolution possible : 19–32 DV (taille Gig), 33–54 DV (taille C)

Langues : -

Le rukh ressemble à un aigle immense de couleur brun sombre ou dorée. Cette créature fait 9 mètres de long, pour une envergure de 24 mètres. Il pèse 4 tonnes environ. Le rukh attaque en fondant sur sa proie pour l'entraîner dans les airs entre ses serres. Un rukh solitaire est sans doute

en train de chasser. Il attaque toute créature de taille M ou plus qui lui paraît comestible. Un couple combat ensemble, et jusqu'à la mort pour défendre le nid ou les jeunes.

Connaissance des rukhs

DD 19 : Ce rapace incroyablement grand est un rukh, un oiseau d'une taille et d'une force énorme.

DD 20 : les rukhs sont des oiseaux énormes qui vivent dans des nids montagneux. Ils chassent de grandes proies, comme les bovins et les chevaux. Bien que ce soient des bêtes naturelles, les rukhs sont liés à des créatures élémentaires comme les oiseaux-tonnerre et les phénix. Comme leurs cousins exotiques, on les rencontre fréquemment en compagnie de géants.

DD 24 : Les rukhs s'en prennent aux créatures beaucoup plus petites qui ont l'air comestibles. Leur tactique préférée est de fondre sur leur proie et l'entraîner dans les airs entre ses serres, puis le relâcher une fois en hauteur.

DD 25 : les oisillons rukhs peuvent être dressés pour servir de gardes ou de montures. Le nid d'un rukh contient en général 1d4 œufs, pesant chacun près de 50 kilos. Un œuf de rukh vaut jusqu'à 10 000 po sur le marché, mais rares sont les chasseurs qui pensent qu'ils en valent la peine.

DD 29 : Les rukhs chassent habituellement dans les 15 kilomètres autour de leur nid, dans les hauteurs des grandes montagnes. Si une créature attrapée ne résiste pas beaucoup, les rukhs l'emportent parfois à leur nid pour nourrir leurs petits.

DD 34 : Les rukhs du chaos sont une sous-espèce de rukh. Ces rapaces aux plumes vives sont encore plus énormes que les rukhs normaux, mais heureusement encore plus reclus et rares.

DD 39 : Un rukh du chaos peut avaler une créature de la taille d'un éléphant en une seule fois. Il peut aussi lancer un rayon de couleur de ses yeux à volonté. Cela a les effets d'un sort de rayon prismatique, mais un rukh du chaos émet seulement les couleurs rouge, orange, jaune, vert, bleu et indigo.

Sahuagin

Humanoïde monstrueux (aquatique) maléfique de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

CA = 16 (+1 Dex, +5 naturelle)

trident (+4 , 1d8+3) ; morsure (+2 , 1d4+1) ; 2 griffes (+4 , 1d4+2) ; arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20) ; frénésie sanglante ; pattes arrières

for +1, dex +1, esp +1

Réf +4, Vig +3, Vol +4

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière,

Environnement : milieux aquatiques chauds, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (5-8), patrouille (11-20 plus 1 lieutenant de niveau 3 et 1-2 requins), bande (20-80 plus 100 % de

non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 et 1 chef de niveau 4 tous les 20 adultes, ainsi que 1–2 requins) ou tribu (70–160 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 chef de niveau 4 tous les 40 adultes, 9 gardes de niveau 4, 1–4 sous-prêtresses de niveau 3–6, 1 prêtresse de niveau 7, 1 baron de niveau 6–8 et 5–8 requins)

Évolution possible : 3–5 DV (taille M), 6–10 DV (taille G), ou par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.frénésie sanglante : 1 fois par jour, lorsqu'il subit des dégats, +2 en force mais -2 en CA.

.pattes arrières : attaque +2, 1D4+1 dégats. Peut attaquer avec pattes arrières en nageant.

.communication avec les requins : communique télépathiquement à 45m.

.dépendance à l'eau : peut survivre en dehors de l'eau 1H/2 points de force ;

.perception aveugle : perçoit les créatures à 9m.

.sensibilité à l'eau douce : jet de vig toutes les 10 minutes DD 15 ou être fatigué.

Langues : sahuagin et commun ou aquatique.

La plupart des sahuagins sont de couleur verte, plus claire au niveau du ventre. Beaucoup ont des rayures noires, mais celles-ci ont tendance à s'estomper avec l'âge. Les mâles adultes font environ 1,80 mètre de haut pour un poids de 100 kilos.

Connaissance des sahuagins

DD 12 : Ces montres à l'allure de poisson sont des sahuagins, des créatures aquatiques.

DD 15 : on qualifie souvent les sahuagins de diables des mers en raison de leur malveillance absolue. Ils chassent la faune marine et attaquent de nuit les villages côtiers. Ils font preuve d'une soif de sang meurtrière et, comme les requins, entrent en frénésie lorsqu'ils sentent que leur proie est en péril. Leur arme de prédilection est le trident.

DD 17 : Les sahuagins se battent avec leurs griffes et dents aiguës, mais aussi avec des armes, en particulier des tridents et des filets. Quand ils sont blessés, ils deviennent parfois enragés, attaquant jusqu'à ce que leur ennemi meure.

DD 20 : les sahuagins habitent dans les eaux proches des côtes, dans des villages de taille variable construits en pierre ou dans d'autres matériaux naturels.

La société sahuagine est patriarcale et fortement hiérarchisée, chaque membre ayant une place prédéfinie. Un village sahuagin est dirigé par un baron, tandis qu'un prince gouverne une vingtaine de villages. Les rois régneront quant à eux sur de bien plus grands territoires et habitent des cités abritant jusqu'à six mille sahuagins. Un royaume sahuagin peut s'étendre tout le long d'une côte, sur près de 150 kilomètres.

Les sahuagins commercent parfois, mais ils préfèrent prendre ce qu'ils veulent en pillant les villages côtiers et les vaisseaux marchands.

DD 22 : Les sahuagins ne peuvent survivre longtemps en dehors de l'eau, pas plus qu'ils ne peuvent supporter l'eau douce. Ils sont sensibles à la lumière vive.

DD 25 : les sahuagins sont très religieux. Leur entité tutélaire est Sékolah, un grand requin démoniaque comptant parmi les exarques de Mélora, la déesse de la nature, de la mer, du commerce et de la colère. Les prêtresses sahuagines font régulièrement des sacrifices à Sékolah pour apaiser sa faim.

DD 27 : Les sahuagins sont sujet aux mutations physiques. Environ 1 spécimen sur 200 a quatre bras au lieu de deux. Près des communautés d'elfes aquatiques, environ un sahuagin sur cent ressemble à s'y méprendre à un elfe aquatique; ces créatures sont appelées malentis.

Satyre

Fée non-aligné de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (22 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 15 (+1 Dex, +4 naturelle)

coup de tête (+2, 1d6) et dague (-3, 1d4, 19-2) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3) ; flûte de pan for +0, dex +1, esp +1

Réf +5, Vig +2, Vol +5

Particularités : réduction des dégâts (5/fer froid), vision nocturne

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3-5) ou bande (6-11)

Évolution possible : 6-10 DV (taille M)

Capacités spéciales :

.Flûte de Pan : Le satyre peut jouer plusieurs airs enchantés sur sa flûte de Pan. En général, seul un satyre par groupe possède un tel instrument de musique. Dès qu'il se met à jouer, toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins (satyres exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être affectées par l'un des effets suivants (niveau 10 de lanceur de sorts ; au choix du satyre) : *charme-personne*, *sommeil* ou *terreur*. La flûte ne possède aucun pouvoir entre les mains de quelqu'un d'autre.

Langues : sylvestre, commun.

Ses cheveux sont roux ou châtain, ses cornes et ses pattes étant d'un noir de jais. Un satyre a la taille et le poids d'un demi-elfe. Le satyre utilise souvent sa flûte de Pan pour charmer les femmes particulièrement séduisantes, ou pour endormir un groupe d'aventuriers et leur voler leurs objets de valeur.

Connaissance des satyres

DD 12 : Cette créature est un satyre.

DD 15 : la plupart du temps, les satyres ont un comportement amical. Ils donnent l'impression d'êtres timides, principalement intéressés par le vin, le sport, la musique et l'amour.

Cependant, ils ont un côté sombre et sont victimes d'accès de

violence, attaquant les mortels avec l'intention de les tuer et de les voler.

DD 17 : Les satyres sont très résistants, seules les armes en fer froid les affectent normalement. Ils ont des sens aiguisés, voient deux fois plus loins que les humains dans l'obscurité et sont difficiles à surprendre. Ils sont capables de faire preuve d'une grande discrétion pour ne pas être détectés, mais ils sont également épicuriens et ont le sens du spectacle.

DD 22 : Certains satyres possèdent une flûte de Pan, qui entre leurs mains possède certains pouvoirs, comme de charmer des personnes (généralement des jeunes femmes) ou les endormir (généralement des aventuriers, afin de leur voler leurs biens)

Spectre chasseur

Mort-vivant intangible maléfique de taille M

DV : 5d12 (32),

Initiative : +7, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 24 m (bonne)

CA=15 (intangible, +3 Dex, +2 parade)

Contact incorporel +5 (1d4 et absorption d'énergie) ; frissons spectraux

For -, dex +3, esp +2

Réf +5, Vig +2, Vol +7

Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Environnement : terre ferme et souterrains, Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-11)

Évolution possible : 8-14 DV (taille M)

Capacité spéciale :

.Aura de mort : Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'un spectre à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire.

.absorption d'énergie : -1d6 FOR, DD 15 VIG pour résister

.frissons spectraux : aura, les ennemis pris dans l'aura ont -2 à la CA et aux jets de sauvegarde

.Création de rejetons : Tout humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour en 1d4 rounds.

Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du spectre qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

langue : souvent le commun

Le corps lumineux et transparent de ce mort-vivant est intangible. Son contact glacé vole l'énergie vitale de ses adversaires.

Spectre du néant

Mort-vivant intangible de taille G

DV : 23d12 (138),

Initiative : +7, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 24 m (bonne)

CA=16 (intangible, +4 Dex, +2 parade),

Contact incorporel +23 (1d8 et absorption d'énergie et absorption d'essence vitale) ; invisibilité et froid spectral

For -, dex +4, esp +3

Réf +12, Vig +8, Vol +15

Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Environnement : terre ferme et souterrains, Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-11)

Évolution possible : 15-25 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.Aura de mort : Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'un spectre à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire.

.absorption d'énergie : -1d8 à la FOR, DD 24 VIG pour résister

.absorption d'essence vitale : aura, DD 21, vig, perte de 1D6 points de for, le spectre regagne 5pv par cible affectée

.invisibilité : le spectre du néant reste invisible jusqu'à ce qu'il attaque. Il reste cependant invisible lorsqu'il utilise absorption d'essence vitale

.froid spectral : aura, les ennemis qui entrent dans l'aura subissent 2D10 dégâts de froid et subissent -4 en CA et aux jets de sauvegarde

.Création de rejetons : Tout humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du spectre qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

langue : commun, puis infernal ou abyssal

le spectre du néant se rapproche sournoisement de ses cibles grâce à son pouvoir d'invisibilité. Puis il utilise froid spectral et absorption d'essence vitale pour affaiblir ses ennemis et pour se revigorer. Lorsqu'il est détecté, il apparaît et attaque grâce à son contact incorporel.

Connaissance des spectres

DD 15 : Cette créature intangible est un spectre.

DD 17 : de leur vivant, les spectres étaient des humanoïdes meurtriers et pervers, mais ils n'ont aucun souvenir de leur passé. Contrairement aux fantômes, ils ne sont pas liés à un site spécifique.

DD 22 : On confond souvent les spectres avec des fantômes, mais ils sont bien plus maléfiques. Les animaux sentent leur présence et refusent de les approcher, et fuient si le spectre s'approche à moins de 9 mètres d'eux.

DD 27 : Le simple toucher d'un spectre draine l'énergie vitale de la cible. Un humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour quelques instants après sa mort.

DD 32 : Les spectres sont démunis face à la lumière du soleil et la fuient. Quand ils sont exposés à la lumière du jour, ils ne peuvent plus attaquer et peuvent à peine bouger.

Sphinx (andro)

Créature magique bénéfique de taille G

DV : 12d10+48 (114 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 24 m (médiocre)

CA= 23 (+13 naturelle)

2 griffes (+18 , 2d4+7)

for +4, dex +0, esp +3

Réf +8, Vig +12, Vol +7

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : déserts chauds, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–36 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.bond : s'il charge, l'andro-sphinx peut effectuer 2 attaques de griffes et 2 attaques de pattes arrières

.Pattes arrière : Bonus à l'attaque +18 , dégâts 2d4+3.

.rugissement : DD 19, VIG, cause la terreur

langues : sphinx, draconien, commun

ce monstre majestueux au corps de lion et au visage humain fait montre d'une grande intelligence.

Connaissance des sphinx

DD 20 : les sphinx protègent souvent des sites sacrés ou magiques. On les rencontre seuls ou en couple, bien que certains soient à la tête d'autres types de gardiens.

DD 25 : les sphinx sont créés par des rituels rares et puissants qui lient un esprit angélique à un corps de lion céleste.

Squelette Homme d'armes

Mort-vivant maléfique de taille M

DV : 1d12 (6),

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier)

Cimeterre +1 (1d6+1) ou griffes +1 (1d4+1)

For +1, dex +1, esp -3

Réf +2, Vig +2, Vol +0

Particularités : immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : quelconque

Evolution possible : -

Il s'agit d'un squelette animé portant encore un cimenterre rouillée et des restes d'armures.

Squelette de dragon rouge jeune-adulte

Mort-vivant (Feu) maléfique de taille TG

DV : 19d12 (123 pv)

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA= 14 (+1 Dex, +3 naturelle)

morsure (+17, 2d8+10) ou griffes (+12, 2d6+5) ou ailes (+12, 1d8+5) ou queue (+12, 2d6+15)

for +10, dex +1, esp -3

Réf +7, Vig +8, Vol +6

Particularités : dissociation du combat à deux armes, immunité contre le feu et le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)

Environnement : montagnes chaudes, Organisation sociale : quelconque

Evolution possible : 20 DV (taille TG)

Cette carcasse animée de dragon rouge jeune-adulte est souvent utilisé par les mages noirs pour garder leurs trésors.

Connaissance des squelettes

DD 10 : Ce tas d'os marchant est un squelette, animé par magie.

DD 13 : Les squelettes peuvent être créés avec un sort d'animation des morts. On en trouve souvent au service des nécromanciens et autres maîtres des morts-vivants.

DD 15 : les squelettes sont créés par le biais de rituels de nécromancie. Les endroits qui entretiennent un lien fort avec la Gisombre peuvent aussi voir des squelettes se relever spontanément. Ces squelettes qui ne sont dominés par personne ont tendance à attaquer toutes les créatures vivantes qu'ils croisent. Les squelettes sont doués d'une intelligence à peine suffisante pour percevoir les dangers évidents, et il est facile de les abuser pour les entraîner dans des pièges.

Les squelettes sont des morts-vivants dénués d'intelligence qui ne garde quasiment aucune connaissance ou capacité qu'ils avaient de leur vivant.

DD 20 : Etant donné que le squelette n'a pas de chair, il est immunisé au froid, et résiste bien à certaines armes, celles-ci s'entrechoquant simplement avec ses os. Les armes les plus efficaces contre les squelettes sont les armes contondantes.

Strige

Créature magique non-alignée de taille TP

DV : 1d10 (5),

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

CA=16 (+2 taille, +4 Dex)

Toucher +7 (fixation)

For -2, dex +4, esp -2

Réf +6, Vig +2, Vol +1

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : marécages chauds, Organisation sociale : groupe (2-4), essaim (5-8) ou nuée (9-14)

Évolution possible : —

Capacité spéciale :

.Absorption de sang : La strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de FOR à chaque round où elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de FOR, elle se détache et s'en va digérer au calme.

.fixation : sur une attaque réussie, la strige utilise ses 8 pattes pour s'accrocher fermement sur sa cible

Ce petit suceur de sang ailé agrippe sa proie à l'aide de ses 8 pattes pour se nourrir.

Connaissance des striges

DD 10 : Cette créature volante étrange est une strige.

DD 15 : les striges sont de pernicious prédateurs qui se nourrissent du sang de leurs victimes. Elles font leur nid dans des grottes, des troncs creux ou sous les fondations des bâtiments : des lieux sombres et lugubres avec un accès facile au grand air et aux proies potentielles.

Les striges ne représentent qu'une petite menace quand elles sont isolées, mais elles voyagent généralement en large colonies. Sa grande trompe lui permet de s'attacher à sa victime, et il est très difficile d'en retirer une. Les striges drainent le sang de leurs victimes.

DD 20 : Si une victime meurt avant que la soif de la strige soit étanchée, elle se détache et cherche une nouvelle cible.

Sylvanien

Plante bénéfique de taille TG

DV : 7d8+35 (66),

Initiative : -1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=22 (-1 Dex, +13 naturelle)

2 branches (+12, 2d6+9)

For +5, dex -1, esp +1

Réf +1, Vig +10, Vol +7

Particularités : plante, réduction des dégâts (10/perforant), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Environnement : forêts tempérées, Organisation sociale : solitaire ou bosquet (4-7)

Évolution possible : 8-16 DV (taille TG), 17-21 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.*Animation d'arbres* : À volonté, le sylvanien peut animer les arbres distants de 54 mètres ou moins. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3 mètres par round et se bat comme un sylvanien.

.Dégâts doublés contre les objets : Un sylvanien ou un arbre animé attaquant un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

.piétinement : DD 22, réf, 2D6+13 dégâts.

Langues : sylvanien, commun, sylvestre. Baragouine dans la plupart des autres langues.

Il ressemble à un arbre mobile. Il est le gardien des forêts.

Connaissance des sylvaniens

DD 17 : Cette créature consciente ressemblant à un arbre éveillé est un Sylvanien.

DD 20 : les sylvaniens se montrent généralement bienveillants avec les gens qui respectent la nature.

DD 22 : Les sylvaniens sont capables d'animer les autres arbres pour combattre à leurs côtés. Si un sylvanien reste immobile, il est quasiment impossible de le distinguer des autres arbres. Les sylvaniens sont vulnérables au feu et peuvent piétiner les créatures au sol.

DD 25 : le sylvanien noire-racine est un mort-vivant. Les forêts hantées par ce genre de monstres sont le plus souvent lugubres et envahies de morts-vivants.

DD 27 : Les sylvaniens font d'importants dégâts aux objets inanimés et aux bâtiments et peuvent rapidement réduire en poussière une hutte. S'ils sont traités avec respect, les sylvaniens peuvent parfois être convaincus de révéler des informations sur leur forêt.

DD 32 : Les sylvanien parlent le commun et le sylvestre, ainsi que quelques phrases en d'autres langages humanoïdes, de façon à pouvoir avertir les créatures qui s'approcheraient trop de leur habitat forestier.

Tarasque

Créature magique non-aligné de taille C

Dés de vie : 48d10+594 (858 pv)

Initiative : +7, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA = 43 (+3 Dex, +30 naturelle)

morsure (+57, 4d8+17/18-20/x3), 2 cornes (+52, 1d10+8), 2 griffes (+52, 1d12+8) et queue (+52, 3d8+8)

for +15, dex +3, esp +0

Réf +29, Vig +38, Vol +20

Particularités : carapace, immunité contre l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires de caractéristique, le feu, les maladies et le poison, odorat, réduction des dégâts (15/épique), régénération (40), résistance à la magie (32)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 49+ DV (taille C)

Capacités spéciales :

.critiques augmentés : inflige un critique sur 18-20, triple les dégats.

.engloutissement : sur un test de lutte réussit, peut avaler un adversaire de taille TG ou moins. Chaque round, 2D8+8 dégats contondants et 2D8+6 dégats d'acide.

Pointe de vitesse : Une fois par minute, la tarasque peut effectuer une pointe de vitesse lui permettant d'obtenir une vitesse de déplacement de 45 mètres.

.présence terrifiante : DD 36, vol, ou les cibles sont secouées.

.carapace : réfléchit les rayons, cône, ligne, et projectiles magiques. 30% que l'attaque se retourne contre son lanceur.

.régénération : se régénère de toutes les attaques. Elle est immunisée contre les effets causant une hémorragie ou des blessures qui ne peuvent être soignées (putréfaction de momie, *épée sanglante*, blessure maudite d'un golem d'argile, etc.). On ne peut la tuer qu'en lui infligeant un total de 868 points de dégâts non-létaux, puis en utilisant un *souhait* ou un *miracle* pour qu'elle reste morte.

Langues : -

La tarasque mesure 21 mètres de long pour une hauteur de 15 mètres. Elle pèse environ 130 tonnes.

Connaissance de la tarasque

DD 25 : Cette créature se nomme la tarasque.

DD 30 : la tarasque est un engin de destruction vivant, créé par les originels pour réduire l'œuvre des dieux à néant. Elle sommeille au cœur du monde pour ne s'éveiller que de temps à autre. Quand elle s'anime, elle creuse jusqu'à la surface pour entamer sa campagne de dévastation continentale.

DD 35 : La tarasque pèse environ 130 tonnes. Sa morsure est redoutable, et elle peut étreindre une créature qu'elle réussit à mordre, pour ensuite l'engloutir. Malgré sa taille, la tarasque est très lente (aussi lente qu'un nain ou un halfelin). Elle peut cependant effectuer une pointe de vitesse une fois par minute, ce qui la rend encore plus rapide qu'un guépard.

DD 40 : Lorsque la tarasque passe à l'attaque, ses victimes sont généralement secouées rien qu'en la voyant attaquer. Elle possède des sens très développés.

DD 45 : La carapace de la tarasque est très solide, et réfléchit également les attaques de type rayon, cône ou ligne, y compris les sorts de projectile magique. La tarasque est immunisée contre l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires de caractéristique, le feu, les maladies et le poison. Elle se régénère à une très grande vitesse et rare sont les sorts qui peuvent lui causer des désagréments. Seuls des aventuriers très puissants peuvent espérer en venir à bout.

Ténébreux ailé

Mort-vivant (extraplanaire) maléfique de taille TG

Dés de vie : 17d12+34 (144 pv)

Initiative : +8, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

CA = 32 (+4 Dex, +18 naturelle)

morsure (+18, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

for +10, dex +4, esp +4

Réf +11, Vig +9, Vol +17

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (27), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : plan de l'Ombre, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)

Évolution possible : 18–25 DV (taille TG), 26–34 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.aura profane : 6m de rayon, +2 aux attaques, sauvegardes et dégats pour les morts-vivants. -6 au renvoi de morts-vivants.

.aversion à la lumière du jour : -4 aux attaques, sauvegardes et compétences sous la lumière naturelle.

.Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

.absorbition de magie : DD 22, vig, absorbe la magie des objets magiques. Perte de bonus de +1 ou perte de propriété spéciale.

.Convocation de morts-vivants : Une fois par nuit, un ténébreux ailé peut convoquer 5–12 ombres, 2–4 ombres suprêmes ou 1 âme-en-peine vénérable. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *dissipation suprême*, *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Langues : comprend toutes les formes de communication mais communiquent par télépathie.

Le ténébreux ailé est une sorte de chauve-souris qui chasse en vol. Son envergure est de 12 mètres environ et il pèse dans les 2 tonnes.

Connaissance des ténébreux ailés

DD 24 : Cette créature qui ressemble un peu à une chauve-souris immense est un ténébreux ailé.

DD 29 : La peau du ténébreux ailé est incroyablement dure. De couleur noire, il est très difficile à détecter dans les endroits sombres. Il déteste la lumière du jour et est immunisé contre le froid. Seules les armes magiques en argent arrivent facilement à le blesser, les autres armes ne risquent pas de lui infliger de graves blessures.

DD 34 : Le ténébreux ailé maîtrise bien le vol. Il possède une bonne résistance à la magie, ce qui lui permet d'éviter la plupart des sorts. Une fois par nuit, il est capable de convoquer des ombres, ombres suprêmes ou une ame-en-peine vénérable. Il possède un pouvoir d'absorption de magie, qui affaiblit la magie des armes, armures et boucliers qu'il touche. Il est capable de communiquer par télépathie à 30 mètres.

Un ténébreux ailé possède un pouvoir d'absorption de magie, qui affaiblit la magie des armes, armures et boucliers qu'il touche. Il faut lancer un rejet du mal dans les jours qui suivent pour annuler l'effet, sinon l'arme perd une partie de sa capacité à jamais.

DD 39 : Le ténébreux ailé peut utiliser un grand nombre de pouvoirs magiques : *contagion*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *rapidité*, *ténèbres maudites*,

ténèbres profondes, confusion, dissipation suprême, immobilisation de monstre, invisibilité, changement de plan, cône de froid et doigt de mort. Les plus puissants ne sont utilisables qu'une fois par jour, mais les moins puissants sont utilisables à volonté.

Ténébreux bipède

Mort-vivant (extraplanaire) maléfique de taille TG

Dés de vie : 21d12+42 (178 pv)

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 6 m (médiocre)

Classe d'armure : 34 (+2 Dex, +22 naturelle)

2 coups (+24, 2d6+16)

for +14, dex +2, esp +5

Réf +11, Vig +11, Vol +19

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (29), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : plan de l'Ombre, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Évolution possible : 22-31 DV (taille TG), 32-42 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.aura profane : 6m de rayon, +2 aux attaques, sauvegardes et dégâts pour les morts-vivants. -6 au renvoi de morts-vivants.

.aversion à la lumière du jour : -4 aux attaques, sauvegardes et compétences sous la lumière naturelle.

.Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

.Convocation de morts-vivants : Une fois par nuit, un ténébreux bipède peut convoquer 7-12 ombres, 2-5 ombres suprêmes ou 1-2 âmes-en-peine vénérables. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

.destruction d'objets : jet de désarmement, puis vig DD 34. affecte tous les objets de taille G ou moins, mais pas les artefacts.

.regard imprécatoire : terreur, 9m, jet de vol DD 24 ou paralysie pendant 1D8 rounds.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 21 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Langues : comprend toutes les formes de communication mais communique par télépathie.

Le ténébreux bipède est un humanoïde qui hante les ténèbres. Il mesure près de 6 mètres de haut et pèse 6 tonnes environ.

Connaissance des ténébreux bipèdes

DD 26 : Cette créature est un ténébreux bipède.

DD 31 : Le ténébreux bipède n'est pas très rapide, mais très effrayant. Le simple fait de croiser son regard peut terroriser sa victime. Il possède le pouvoir de briser les objets qu'il a réussi à attraper, et bénéficie d'une grande allonge. Il est capable de convoquer des ombres, ombres suprêmes ou âmes-en-peine vénérables, une fois par nuit.

DD 36 : Le ténébreux bipède possède une forte résistance à la magie qui lui permet d'éviter la plupart des sorts. Il est aussi capable de communiquer par télépathie à 30 mètres. Il déteste la lumière du jour, mais est immunisé contre le froid. Seules les armes magiques en argent arrivent facilement à le blesser, les autres armes ne risquent pas de lui infliger de graves blessures.

DD 41 : Le ténébreux bipède possède une grande variété de pouvoirs magiques : contagion, détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation suprême, rapidité, ténèbres maudites, ténèbres profondes, confusion, immobilisation de monstre, invisibilité, changement de plan, cône de froid et doigt de mort. Il est capable d'utiliser les pouvoirs les plus puissants seulement une fois par jour, mais les moins puissants sont utilisables à volonté.

Ténébreux rampant

Mort-vivant (extraplanaire) maléfique de taille Gig

Dés de vie : 25d12+50 (212 pv)

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 18 m

Classe d'armure : 39 (+29 naturelle)

morsure (+29, 4d6+21/19-20) et dard (+24, 2d8+11/19-20 plus venin)

for +19, dex +0, esp +5

Réf +10, Vig +12, Vol +23

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (31), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : plan de l'Ombre, Organisation sociale : solitaire ou couple

Évolution possible : 26-50 DV (taille C)

Capacités spéciales :

.aura profane : 6m de rayon, +2 aux attaques, sauvegardes et dégâts pour les morts-vivants. -6 au renvoi de morts-vivants.

.aversion à la lumière du jour : -4 aux attaques, sauvegardes et compétences sous la lumière naturelle.

.Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

.absorption d'énergie : jet de vig DD 26, toute créature vivante engloutie perd 1D4 FOR par round.

.Convocation de morts-vivants : Une fois par nuit, un ténébreux rampant peut convoquer 9-16 ombres, 3-6 ombres suprêmes ou 2-4 âmes-en-peine vénérables. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

.engloutissement : sur un test de lutte réussit, peut engloutir un adversaire de taille TG ou moins. 2D8+12 dégâts contondants et 12 dégâts d'acide par round + absorption d'énergie.

.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *invisibilité*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *cône de froid* (DD 19), *confusion* (DD 18) et *immobilisation de monstre* (DD 19), 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *doigt de mort* (DD 21) et *immobilisation de monstre de groupe* (DD 23), 1 fois/jour.

Langues : comprend toutes les formes de communication mais communiquent par télépathie.

Ce monstre est semblable à un gigantesque ver pourpre, sauf qu'il est d'une noirceur intégrale. Il mesure plus de 30 mètres de long (de la gueule au bout de son dard), pour une largeur de 2,10 mètres environ. Il pèse 27,5 tonnes.

Connaissance des ténébreux rampants

DD 28 : Ce monstre semblable à un gigantesque vers pourpre est un ténébreux rampant, une entité native du plan des ombres.

DD 33 : Les ténébreux rampants sont une des espèces de créatures mort-vivantes que l'on appelle ténébreux. Les ténébreux émettent une aura profane, qui augmente la puissance des morts-vivants comme une chapelle maléfique. Les ténébreux évitent la lumière du jour, bien qu'elle ne les blesse pas, elle les déconcentre. Un ténébreux est télépathe et peut communiquer avec n'importe quelle créature douée de langage.

DD 38 : Un ténébreux peut avaler entièrement de plus petites créatures avec sa très grande machoire, et sa queue injecte un venin affaiblissant. L'armure chitineuse du ténébreux est incroyablement résistante aux dégâts, mais les armes magiques en argent peuvent percer ses défenses.

DD 43 : Les créatures avalées par un ténébreux se font rapidement voler leur énergie vitale. S'ils sont débordés par leurs ennemis, ils peuvent convoquer des esprits morts-vivants à leurs côtés. Un ténébreux est immunisé au froid.

DD 48 : Le ténébreux possède des pouvoirs magiques variés, tels que cône de froid, confusion, contagion, ténèbres profondes, détection de la magie, doigt de mort, rapidité, immobilisation de monstre, invisibilité, changement de plan et ténèbres maudites. De plus, il est hautement résistant à la magie.

Connaissance des ténébreux

DD 20 : les ténébreux sont les ombres de mortels mauvais à la volonté de fer qui sont décédés et ont refusé de passer de la Gisombre au repos éternel. Seules l'incroyable volonté et la malveillance très ancienne de ces âmes depuis longtemps défuntes maintiennent la forme matérielle des ténébreux.

DD 25 : un ténébreux exsude une aura mortelle et glaciale qui blesse les créatures vivantes et peut canaliser les sombres et froides énergies de la Gisombre à travers ses attaques. Il comprend le commun, mais utilise la télépathie pour communiquer.

DD 30 : un ténébreux peut transformer un humanoïde qu'il a tué en bodak au moyen d'un rituel occulte qui ne fonctionne que s'il est

lancé en Gisombre par une de ces créatures. Seuls les ténébreux peuvent pervertir les énergies du néant issues de la Gisombre pour créer de telles horreurs.

Tertre errant

Plante non-alignée de taille G

DV : 8D8+24 (60),

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 6 m

CA=21 (+11 naturelle)

2 Coups +11 (2D6+5) ou constriction

For +4, dex +0, esp +1

Réf +2, Vig +9, Vol +4

Particularités : immunité contre l'électricité, plante, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : marécages tempérés, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.constriction : sur un test de lutte réussit (2D6+7 dg)

.immunité contre l'électricité : récupère 1D4 force par des attaques électriques.

Cette grande plante ressemble à un tas de végétation en décomposition. En réalité, c'est une plante carnivore intelligente.

Connaissance DES TERTRES ERRANTS >

DD 15 : Ce tas de végétation remuant est un tertre errant.

DD 18 : les tertres errants hantent les marécages. L'espèce la plus courante enserme sa proie et l'écrase avec ses appendices qui ressemblent à de grosses racines.

DD 20 : l'électricité soigne ces monstres. Les tertres tempétueux sont une espèce qui emmagasine de l'électricité dans le corps et peut la décharger via ses appendices.

DD 23 : Les tertres errants sont immunisés à l'électricité et résistants au feu. Ils sont très difficiles à détecter dans leur environnement naturel.

DD 28 : Les tertres errants deviennent hyper actifs durant les orages et survivent sans le moindre dommage même après avoir subi un éclair de plein fouet. Au contraire, l'électricité les rend plus forts.

Torve

Humanoïde monstrueux maléfique de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle)

hache d'armes (+4, 1d8+3/x3)

for +2, dex +1, esp -2

Réf +4, Vig +1, Vol +2

Particularités : immunités, odorat, vision aveugle (12 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : groupe (2–4), bande (10–20), tribu (10–60 plus 1 chef de niveau 3–5 tous les 10 adultes) ou culte (10–80 plus 1 chef de niveau 3–5 tous les 10 adultes et 1 flagelleur mental ou 1 méduse)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.Les torves sont vulnérables aux attaques sonores et olfactives : ils sont affectés normalement par des sorts tels que *silence*, *son imaginaire* (pour le bruit) ou *nuage nauséabond* (pour les odeurs), mais s'ils perdent l'ouïe ou l'odorat, leur pouvoir de vision aveugle devient l'équivalent du don Combat en aveugle. Si ces deux sens sont rendus inopérants, ils deviennent aveugles.

.Immunités. Les torves sont immunisés contre les regards, illusions et autres effets visuels.

Langues : torve, commun.

Les torves sont aveugles, mais une ouïe et un odorat hors du commun leur permettent de localiser leurs adversaires à coup sûr, pour peu que ces derniers soient suffisamment proches d'eux. Ils ont donc tendance à dédaigner les armes à distance, préférant charger au contact en brandissant leurs haches d'armes en pierre.

Connaissance des torves

DD 11 : Les orbites vides de cet humanoïde gris montrent qu'il s'agit là d'un torve, une race sauvage de chasseurs souterrains. Les torves parlent leur propre langage, ainsi que le commun.

DD 15 : les torves sont des brutes tueuses qui aiment la viande fraîche et crue, de préférence humaine. Leur race a perdu ses yeux il y a longtemps, et ils s'appuient sur leur vision aveugle pour détecter les ennemis.

DD 16 : Les torves sont aveugles mais leur odorat et leur ouïe sont si développés qu'ils reperent les ennemis proches presque comme s'ils les voyaient. Ces sens affûtés les rendent cependant vulnérables aux attaques soniques et celles basées sur l'odeur, et perturber ces sens peut les désorienter quelques instants.

DD 21 : Les torves chassent en groupe, ils ont une nette préférence pour la viande crue, en particulier celle d'humain. Bien que xenophobes à l'extrême, il leur arrive de se réunir derrière une créature puissante leur promettant le pouvoir brutal qu'ils veulent tant.

Troglodyte

Humanoïde (reptilien) maléfique de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : -1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 Dex, +6 naturelle)

gourdin (+1, 1d6), ou 2 griffes (+1, 1d4) et morsure (-1, 1d4) ; ou javeline (+1, 1d6)

for +1, dex -1, esp -1

Réf -1, Vig +5, Vol +0

Particularités : vision dans le noir (27 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : groupe (2–5), bande (6–11 plus 1–2 lézards carnivores) ou tribu (20–80 plus 20 % de non-combattants et 3–13 lézards carnivores)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacités spéciales :

.Puanteur :: Lorsqu'un troglodyte a peur ou se met en colère, il sécrète une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussante. Les autres troglodytes exceptés, toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas se sentir fiévreuses pendant 10 rounds.

Langues : draconien.

Haut de 1,50 mètre, un troglodyte pèse environ 75 kilos.

Connaissance des troglodytes

DD 11 : Ce lézard humanoïde maigre est un troglodyte. En tant qu'individus, ces créatures primitives ne sont pas particulièrement effrayantes, mais elles sont notablement mauvaises. Les troglodytes parlent le draconique.

DD 15 : les troglodytes sont des humanoïdes reptiliens trapus et mal embouchés connus pour la puanteur qu'ils dégagent. Diverses races de premier plan de l'Outreterre, comme les drows et les flagelleurs mentaux, les asservissent bien souvent pour en faire la chair à canon de leurs armées.

Les troglodytes vivent au sein de terriers souterrains, se rassemblant en tribus pouvant compter jusqu'à trente adultes. Quand des tribus rivales se croisent, c'est généralement la guerre. Ces affrontements se soldent habituellement par la disparition de l'un des camps ou la fusion des deux tribus meurtries sous l'autorité d'un chef charismatique. Les membres des deux sexes se livrent aux opérations de pillage et de guerre.

DD 16 : Les troglodytes portent soit des armes primitives ou comptent sur leurs griffes et leurs dents aiguisées durant un combat. Cependant, leur plus grande arme est leur puanteur abjecte. Quand ils sont énervés, les troglodytes sécrètent une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussantes.

Les troglodytes vénèrent le vil dieu Laogzed, que les idoles grossières dépeignent comme le croisement d'un crapaud et d'un lézard avec une peau pourrie qui suinte l'acide toxique.

DD 20 : les troglodytes pondent des œufs dans les cavernes humides. Sur la centaine de ces œufs, quelques douzaines seulement éclosent et survivront jusqu'à l'âge adulte. À noter qu'un troglodyte est adulte à 2 ans.

Les troglodytes ont un minimum de culture et de technologie. Ils ne s'encombrent pas d'esclaves, car les prisonniers sont rapidement dévorés ou sacrifiés.

DD 21 : Toute méthode utilisée pour protéger ou neutraliser le poison est également efficace contre la puanteur des troglodytes. Les troglodytes vivent en tribus féroces, dirigées par le plus puissant d'entre eux. Ils s'installent fréquemment près des colonies d'humanoïdes plus civilisés, pour chasser le bétail ou même les habitants, et voler des

armes, que les troglodytes ont en haute estime mais ne savent pas fabriquer eux-mêmes.

Les shamans de Laogzed brûlent des offrandes sacrifiées à leur dieu pour qu'il les conseille et les guide. Ils choisissent leurs domaines parmi les domaines du chaos, de la mort, de la destruction et du mal.

DD 25 : les troglodytes vénèrent un large éventail de divinités répugnantes, plus particulièrement Torog, le Roi Rampant. Ils s'efforcent de s'attirer les faveurs des dieux en torturant leurs prisonniers lors de rites qui peuvent durer des heures. Les troglodytes aiment avant tout sacrifier des êtres doués d'intelligence et de courageux ennemis. Parfois, ils s'aventurent à la surface pour y trouver des victimes sacrificielles.

Troll brute

Géant maléfique de taille G

DV : 6d8+36 (63),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=17 (+2 Dex, +5 naturelle)

2 griffes (+9, 1d6+6) et morsure (+4, 1d6+3)

For +6, dex +2, esp -2

Réf +4, Vig +11, Vol +3

Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

Environnement : montagnes froides (scrag : milieux aquatiques froids), Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.éventration : si le troll réussit ses deux attaques de griffes sur la même cible, il inflige 2D6+9 points de dégats supplémentaires

.régénération : le troll récupère 5pv par tour, ses membres repoussent ou se recollent

langue : géant

Le troll fait 2,70m. il se déplace debout de façon voûté. Il semble pataud, mais se révèle extrêmement agile lorsqu'il court.

Troll de guerre

Géant maléfique de taille G

DV : 10d8+60 (100),

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA=26 (+2 Dex, +5 naturelle, +8 harnois)

Épée à deux mains (+15, 2D6+9 + allonge menaçante) ou Griffes +15 (1d6+9) ou arc long (+12, 1D8+4, portée de 30 mètres)

For +6, dex +2, esp -1

Réf +5, Vig +14, Vol +5

Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

Environnement : montagnes froides (scrag : milieux aquatiques froids), Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.éventration : si le troll réussit ses deux attaques de griffes sur la même cible, il inflige 2D6+9 points de dégâts supplémentaires

.régénération : le troll récupère 5pv par tour, ses membres repoussent ou se recollent

.allonge menaçante : tout ennemi qui s'approche du troll de guerre de moins de 3 mètres, alors qu'il est en train de manier son épée à deux mains, se livre à une attaque d'opportunité

langue : géant, commun

Les trolls de guerre prennent le contrôle du champ de bataille à l'aide de leur arc long et de leur pouvoir d'allonge menaçante. ils n'effectuent d'attaques de griffes que si on les prive de leur épée.

Troll goinfre

Géant maléfique de taille TG

DV : 20d8+120 (280),

initiative : +2, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA=21 (+3 Dex, +8 naturelle)

2 Griffes +20 (2d6+12 + projection anormale)

For +10, dex +3, esp -2

Réf +8, Vig +19, Vol +4

Particularités : odorat, régénération (10), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

Environnement : montagnes froides (scrag : milieux aquatiques froids), Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : par une classe de personnage

Capacité spéciale :

.éventration : si le troll réussit ses deux attaques de griffes sur la même cible, il inflige 4D6+12 points de dégâts supplémentaires

.régénération : le troll récupère 10pv par tour, ses membres repoussent ou se recollent

.projection anormale : DD 22, vig, toute cible de taille G ou moins touchée par un coup de griffes du troll goinfre subit 2D6 dégâts supplémentaire et est projetée hors de la zone de combat

langue : géant

le troll goinfre charge ses ennemis et leur porte de violents coups de griffes qui les projettent hors de combat, s'ils ne les éventrent pas au préalable.

Connaissance des trolls

DD 15 : Ce monstre vouté à la peau verte, à la démarche pataude et dont les bras traînent quasiment au sol est un troll. Les trolls parlent le géant.

DD 16 : les trolls chassent partout où évoluent des êtres vivants et ne se soucient guère de la taille ou du nombre de leurs

proies. Ils se régénèrent rapidement, même lorsqu'ils sont « tués ». Du reste, ce pouvoir est tel que leurs membres tranchés finissent par repousser. En fait, seul le feu et l'acide sont en mesure de venir à bout d'un troll, ce qui explique qu'ils en ont une sainte horreur.

DD 20 : les trolls se déplacent en meutes, sans réel parcours migratoire. Ils voyagent donc jusqu'à ce qu'ils tombent sur un milieu riche en nourriture, ce qui leur permet de poser leurs valises pour un temps. Ils pillent ensuite la région jusqu'à épuiser les ressources. Quand des trolls s'installent près d'un avant-poste ou d'une communauté, le résultat est le même : ils chassent jusqu'à avoir dévoré la dernière créature vivante des environs.

Les trolls de guerre sont plus intelligents que les trolls communs, car on leur a appris à manier des armes, à porter une armure et à user d'un minimum de tactique. En règle générale, ils se rendent d'un champ de bataille à l'autre sous la forme de compagnies de mercenaires, louant leurs services au plus offrant. Toutefois, ils ne sont pas très fiables et n'hésitent pas à se retourner contre leur client si le camp adverse leur fait une proposition alléchante.

DD 21 : Un troll est un combattant sans peur avec un appétit insatiable pour la chair fraîche. Les trolls ont un très bon odorat et peuvent voir dans le noir.

DD 25 : les trolls goinfres sont de voraces carnivores qui aiment s'empiffrer de proies humanoïdes, et même de leurs cousins trolls. Un ou deux de ces monstres peuvent aisément balayer un village et dévorer tous ses habitants en l'espace d'une nuit.

DD 26 : Un troll régénère rapidement la plupart des types de dommages, et peut même faire repousser ou fixer un membre tranché. Cependant, les dégâts de feu et d'acide l'affectent normalement (il n'y a pas de régénération dans ce cas précis).

Vampire dame blanche

Humanoïde mort-vivant maléfique de taille M

DV : 5d12+3 (35),

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

CA=19 (+3 dex, +6 naturelle)

Coup +5 (1d6+2+ absorption d'énergie) ou morsure (+4, 1D8+2 + absorption de sang)

For +4, dex +3, esp +3

Réf +1, Vig +1, Vol +1

Particularités : état gazeux, guérison accélérée (5pv/round), pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance au renvoi des morts-vivants (4), résistance (10 électricité et froid), transformation

Environnement : quelconque, Organisation sociale. Solitaire, couple, groupe (3–5) ou bande (1–2 plus 2–5 vampiriens).

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Capacité spéciale :

.absorption d'énergie : -1D6 FOR, le vampire regagne autant de pv qu'il a infligé de dégats.

.Absorption de sang : lorsque le vampire réussit un test de lutte contre une créature vivante, il fait perdre 1D4 FOR/round et regagne 5 PV.

*.création de rejetons : tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par un pouvoir d'absorption du vampire devient un vampirien (niveau 4 ou moins) ou un vampire (niveau 5 et plus) au bout de 1D6 jours, et devient l'esclave de son maître. Un vampire peut avoir niveau*2 esclaves.*

.créatures des ténèbres : Une fois par jour, il peut appeler 1d6+1 nuées de rats, 1d4+1 nuées de chauves-souris ou une meute de 3d6 loups ().

.regard dominateur : DD 15, vol, la cible devient l'esclave du vampire pendant 1 jour/niveau

.Transformation : Un vampire peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire.

Langue : souvent le commun

Lié à jamais à son cercueil et à la terre dans laquelle il a été enseveli, ce prédateur nocturne ourdit des plans pour drainer le sang des vivants. La dame blanche utilise de forts pouvoirs de séduction pour entraîner des mâles dans leur couche et se délecter de leur sang, ne laissant au final que des carcasses vides.

Seigneur Vampire

Humanoïde mort-vivant maléfique de taille M

DV : 9d12+9 (63),

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

CA=24 (+3 dex, +6 naturelle, +5 cotte de maille)

Epée longue (+9, 1D8+4) ou Coup +9 (1d6+4+ absorption d'énergie) ou morsure (+9, 1D8+4 + absorption de sang)

For +5, dex +3, esp +3

Réf +4, Vig +4, Vol +4

Particularités : état gazeux, guérison accélérée (5pv/round), pattes d'araignée, réduction des dégats (10/argent et magie), résistance au renvoi des morts-vivants (4), résistance (10 électricité et froid), transformation

Environnement : quelconque, Organisation sociale. Solitaire, couple, groupe (3-5) ou bande (1-2 plus 2-5 vampiriens).

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Capacité spéciale :

.absorption d'énergie : -1D6 FOR, le vampire regagne autant de pv qu'il a infligé de dégats.

.Absorption de sang : lorsque le vampire réussit un test de lutte contre une créature vivante, il fait perdre 1D4 FOR/round et regagne 5 PV.

*.création de rejetons : tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par un pouvoir d'absorption du vampire devient un vampirien (niveau 4 ou moins) ou un vampire (niveau 5 et plus) au bout de 1D6 jours, et devient l'esclave de son maître. Un vampire peut avoir niveau*2 esclaves.*

.créatures des ténèbres : Une fois par jour, il peut appeler 1d6+1 nuées de rats, 1d4+1 nuées de chauves-souris ou une meute de 3d6 loups ().

.regard dominateur : DD 19, vol, la cible devient l'esclave du vampire pendant 1 jour/niveau

.Transformation : Un vampire peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire.

Langue : commun, infernal

Le seigneur vampire recourt à son regard dominateur dès le début du combat pour se faire un allié temporaire d'un ennemi. Il combat ensuite soit avec son épée longue ou avec ses griffes pour regagner des pv, n'utilisant sa morsure que sur les ennemis qu'il a au préalable immobilisé.

Connaissance des vampires

DD 15 : Cette pâle silhouette avec des lèvres teintées de sang est un vampire, un sinistre mort-vivant qui se nourrit du sang des vivants. Les vampires parlent la langue qu'ils parlaient de leur vivant.

DD 17 : contrairement aux croyances populaires, les vampires ne craignent ni l'eau vive ni l'ail, et n'ont pas besoin d'être invités pour rentrer dans une demeure. Les pieux en bois, une fois figés dans leur cœur, les blessent et les immobilise. Les vampires n'ont pas d'ombre, pas plus qu'ils n'ont de reflet dans un miroir.

DD 20 : un seigneur vampire peut donner naissance à d'autres vampires par le biais de ses attaques d'absorption.

DD 22 : Les vampires drainent le sang des victimes qu'ils réussissent à étreindre, et ils drainent l'énergie vitale avec leurs attaques physiques. Les victimes qu'ils ont drainé se relèvent de la tombe et deviennent des vampires ou des vampiriens à leur tour. Un vampire n'a pas d'ombre et ne se reflète pas dans les miroirs. Un vampire est lié à jamais à son cercueil et à la terre dans laquelle il a été enseveli, et doit retourner dans son cercueil pour recharger ses pouvoirs.

DD 27 : Un vampire peut grimper sur des surfaces verticales aussi aisément qu'une araignée et peut dominer les esprits faibles simplement en les regardant dans les yeux. Les vampires sont détruits par l'exposition à la lumière du soleil et par l'immersion dans l'eau vive. Ils récupèrent rapidement de la plupart de leurs blessures, mais les armes magiques en argent peuvent percer leurs défenses surnaturelles. Pour détruire un vampire, on doit lui planter un pieu dans le cœur, mais c'est quasiment impossible en situation de combat. Toutes les victimes tuées par un vampire ne deviennent pas des vampires; la plupart se relèvent sous la forme d'un vampirien, une monstruosité de moindre envergure qui existe dans le seul but de servir son maître comme un pathétique esclave.

DD 32 : Un vampire est résistant à l'électricité et au froid, et peut se transformer en brume à volonté. S'il est tué, le vampire retourne automatiquement sous sa forme gazeuse et doit retourner dans sa tombe pour se régénérer. Un vampire peut aussi prendre la forme d'une chauve-souris ou d'un loup, et peut commander (appeler) les créatures de ces espèces. Empaler un vampire avec un pieu ne le détruit pas de façon permanente — il devient juste sans défense. Pour détruire définitivement un vampire, il faut lui couper la tête et remplir sa bouche d'eau bénite.

Vase Cube Gélatineux

Vase non-alignée de taille TG

DV : 4d10+32 (54),

Initiative : -5, Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases)

CA=5 (-5 Dex)

Coup +1 (1d6+1d6 acide) + enveloppement

For +4, dex -5, esp -5

Réf -4, Vig +9, Vol -4

Particularités : immunité contre l'électricité, transparence, vase, vision aveugle (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 5-12 DV (taille TG), 13-24 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.enveloppement (paralyse+1d6acide/round, DD13 réf pour résister)

.paralyse (DD 20, VIG, 3D6 rounds)

.Transparence : Le cube gélatineux est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne. Il faut réussir un test de Détection (DD 15) pour le remarquer. Quiconque se heurte à un cube qu'il n'a pas vu se retrouve automatiquement enveloppé.

Le cube gélatineux est un charognard assez commun dans les donjons. Sa forme cubique en fait un nettoyeur de couloirs et de souterrains idéal. Il « balaye » en effet tout être vivant et toute charogne rencontrés. Certains cubes sont très grands, s'étant en plus spécialisés dans le nettoyage des mousses et autres créatures vivant au plafond.

Connaissance des vases

DD 15 : les vases sont des créatures informes dotées d'une intelligence des plus rudimentaires. Elles fonctionnent à l'instinct et attaquent parce qu'elles sont animées par la faim ou parce qu'on les dérange. Elles usent de vision aveugle ou de perception des vibrations pour distinguer leur environnement.

Ver pourpre

Créature magique non-alignée de taille GIG

DV : 16d10+112 (200 pv)

Initiative : -2, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), creusement 6 m, nage 3 m

CA= 23 (-2 Dex, +15 naturelle)

morsure (+25, 2d8+12) ou dard (+20, 2d6+6 plus venin)

for +10, dex -2, esp -3

Réf +8, Vig +17, Vol +4

Particularités : perception des vibrations (18 m)

Environnement : souterrains, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 16-32 DV (taille Gig), 33-48 DV (taille C)

Capacités spéciales :

.engloutissement : sur un test de lutte réussit, créatures de taille TG ou moins, 2D8+12 points de dégats/round + 8 d'acide

.venin : DD 25, VIG, -1D6 points de force

cet énorme lombric de 24 mètres de long fait 1m50 de diamètre. Sa queue est pourvue d'un dard.

Connaissance des vers pourpres

DD 12 : Cette créature magique est un ver pourpre. Rencontrés en principe loin de la surface, ils sont d'immenses omnivores qui dévorent toutes les matières organiques qu'ils trouvent.

DD 20 : le ver pourpre est capable de fouir la roche, laissant alors un tunnel dans son sillage. Il mange tout ce qui croise sa route et s'appuie sur sa vision aveugle et sa perception des vibrations pour détecter ses proies.

DD 22 : Les vers pourpres sont réputés pour engloutir leurs proies d'une seule traite, des compagnies d'aventuriers entières ont disparues dans leurs estomacs.

DD 27 : Les vers pourpres surgissent fréquemment par en dessous de leurs victimes, car ils ont la capacité de percevoir les vibrations autour d'eux. Les créatures qu'ils n'arrivent pas à étreindre sont frappées d'un coup de dard, et le poison injecté draine la force de la victime. Il arrive parfois qu'une victime du poison en meure.

DD 37 : Une créature qui ne serait pas en contact avec le sol (avec un sort de vol par exemple), et protégé par un sort de liberté de mouvement et de festin des héros peut facilement abattre un ver pourpre s'il est assez expérimenté. Le ver pourpre peut aussi être immobilisé, ralenti ou dominé, mais pas charmé, étant donné qu'il n'a pas de langage.

DD 42 : Une grande quantité de gemmes et de minéraux bruts peut être trouvé dans le gosier ou l'estomac d'un ver pourpre, même si ce n'est pas très agréable à nettoyer. Certains pensent que l'odeur est si tenace qu'on ne peut pas s'en débarrasser.

Wyverne

Créature magique dragon non-alignée de taille G

DV : 7d12+14 (59),

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (médiocre)

CA=19 (+1 Dex, +8 naturelle)

Piqûre +10 (1d6+4+venin) ou Serres +10 (2d6+4) ou Morsure +10 (2d8+4)

For +3, dex +1, esp +8

Réf +6, Vig +7, Vol +6

Particularités : immunité contre le *sommeil* et la paralysie, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : collines chaudes, Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)

Évolution possible : 8–10 DV (taille TG), 11–21 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.étréinte : sur un jet de pince réussit peut lutter et piquer sa cible immobilisée.

.Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de FOR.

Langue : siffle le draconien

Cette lointaine cousine du dragon est un grand reptile volant à la queue pourvue d'un dard venimeux. Longue de 4,50 mètres, la wiverne a le corps gris à brun sombre.

Connaissance des wyvernes

DD 15 : Cette grande créature reptilienne ressemble à un dragon, mais est en fait une wiverne.

DD 20 : Les wivernes sont de piètres volants. Elles ont des queues pourvues d'un dard venimeux et ont la capacité d'étreindre leur proie avec une efficacité redoutable.

DD 25 : Les wivernes sont des créatures stupides, mais elles peuvent parler le draconique. Les wiverne sont souvent utilisées comme monture par des créatures plus puissantes.

Worg

Créature magique maléfique de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle)

morsure (+7, 1d6+4)

for +3, dex +2, esp +0

Réf +6, Vig +6, Vol +3

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : plaines tempérées, Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (6–11)

Évolution possible : 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.croc-en-jambe : +3 aux crocs-en-jambe.

Langues : worg, parfois le commun ou le goblin

Un worg typique a une fourrure noire ou grise. Il fait généralement 1,50 mètre de long, pour 90 centimètres au garrot. Il pèse 150 kilos.

Connaissance des worgs

DD 12 : Les worgs sont des versions plus vicieuses de leurs cousins les loups, reconnaissables à leur yeux étranges et à leur carrure un peu plus grande. Ils chassent en meute en utilisant des techniques d'harcèlement de l'ennemi (frappe et cours), fatiguant et affaiblissant leur proie et restant hors d'atteinte jusqu'à ce que la proie soit épuisée. A ce moment là, ils chargent de tous les côtés, prenant leur cible en tenaille. Les worgs sont des descendants des loups qui ont subi des mutations par magie. Ils sont de loin plus intelligents que leurs cousins loups, et peuvent être reconnus par la lueur de conscience de leurs yeux.

DD 15 : les worgs vivent dans des terriers aux allures de catacombes, qui présentent de nombreuses issues. Chaque meute

conserve ses sinistres trophées et trésors dans son antre. Les relations entre worgs et gobelins sont plutôt bonnes, les premiers servant souvent de monture de combat pour les seconds.

DD 17 : Les worgs font des crocs en jambe comme leurs cousins loups.

Les worgs les plus intelligents sont capables d'apprendre des langages, le plus souvent le goblin, mais on en a même entendu certains parler le commun.

DD 20 : les guulworgs apparaissent généralement en couple (un mâle et une femelle). Ils peuvent porter un cavalier de taille G.

Zombi humain

Mort-vivant maléfique de taille M

DV : 2d12+3 (16),

Initiative : -1, , Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases ; ne peut pas courir)

CA=11 (-1 Dex, +2 naturelle)

Coup +2 (1d6+1) ou gourdin +2 (1d6+1)

For +1, dex -1, esp -3

Réf -, Vig +0, Vol +3

Particularités : limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)

Environnement : quelconque, Organisation sociale : quelconque

Évolution possible : -

Le zombi est un cadavre animé par magie noire. En raison de son absence d'intelligence, il ne peut obéir qu'aux instructions simplistes d'un maître, comme par exemple « Tue quiconque pénètre dans cette pièce ».

Zombie ogre

Mort-vivant maléfique de taille G

DV : 8d12+3 (55 pv)

Initiative : -2, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases ; ne peut pas courir)

CA= 16 (-2 Dex, +8 naturelle)

massue (+9, 2d8+9) ; ou coup (+9, 1d8+9) ; ou javeline (+1, 1d8+6, portée de 9 mètres)

for +6, dex -2, esp -3

Réf +0, Vig +2, Vol +6

Particularités : limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)

Environnement : collines tempérées, Organisation sociale : quelconque

Evolution possible : -

Le zombi est un cadavre animé par magie noire. En raison de son absence d'intelligence, il ne peut obéir qu'aux instructions simplistes d'un maître, comme par exemple « Tue quiconque pénètre dans cette pièce ».

Connaissance des zombies

DD 10 : Cette créature complètement dévastée et pourrissante est un zombie, guère plus qu'un corps animé.

DD 13 : Les zombies peuvent être créés avec un sort basique d'animation des morts-vivants. On les trouve souvent au service de nécromanciens ou autres maîtres des morts-vivants.

DD 15 : la plupart des zombies sont créés dans le cadre d'un immonde rituel. Une fois animé, le zombie obéit à son créateur, sans autre désir que de tuer et dévorer les vivants.

Les zombies sont des morts-vivants sans esprit qui n'ont quasiment aucune des connaissances ou des capacités qu'ils avaient de leur vivant. Les zombies ont une motricité et une coordination si médiocre qu'ils ne peuvent pas se déplacer et attaquer en même temps.

DD 20 : les cadavres abandonnés sur un site corrompu par l'énergie surnaturelle de la Giosombre se relèvent parfois d'eux-mêmes pour donner des zombies. Ces créatures n'ont pas de maître et attaquent généralement à vue les créatures vivantes.

Un zombie ne ressent même pas les coups mineurs qu'on inflige à sa chair putréfiée. Le moyen le plus efficace de détruire un zombie est de le démembrer avec des armes tranchantes.