

Monstres D&D 5e

www.aidedd.org - 2024-01-09

AARAKOCRA

Humanoïde (aarakocra) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 6 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues aérien, aarakocra

Puissance 1/4 (50 PX)

Attaque en piqué. Si l'aarakocra vole sur au moins 9 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, l'attaque inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à la cible.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

ABOLETH

Aberration de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 135 (18d10 + 36)

Vitesse 3 m, nage 12 m

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

Jets de sauvegarde Con +6, Int +8, Sag +6

Compétences Histoire +12, Perception +10

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 20

Langues profond, télépathie 36 m

Puissance 10 (5900 PX)

Amphibiens. L'aboleth peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Nuage de mucus. Lorsqu'il est sous l'eau, l'aboleth est entouré d'un mucus altérant. Une créature qui touche l'aboleth ou qui le frappe lors d'une attaque au corps à corps en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Si elle l'échoue, la créature tombe malade pour les 1d4 prochaines heures. Une créature malade ne peut respirer que sous l'eau.

Pénétration télépathique. Si une créature communique par télépathie avec l'aboleth, l'aboleth découvre les plus grands désirs de la créature, à condition qu'il puisse voir la créature.

ACTIONS

Attaques multiples. L'aboleth effectue trois attaques avec ses tentacules.

Tentacule. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de

de sauvegarde de Constitution DD 14 ou tomber malade. Cette maladie n'a aucun effet pendant 1 minute et peut être annulée par toute magie qui soigne les maladies. Après 1 minute, le teint de la créature malade devient translucide et visqueux, la créature ne peut pas récupérer de points de vie si elle n'est pas sous l'eau, et cette maladie ne peut plus être soignée que par guérison ou tout autre sort de guérison des maladies de niveau 6 ou supérieur. Lorsque la créature est en dehors d'une étendue d'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide toutes les 10 minutes à moins que son corps ne soit humidifié avant que 10 minutes ne se soient écoulées.

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

Asservissement (3/jour). L'aboleth cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être charmée magiquement par l'aboleth jusqu'à ce que l'aboleth ne meure ou se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible. La cible charmée est sous le contrôle de l'aboleth et ne peut pas utiliser de réaction, de plus l'aboleth et la cible peuvent communiquer par télépathie entre eux quelle que soit la distance. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle peut retenir son jet de sauvegarde. Si elle le réussit, l'effet se termine. Pas plus d'une fois toutes les 24 heures, la cible peut également retenir son jet de sauvegarde lorsqu'elle se trouve à plus de 1,5 kilomètre de l'aboleth.

ACTIONS LÉGENDAIRES

L'aboleth peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. L'aboleth récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. L'aboleth effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. L'aboleth effectue une attaque avec sa queue.

Absorption psychique (coûte 2 actions). Une créature charmée par l'aboleth subit 10 (3d6) dégâts psychiques, et l'aboleth récupère un montant de point de vie égal aux dégâts que cette créature a subis.

ACOLYTE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Religion +2

Sens Perception passive 12

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 1/4 (50 PX)

Incantation. L'acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). L'acolyte a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*

Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédiction, sanctuaire, soins*

ACTIONS

Gourdin. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Les acolytes sont de jeunes membres d'un clergé, généralement responsables devant un prêtre. Ils effectuent une variété de fonctions au sein d'un temple et leur divinité leur accorde des sorts de faible puissance.

AIGLE

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Vue aiguisée. L'aigle a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

AIGLE GÉANT

Bête de taille G, neutre bon

Classe d'armure 13

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues Un aigle géant comprend le commun et l'aérien mais ne peut pas les parler

Puissance 1 (200 PX)

Vue aiguisée. L'aigle a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'aigle réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

L'aigle géant est une noble créature qui parle son propre langage et en comprend certains autres.

ALLOSAURE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 51 (6d10 + 18)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Bond agressif. Si l'allosaure se déplace d'au moins 9 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre. Si la cible est à terre, l'allosaure peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

L'allosaure est un dinosaure prédateur possédant une taille, une force et une vitesse stupéfiante. Il fonce vers sa proie en bondissant vers elle pour la déchiqueter avec ses griffes vicieuses.

ÂME EN PEINE

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 0 m, vol 18 m (stationnaire)

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

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts nécrotique, poison

Immunités aux états à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant

Puissance 5 (1800 PX)

Déplacement intangible. L'âme en peine peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité au soleil. Si elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme en peine a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Absorption de vie. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Création de spectre. L'âme en peine prend pour cible un humanoïde se trouvant à 3 mètres ou moins, décédé depuis 1 minute maximum et dont la mort fut violente. L'esprit de la cible se relève en tant que spectre, à l'endroit où se trouve le corps ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme en peine. L'âme en peine ne peut pas avoir plus de sept spectres sous son contrôle en même temps.

Parfois un humanoïde est tellement imprégné d'énergie négative au moment de sa mort que son âme s'effondre et disparaît juste avant de devoir rejoindre les plans inférieurs. Cet esprit privé d'âme est une âme en peine.

ANDROSPHINX

Monstruosité de taille G, loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 199 (19d10 + 95)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Int +9, Sag +10

Compétences Arcanes +9, Perception +10, Religion +15

Immunités aux dégâts psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, effrayé

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 20

Langues commun, sphinx

Puissance 17 (18000 PX)

Inscrutabile. Le sphinx est immunisé aux effets cherchant à ressentir ses émotions ou à lire ses pensées, ainsi qu'à n'importe quel sort de divination qu'il refuse. Les jets de Sagesse (Intuition) réalisés pour connaître les intentions ou la sincérité du sphinx subissent un désavantage.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du sphinx sont magiques.

Incantation. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher pour les attaques avec un sort). Il n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts. Le sphinx a la liste de sorts de clerc préparée :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, stabilisation, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, détection du mal et du bien, injonction*

Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, zone de vérité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, don des langues*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flamme, restauration supérieure*

Niveau 6 (1 emplacement) : *festin des héros*

ACTIONS

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants.

Rugissement (3/jour). Le sphinx pousse un rugissement magique. Chaque fois qu'il rugit avant d'avoir terminé un repos long, le rugissement est de plus en plus fort et son effet différent, comme détaillé ci-dessous. Chaque créature se trouvant à 150 mètres du sphinx et étant capable de l'entendre doivent effectuer un jet de sauvegarde.

Premier rugissement. Toutes les créatures qui échouent à un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sont effrayées pendant 1 minute. Une créature peut retenir le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin l'effet qu'elle subit.

Second rugissement. Toutes les créatures qui échouent à un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sont assourdis et effrayées pendant 1 minute. Une créature effrayée est paralysée et peut retenir le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin l'effet qu'elle subit.

Troisième rugissement. Chaque créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, elle subit 44 (8d10) dégâts de tonnerre et est jetée à terre. En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas jetée à terre.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le sphinx peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque avec les griffes. Le sphinx effectue une attaque avec ses griffes.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte ou transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir dans un rayon de 36 mètres.

Sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort choisi parmi sa liste de sorts préparés, en utilisant un emplacement de sort normalement.

ANKHEG*Monstruosité de taille G, sans alignement***Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 lorsqu'il est à terre****Points de vie 39 (6d10 + 6)****Vitesse 9 m, creusement 3 m**

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

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

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts d'acide. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13). Tant qu'elle est agrippée, l'ankheg ne peut mordre que cette créature et a un avantage aux jets d'attaque pour cela.

Vaporisation d'acide (Recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large, à conditions qu'il n'agrippe aucune créature. Chaque créature présente sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 10 (3d6) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ANKYLOSAURE*Bête de taille TG, sans alignement***Classe d'armure 15 (armure naturelle)****Points de vie 68 (8d12 + 16)****Vitesse 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Perception passive 11**Langues** —**Puissance 3 (700 PX)****ACTIONS**

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 18 (4d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou tomber à terre.

Une épaisse carapace protège le corps de ce dinosaure herbivore qu'est l'ankylosaure, qui est capable de se défendre des autres prédateurs grâce à sa queue en forme de massue avec laquelle il peut délivrer des coups dévastateurs.

ARAIgnÉE*Bête de taille TP, sans alignement***Classe d'armure 12****Points de vie 1 (1d4 - 1)****Vitesse 6 m, escalade 6 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Compétences Discréption +4**Sens** vision dans le noir 9 m, Perception passive 10**Langues** —**Puissance 0 (10 PX)**

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 ou subir 2 (1d4) dégâts de poison.

ARAIgnÉE DE PHASE*Monstruosité de taille G, sans alignement***Classe d'armure 13 (armure naturelle)****Points de vie 32 (5d10 + 5)****Vitesse 9 m, escalade 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Discréption +6**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** —**Puissance 3 (700 PX)**

Saut éthéré. Par une action bonus, l'araignée peut magiquement passer du plan matériel au plan éthéré, et vice versa.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 18 (4d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si les dégâts de poison font tomber la cible à 0 point de vie, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même après avoir regagné des points de vie, et est paralysée tant qu'elle est empoisonnée de la sorte.

Une araignée de phase possède la capacité magique de passer du plan matériel au plan éthéré, et vice versa. Elle semble alors apparaître de nulle part et disparaît rapidement après avoir attaqué.

ARAIgnée GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétences Discréption +7

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Toile d'araignée (Recharge 5-6). Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 9/18 m, une créature. **Touché** : la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un jet de Force DD 12, déchirant la toile en cas de réussite. La toile peut aussi être attaquée et détruite (CA 10 ; pv 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison et psychiques).

Pour piéger sa proie, une araignée géante tisse des toiles élaborées ou jette des brins de toile collants de son abdomen. Les araignées géantes vivent généralement sous terre, établissant leurs repaires au plafond ou dans des crevasses obscures. Ces endroits sont souvent ornés de cocons qui retiennent d'anciennes victimes.

ARAIgnée-LOUP GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Discréption +7, Perception +3

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Les araignées-loups géantes chassent en terrain découvert ou se cachent dans des terriers ou des crevasses pour attaquer en embuscade.

ARBRE ÉVEILLÉ

Plante de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 59 (7d12 + 14)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnérabilités aux dégâts feu

Résistances aux dégâts contondant, perforant

Sens Perception passive 10

Langues une langue connue par son créateur

Puissance 2 (450 PX)

Apparence trompeuse. Tant que l'arbre reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbre ordinaire.

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 14 (3d6 + 4) dégâts contondants.

Un arbre éveillé est un arbre ordinaire à qui une conscience et une mobilité ont été données grâce à la magie.

ARBUSTE ÉVEILLÉ

Plante de taille P, sans alignement

Classe d'armure 9**Points de vie 10 (3d6)****Vitesse 6 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

Vulnérabilités aux dégâts feu**Résistances aux dégâts perforant****Sens** Perception passive 10**Langues** une langue connue par son créateur**Puissance 0 (10 PX)**

Apparence trompeuse. Tant que l'arbuste reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbuste ordinaire.

ACTIONS

Écorchure. Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1 (1d4 - 1) dégâts tranchants.

Un arbuste éveillé est un arbuste ordinaire à qui une conscience et une mobilité ont été données grâce à la magie.

ARCANALOTH

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)**Points de vie 104 (16d8 + 32)****Vitesse 9 m, vol 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +9, Sag +7, Cha +7**Compétences Arcanes +13, Intuition +9, Perception +7, Tromperie +9****Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant** d'attaques non magiques**Immunités aux dégâts acide, poison****Immunités aux états** charmé, empoisonné**Sens** vision véritable 36 m, Perception passive 17**Langues** toutes, télépathie 36 m**Puissance 12 (8400 PX)**

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de l'arcanoloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). L'arcanoloth peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence, ténèbres, métal brûlant, invisibilité* (personnel uniquement), *projectile magique*

Résistance à la magie. L'arcanoloth a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'arcanoloth sont magiques.

Incantation. L'arcanoloth est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). L'arcanoloth a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, main de mage, illusion mineure, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, bouclier, disque flottant de Tenser*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, force fantasmagorique, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, peur, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *contact avec un autre plan, immobilisation de monstre*

Niveau 6 (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable*

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Téléportation. L'arcanoloth se téléporte magiquement, avec tout l'équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

ARCHIMAGE*Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement***Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)****Points de vie 99 (18d8 + 18)****Vitesse 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +6**Compétences** Arcanes +13, Histoire +13**Résistances aux dégâts** dégâts des sorts ; contondant, perforant et tranchant non magiques (*sor peau de pierre*)**Sens** Perception passive 12**Langues** six langues au choix**Puissance** 12 (8400 PX)

Incantation. L'archimage est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer à volonté les sorts *déguisement* et *invisibilité*. L'archimage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation, poigne électrique*

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, armure de mage*, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, foulée brumeuse*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, bouclier de feu, peau de pierre**

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, scrutation, mur de force*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'in vulnérabilité*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

* L'archimage jette ces sorts avant le combat.

Résistance à la magie. L'archimage a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les archimages sont de puissants (et généralement assez âgés) lanceurs de sorts qui consacrent leur vie à l'étude des arcane. Les plus bienveillants d'entre eux conseillent les rois et les reines, tandis que les malveillants règnent en tyrans et cherchent à devenir des liches. Ceux qui ne tendent ni vers le bien, ni vers le mal, s'enferment dans des tours isolées afin de pratiquer leur magie sans risque d'être dérangés.

Un archimage a généralement un ou plusieurs apprentis, et sa demeure possède de nombreux gardiens et protections magiques destinés à décourager les intrus.

ARMURE ANIMÉE*Artificiel de taille M, sans alignement***Classe d'armure 18 (armure naturelle)****Points de vie 33 (6d8 + 6)****Vitesse 7,50 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique**Immunités aux états** assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, effrayé**Sens** vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6**Langues** —**Puissance** 1 (200 PX)

Apparence trompeuse. Lorsque l'armure reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une armure normale.

Sensibilité à l'antimagie. L'armure se retrouve incapable d'agir lorsqu'elle se situe dans un *champ antimagie*. Si elle est ciblée par une *dissipation de la magie*, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sort du lanceur ou tomber inconsciente pendant 1 minute.

ACTIONS

Attaques multiples. L'armure effectue deux attaques au corps à corps.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Cette armure animée par la magie grince et ferraille en se déplaçant, faisant autant de bruit que l'esprit vengeur d'un chevalier déchu.

ASSASSIN

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m

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

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4

Compétences Acrobaties +6, Discréption +9, Perception +3, Tromperie +3

Résistances aux dégâts poison

Sens Perception passive 13

Langues jargon des voleurs plus deux langues au choix

Puissance 8 (3900 PX)

Assassinat. Au cours de son premier tour, l'assassin a un avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore pris un tour. Tout coup de l'assassin qui touche contre une créature surprise est un coup critique.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'il a un avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et si l'assassin n'a pas un désavantage à son jet d'attaque.

Esquive totale. Si l'assassin est soumis à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts s'il échoue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'assassin effectue deux attaques avec l'épée courte.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Entraînés à l'utilisation du poison, les assassins sont des tueurs sans remord travaillant pour des nobles, des maîtres de guilde, des souverains, et n'importe qui d'autre pouvant se payer leurs services.

AZER

Élémentaire de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle, bouclier)

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 9 m

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

Jets de sauvegarde Con +4

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens Perception passive 11

Langues igné

Puissance 2 (450 PX)

Corps brûlant. Une créature qui touche l'azer ou le frappe avec une attaque au corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Armes brûlantes. Lorsque l'azer touche avec une arme de corps à corps en métal, il inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (inclus dans l'attaque ci-dessous).

Illumination. L'azer émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

ACTIONS

Marteau de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts contondants si utilisé à deux mains pour faire une attaque au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

BABÉLIEN

Aberration de taille M, neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 3 m, nage 3 m

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

Immunités aux états à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Sol aberrant. Le sol, dans un rayon de 3 mètres autour du babélier, a un aspect pâteux et est considéré comme un terrain difficile. Chaque créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 ou voir sa vitesse de déplacement réduite à 0 jusqu'au début de son prochain tour.

Charabia. Le babélier babille des choses incompréhensibles tant qu'il peut voir une créature et qu'il n'est pas incapable d'agir. Chaque créature qui débute son tour dans un rayon de 6 mètres du babélier et qui peut entendre son charabia doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. En cas d'échec, la créature ne peut pas utiliser de réaction jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant son tour. Sur un 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un 5 ou 6, la créature n'utilise aucune action ni action bonus et utilise l'intégralité de son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire. Sur un 7 ou 8, la créature effectue une attaque au corps à corps contre une créature aléatoire à portée ou ne fait rien si elle ne peut pas effectuer une telle attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le babélier effectue une attaque de morsure et, s'il le peut, utilise sa Salive aveuglante.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 ou tomber à terre. Si la cible est tuée par les dégâts de cette attaque, elle est absorbée par le babélier.

Salive aveuglante (Recharge 5-6). Le babélier crache un projectile chimique sur un point qu'il peut voir dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui. Le projectile explose dans un éclat de lumière aveuglant au moment de l'impact. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre du flash de lumière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du babélier.

BABOUIN

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Tactique de groupe. Le babouin a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 (1d4 – 1) dégâts perforants.

BALOR

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 262 (21d12 + 126)

Vitesse 12 m, vol 24 m

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

Jets de sauvegarde For +14, Con +12, Sag +9, Cha +12

Résistances aux dégâts foudre, froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 13

Langues abyssal, télépathie 36 m

Puissance 19 (22000 PX)

Spasmes d'agonie. Le balor explode lorsqu'il meurt, et toutes les créatures situées à 9 mètres ou moins de lui doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, subissant 70 (20d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'explosion embrase les objets inflammables qui ne sont pas tenus ou portés se trouvant dans la zone, et détruit les armes du balor.

Aura de feu. Au début de chaque tour du balor, toute créature située à 1,50 mètre ou moins de lui subit 10 (3d6) dégâts de feu, et les objets inflammables situés dans l'aura, qui ne sont pas tenus ou portés, s'embrasent. Une créature qui touche le balor ou le frappe avec une attaque au corps à corps tout en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Le balor a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du balor sont magiques.

ACTIONS

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

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 21 (3d8 + 8) dégâts tranchants + 13 (3d8) dégâts de foudre. Si le balor réalise un coup critique, il lance trois fois les dés de dégâts au lieu de deux fois.

Fouet. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 9 m, une cible. Touché : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts de feu, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 ou être tirée de 7,50 mètres vers le balor.

Téléportation. Le balor se téléporte magiquement, avec tout équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui.

BANDIT*Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal***Classe d'armure 12 (armure de cuir)****Points de vie 11 (2d8 + 2)****Vitesse 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10**Langues** une langue au choix (généralement le commun)**Puissance** 1/8 (25 PX)**ACTIONS**

Cimenterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les bandits vagabondent en bandes et sont parfois dirigés par des malfrats, des vétérans ou des mages. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la sécheresse, les épidémies ou la famine peuvent souvent entraîner d'honnêtes gens vers une vie de banditisme.

Les pirates sont des bandits de haute mer. Ils peuvent être des flibustiers intéressés uniquement par les trésors et le meurtre, ou être des corsaires légitimés par la couronne pour attaquer et piller les navires d'une nation ennemie.

BANDIT, CAPITAINE*Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal***Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)****Points de vie 65 (10d8 + 20)****Vitesse 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2**Compétences** Athlétisme +4, Tromperie +4**Sens** Perception passive 10**Langues** deux langues au choix**Puissance** 2 (450 PX)**ACTIONS**

Attaques multiples. Le capitaine effectue trois attaques : deux avec son cimeterre et une avec sa dague. Ou bien il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimenterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Parade. Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Il faut une forte personnalité, un esprit impitoyablement rusé, et une langue acérée pour maintenir un gang de bandits uni. Le capitaine bandit ne manque pas de ces qualités.

Non content de gérer une équipe de râleurs égoïstes, le capitaine pirate, une variante du capitaine bandit, dirige et assure la protection d'un bateau. Pour garder la main sur son équipage, le capitaine doit régulièrement distribuer récompenses et brimades.

Plus que les trésors, le capitaine bandit ou pirate est avide de réputation. Un prisonnier qui en appelle à sa vanité ou à son ego a plus de chance d'obtenir un traitement clément que celui qui ne le fait pas ou prétend ne rien savoir de la sulfureuse réputation du capitaine.

BANSHIE*Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais***Classe d'armure 12****Points de vie 58 (13d8)****Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +2, Cha +5**Résistances aux dégâts** acide, foudre, feu, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Immunités aux dégâts** froid, nécrotique, poison**Immunités aux états** à terre, charmé, empoisonné, agrippé, entravé, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** commun, elfique**Puissance** 4 (1100 PX)

Détection de la vie. Grâce à la magie, la banshie peut sentir la présence de créatures qui ne sont ni des morts-vivants ni des créatures artificielles jusqu'à 7,5 kilomètres de distance. Elle connaît dans quelle direction elles se trouvent, mais pas leur localisation exacte.

Déplacement intangible. La banshie peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

ACTIONS

Contact corrupiteur. Attaque au corps à corps avec un sort : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 12 (3d6 + 2) dégâts nécrotiques.

Visage Effroyable. Chaque créature non morte-vivante se trouvant à 18 mètres de la banshie et pouvant la voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature effrayée peut retenir le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la banshie est toujours visible, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Visage Effroyable de la banshie pendant les prochaines 24 heures.

Hurlement (1/jour). La banshie pousse un hurlement plaintif, à condition de ne pas être exposée à la lumière du soleil. Les morts-vivants et les artificiels sont immunisés à cet effet. Toutes les autres créatures se situant à 9 mètres d'elle et pouvant l'entendre doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, la créature tombe à 0 point de vie. En cas de réussite, elle subit 10 (3d6) dégâts psychiques.

La mélancolique banshie est une créature malveillante formée à partir de l'esprit d'une femme elfe. Ses cheveux ceignent son visage tel un enchevêtrement désordonné, et son corps est vêtu de haillons vaporeux qui volent et tournent autour d'elle.

BARLGURA

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 68 (8d10 + 24)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6

Compétences Discréption +5, Perception +5

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues abyssal, télémagie 36 m

Puissance 5 (1800 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du barlgura est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le barlgura peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

1/jour chacun : *enchevêtrement, force fantasmagorique*

2/jour chacun : *déguisement, invisibilité* (personnel uniquement)

Téméraire. Au début de son tour, le barlgura peut obtenir un avantage à tous les jets d'attaque au corps à corps avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Saut avec élan. Le saut en longueur du barlgura va jusqu'à 12 mètres et son saut en hauteur jusqu'à 6 mètres quand il peut prendre son élan.

ACTIONS

Attaques multiples. Le barlgura effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses poings.

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

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 9 (1d10 + 4) dégâts contondants.

BASILIC

Monstruosité de taille M, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 6 m

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

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues —

Puissance 3 (700 PX)

Regard pétrifiant. Si une créature débute son tour à 9 mètres du basilic et que chacun peut voir l'autre, le basilic peut forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, s'il n'est pas incapable d'agir. En cas d'échec, la magie commence à transformer la créature en pierre, et celle-ci est entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet se termine. En cas d'échec, la créature est pétrifiée, jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *restauration supérieure* ou par une magie similaire. Une créature qui n'est pas surprise peut éviter le regard du basilic pour ne pas tenter de jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne pourra pas voir le basilic jusqu'au début de son prochain tour, elle pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde le basilic entretemps, elle devra tenter immédiatement le jet de sauvegarde. Si le basilic voit son propre reflet à 9 mètres ou moins dans des conditions de lumière vive, il se méprendra et se ciblera avec son regard, croyant être face à un rival.

ACTIONS

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

Le basilic est une horreur reptilienne munie de plusieurs paires de pattes, dont le regard transforme les victimes en pierre poreuse. La créature se nourrira ensuite de cette pierre, qu'elle brisera grâce à sa puissante mâchoire, qui reprendra sa forme organique une fois dans son gosier.

BEC DE HACHE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 15 m

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

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Un bec de hache est un grand oiseau incapable de voler possédant de puissantes pattes, un bec recourbé, ainsi qu'un déplaisant caractère.

BÉHIR

Monstruosité de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 168 (16d12 + 64)

Vitesse 15 m, escalade 12 m

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

Compétences Discréption +7, Perception +6

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision dans le noir 27 m, Perception passive 16

Langues draconique

Puissance 11 (7200 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le béhir effectue deux attaques : une de morsure et une de constriction.

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

Constriction. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille G ou inférieure. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts contondants + 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants. La cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper) si le béhir n'est pas déjà en train d'étreindre une créature, et la cible est entravée tant qu'elle est agrippée.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le béhir crache un jet de foudre sur une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, subissant 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Engloutissement. Le béhir effectue une attaque de morsure contre une créature de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque réussit, la créature est avalée, et elle n'est plus agrippée. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, bénéficiant d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du béhir, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du béhir. Un béhir ne peut avoir en lui qu'une seule créature engloutie à la fois. Si le béhir subit 30 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part de la créature avalée, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin du tour ou régurgiter la créature qu'il a avalée, qui se retrouve alors à terre, à 3 mètres ou moins du béhir. Si le béhir meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre en utilisant 4,50 mètres de mouvement pour se retrouver à l'extérieur et à terre.

BELETTE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Compétences Discréption +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. La belette a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât perforant.

BELETTE GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Discréption +5, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. La belette a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

BERSERKER

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement chaotique

Classe d'armure 13 (armure de peaux)

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 2 (450 PX)

Téméraire. Au début de son tour, un berserker peut obtenir un avantage à tous les jets d'attaque au corps à corps avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Originaires de terres non civilisées, les imprévisibles berserkers se réunissent au sein de groupes de guerre et cherchent le conflit partout où ils peuvent en trouver.

BÊTE ÉCLIPSANTE

Monstruosité de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 3 (700 PX)

Esquive totale. Si la bête éclipsante est soumise à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts, elle ne subit aucun dégât si elle réussit son jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si elle échoue.

Déplacement. La bête éclipsante projette une illusion magique qui fait apparaître la bête éclipsante à quelques centimètres de sa véritable localisation ; de ce fait, les jets d'attaque qui ciblent la bête éclipsante ont un désavantage contre elle. Si elle est touchée par une attaque, ce trait est interrompu jusqu'à la fin de son prochain tour. Ce trait est également interrompu tant que la bête éclipsante est incapable d'agir ou que sa vitesse de déplacement est égale à 0 mètre.

ACTIONS

Attaques multiples. La bête éclipsante effectue deux attaques avec ses tentacules.

Tentacule. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts perforants.

Ce prédateur monstrueux doit son nom à sa capacité à se dissimuler à l'aide d'illusions, déplaçant la lumière pour qu'il semble être là où il n'est pas.

BLAIREAU

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 3 (1d4 + 1)

Vitesse 6 m, creusement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le blaireau a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât perforant.

BLAIREAU GÉANT

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m, creusement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. Le blaireau a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le blaireau réalise deux attaques : une avec ses griffes et une de morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

BLÈME

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts nécrotique

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun

Puissance 2 (450 PX)

Puanteur. Toute créature qui débute son tour à 1,50 mètre ou moins de la blème doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature est immunisée contre la puanteur des blèmes pour les prochaines 24 heures.

Mépris du renvoi. La blème et toutes les goules situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle ont un avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Les blèmes sont des goules auxquelles le prince démon Orcus imprègne plus d'énergie abyssale, ce qui entre autres les rend plus rusées.

BRUTACIEN

Humanoïde (brutacien) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de peaux, bouclier)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discréption +3

Sens Perception passive 10

Langues brutacien

Puissance 1/4 (50 PX)

Amphibien. Le brutacien peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Communication avec les grenouilles et les crapauds. Le brutacien peut communiquer des concepts simples aux crapauds et aux grenouilles lorsqu'il parle le brutacien.

Camouflage dans la vase. Le brutacien a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain marécageux.

Saut sans élan. Le brutacien peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

Attaques multiples. Le brutacien effectue deux attaques au corps à corps : une de morsure et une avec la lance.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. **Touché** : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

BULETTE

Monstruosité de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 94 (9d10 + 45)

Vitesse 12 m, creusement 12 m

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

Compétences Perception +6

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 16

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Saut sans élan. La bulette peut sauter en longueur jusqu'à 9 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

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

Saut implacable. Si la bulette parcourt au moins 4,50 mètres en sautant lors de son mouvement, elle peut utiliser son action pour atterrir sur un espace où se trouvent une ou plusieurs créatures. Chaque créature doit alors réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 16 (au choix de la cible) ou tomber à terre et subir 14 (3d6 + 4) dégâts contondants + 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature subit la moitié des dégâts, n'est pas projetée au sol, et est poussée de 1,50 mètre hors de l'espace de la bulette (vers un espace inoccupé choisi par la créature). S'il n'y a pas d'espace libre à portée, la créature se retrouve à terre dans l'espace de la bulette.

CAMBION

Félon de taille M, tout alignement mauvais

Classe d'armure 19 (armure d'écaillles)

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m, vol 18 m

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

Jets de sauvegarde For +7, Con +6, Int +5, Cha +6

Compétences Discréption +7, Intimidation +6, Perception +4, Tromperie +6

Résistances aux dégâts foudre, feu, froid, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues abyssal, commun, infernal

Puissance 5 (1800 PX)

Faveur impie. La CA du cambion prend en compte son bonus de Charisme.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du cambion est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le cambion peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

3/jour chacun : *détection de la magie, injonction, modification d'apparence*
1/jour : *changement de plan* (personnel uniquement)

ACTIONS

Attaques multiples. Le cambion effectue deux attaques au corps à corps, ou utilise deux fois son Rayon de feu.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/12 m, une cible. **Touché** : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Rayon de feu. Attaque à distance avec un sort : +7 au toucher, portée 36 m, une cible. **Touché** : 10 (3d6) dégâts de feu.

Charme satanique. Un humanoïde situé à 9 mètres ou moins du cambion et qu'il peut voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être charmé par magie pendant 1 journée. La cible charmée obéit aux paroles du cambion. Si la cible subit des dégâts de la part du cambion ou d'une autre créature, ou reçoit un ordre suicidaire de la part du cambion, elle peut retenter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Charme satanique du cambion pendant les prochaines 24 heures.

Un cambion est la progéniture d'un démon (généralement une succube ou un incubus) et d'un humanoïde (généralement un humain).

CENTAURE*Monstruosité de taille G, neutre bon***Classe d'armure 12****Points de vie 45 (6d10 + 12)****Vitesse 15 m**

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

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Survie +3**Sens** Perception passive 13**Langues** elfique, sylvestre**Puissance 2 (450 PX)**

Charge. Si le centaure se déplace d'au moins 9 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec la pique dans le même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

ACTIONS

Attaques multiples. Le centaure effectue deux attaques : une avec la pique et une avec ses sabots, ou deux avec l'arc long.

Pique. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Un centaure a le corps d'un large cheval surmonté d'une tête, des bras et d'un torse humanoïde. Voyageurs solitaires, ils évitent les conflits mais combattent férolement lorsqu'ils y sont obligés.

CERF*Bête de taille M, sans alignement***Classe d'armure 13****Points de vie 4 (1d8)****Vitesse 15 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sens Perception passive 12**Langues** —**Puissance 0 (10 PX)****ACTIONS**

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants.

CHACAL*Bête de taille P, sans alignement***Classe d'armure 12****Points de vie 3 (1d6)****Vitesse 12 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3**Sens** Perception passive 13**Langues** —**Puissance 0 (10 PX)**

Odorat et ouïe aiguisés. Le chacal a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le chacal a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

CHAMEAU*Bête de taille G, sans alignement***Classe d'armure 9****Points de vie 15 (2d10 + 4)****Vitesse 15 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9**Langues** —**Puissance 1/8 (25 PX)****ACTIONS**

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants.

CHAROGNARD RAMPANT

Monstruosité de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 51 (6d10 + 18)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. Le charognard rampant a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Pattes d'araignée. Le charognard rampant peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le charognard rampant effectue deux attaques : une avec ses tentacules et une de morsure.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonné pendant 1 minute. Jusqu'à ce que ce poison prenne fin, la cible est paralysée. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin au poison qui l'affecte.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

CHASME

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 84 (13d10 + 13)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +5

Compétences Perception +5

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues abyssal, télépathie 36 m

Puissance 6 (2300 PX)

Bourdonnement. Le chasme produit un horrible son bourdonnant auquel sont immunisés les démons. Toute autre créature qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour du chasme doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou tomber inconsciente pendant 10 minutes. Une créature qui ne peut pas entendre le bourdonnement réussit automatiquement son jet de sauvegarde. L'effet sur une créature rendue inconsciente prend fin dès qu'elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour l'asperger avec de l'eau bénite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde contre cet effet ou si cet effet prend fin pour elle, elle est immunisée au bourdonnement pour les prochaines 24 heures.

Résistance à la magie. Le chasme a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Pattes d'araignée. Le chasme peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Rostre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (4d6 + 2) dégâts perforants + 24 (7d6) dégâts nécrotiques, et le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Si cet effet fait tomber le maximum de points de vie de la créature à 0, la créature meurt. Cette réduction du maximum de points de vie de la créature est effective jusqu'à ce que la créature finisse un repos long ou soit ciblée par un sort de *restauration supérieure* ou tout autre effet similaire.

CHAT

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le chat a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

CHAUVE-SOURIS

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut utiliser sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 1 dégât perforant.

CHAUVE-SOURIS GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (4d10)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut utiliser sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

CHEVAL DE GUERRE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Charge écrasante. Si un cheval se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses sabots dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut réaliser une autre attaque contre elle avec ses sabots en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

VARIANTE : ARMURE DU CHEVAL DE GUERRE

La CA d'un cheval de guerre dépend du type de barde qu'il porte (voir le *Manuel des Joueurs* pour plus d'informations sur les bardes). La CA du cheval prend en compte son modificateur de Dextérité, le cas échéant. La barde ne modifie pas le facteur de puissance du cheval.

CA	Barde
12	Armure de cuir
13	Armure de cuir clouté
14	Broigne
15	Armure d'écaillles
16	Cotte de mailles
17	Clibanion
18	Harnois

CHEVAL DE SELLE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

CHEVAL DE TRAIT

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants.

CHEVALIER

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2

Sens Perception passive 10

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 3 (700 PX)

Brave. Le chevalier a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques au corps à corps.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 5 (1d10) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le chevalier peut lancer un avertissement ou un ordre spécial chaque fois qu'une créature non-hostile qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet se termine si le chevalier est incapable d'agir.

RÉACTIONS

Parade. Le chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les chevaliers sont des guerriers ayant prêté allégeance à un dirigeant, un ordre religieux ou une noble cause. L'alignement du chevalier détermine à quel point le serment est honoré. Que ce soit en s'engageant dans une quête ou en patrouillant un royaume, un chevalier voyage souvent avec un entourage qui comprend écuyers et servants, lesquels sont des roturiers.

CHEVALIER DE LA MORT

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 180 (19d8 + 95)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +9, Cha +10

Immunités aux dégâts nécrotique, poison

Immunités aux états effrayé, épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues abyssal, commun

Puissance 17 (18000 PX)

Résistance à la magie. Le chevalier de la mort a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Général des Morts. À moins que le chevalier de la mort soit incapable d'agir, les morts-vivants de son choix à 18 mètres ou moins de lui (lui y compris) bénéficient d'un avantage à leurs jets de sauvegarde contre les capacités qui repoussent les morts-vivants.

Incantation. Le chevalier de la mort est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de paladin suivants :

Niveau 1 (4 emplacements) : *châtiment calcinant, duel forcé, injonction*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobilisation de personne*

Niveau 3 (3 emplacements) : *arme élémentaire, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, châtiment débilitant*

Niveau 5 (2 emplacements) : *vague destructrice* (nécrotique)

ACTIONS

Attaques multiples. Le chevalier de la mort effectue trois attaques avec son épée longue.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants, ou 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants si utilisée à deux mains, plus 18 (4d8) dégâts nécrotiques.

Orbe de feu infernal (1/jour). Le chevalier de la mort projette une boule de feu magique qui explose en un point qu'il peut voir situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Chaque créature dans un rayon de 6 mètres autour du point d'impact doit lancer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. La sphère se propage au-delà des coins. Une créature subit 35 (10d6) dégâts de feu et 35 (10d6) dégâts nécrotiques si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié en cas de réussite.

RÉACTIONS

Parade. Le chevalier de la mort ajoute 6 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

CHÈVRE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Charge. Si la chèvre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 2 (1d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 ou tomber à terre.

Stable. La chèvre a un avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets susceptibles de la faire tomber à terre.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

CHÈVRE GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Charge. Si la chèvre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre.

Stable. La chèvre a un avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets susceptibles de la faire tomber à terre.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

CHIEN DE CHASSE INFERNAL

Fiélon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 45 (7d8 + 14)

Vitesse 15 m

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

Compétences Perception +5

Immunités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues comprend l'infernal mais ne peut pas parler

Puissance 3 (700 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chien de chasse a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le chien de chasse a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le chien de chasse exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, subissant 21 (6d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Fiélons cracheurs de feu à la silhouette canine, les chiens de chasse infernaux sont communément au service de créatures maléfiques qui les utilisent comme compagnons ou chiens de garde.

CHIEN DU TRÉPAS

Monstruosité de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Compétences Discréption +4, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Bicéphale. Le chien a un avantage aux jets de Sagesse (Perception), ainsi qu'aux jets de sauvegarde pour ne pas être assourdi, aveuglé, charmé, étourdi, inconscient ou effrayé.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chien effectue deux attaques de morsure.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre la maladie pour ne pas être empoisonnée, et ce jusqu'à ce que la maladie soit soignée. Toutes les 24 heures, la créature doit refaire le jet de sauvegarde, et réduire son maximum de points de vie de 5 (1d10) en cas d'échec. Cette réduction dure jusqu'à ce que la maladie soit soignée. La créature meurt si la maladie réduit ses points de vie à 0.

Un chien du trépas est un affreux chien de chasse à deux têtes parcourant les plaines, les déserts et l'Outreterre.

CHIEN ESQUIVEUR

Fée de taille M, loyal bon

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discréption +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues chien esquiveur, comprend le sylvestre mais ne peut pas le parler

Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chien a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Téléportation (Recharge 4-6). Le chien se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte ou transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir se situant à 12 mètres maximum. Avant ou après s'être téléporté, il peut effectuer une attaque de morsure.

Un chien esquiveur doit son nom à sa capacité à disparaître et à réapparaître en un clin d'œil, un talent lui permettant d'augmenter ses capacités d'attaque autant que de défense.

CHIMÈRE

Monstruosité de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m, vol 18 m

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

Compétences Perception +8

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues comprend le draconique mais ne peut pas parler

Puissance 6 (2300 PX)

ACTIONS

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

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

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

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

Souffle de feu (Recharge 5-6). La chimère exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 31 (7d8) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Une chimère est la vile combinaison d'une chèvre, d'un lion et d'un dragon, et elle arbore les têtes de chacune de ces trois créatures. Elle affectionne d'arriver en volant pour engloutir sa proie dans les flammes grâce à son souffle avant d'atterrir et de se jeter au combat.

CHOUETTE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discréption +3, Perception +3

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'elle quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

Ouïe et vue aiguisées. La chouette a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât tranchant.

CHOUETTE GÉANTE

Bête de taille G, neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Discréption +4, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues Une chouette géante comprend le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne peut pas les parler

Puissance 1/4 (50 PX)

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'elle quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

Ouïe et vue aiguisées. La chouette a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (2d6 + 1) dégâts tranchants.

Les chouettes géantes sont des créatures intelligentes protectrices de leurs royaumes forestiers.

CHUUL

Aberration de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Compétences Perception +4

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues comprend le profond mais ne peut pas parler

Puissance 4 (1100 PX)

Amphibien. Le chuul peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Détection de la magie. Le chuul détecte la magie dans un rayon de 36 mètres à volonté. Mis à part cela, ce trait fonctionne comme le sort *détection de la magie*, mais il n'est pas lui-même magique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chuul effectue deux attaques de pinces. Si le chuul agrippe une créature, il peut également utiliser une fois ses tentacules.

Pinces. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. La cible est agrippée (évasion DD 14) si elle est de taille G ou plus petite et que le chuul n'a pas déjà agrippé plus d'une autre créature.

Tentacules. Une créature agrippée par le chuul doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pour 1 minute. Tant que le poison est actif, la cible est paralysée. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

COCKATRICE

Monstruosité de taille P, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 27 (6d6 + 6)

Vitesse 6 m, vol 12 m

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

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

ACTIONS

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

La cockatrice ressemble à hideux mélange entre un lézard, un oiseau et une chauve-souris. Elle est tristement connue à cause de sa capacité à changer la chair en pierre.

CORBEAU

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Imitation. Le corbeau peut imiter des sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure ou un petit cri animal. Une créature qui entend les sons peut se rendre compte qu'il s'agit d'imitations si elle réussit un jet de Sagesse (Intuition) DD 10.

ACTIONS

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

COUATL

Céleste de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d8 + 39)

Vitesse 9 m, vol 27 m

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

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +7, Cha +6

Résistances aux dégâts radiant

Immunités aux dégâts psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 15

Langues toutes, télépathie 36 m

Puissance 4 (1100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du couatl est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le couatl peut lancer les sorts suivants de manière innée, qui nécessitent uniquement une composante verbale :

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

Armes magiques. Les attaques avec une arme du couatl sont magiques.

Esprit fortifié. Le couatl est immunisé contre la scrutation et aux effets qui permettraient de ressentir ses émotions, lire ses pensées, ou détecter sa localisation.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Touché* : 8 (1d6 + 5) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pendant 24 heures. Jusqu'à ce que l'empoisonnement se termine, la cible est inconsciente. Une autre créature peut utiliser une action pour secourir la cible et la réveiller.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une créature de taille M ou inférieure. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 15 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et le couatl ne peut pas étreindre une autre cible.

Changement de forme. Le couatl se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve sa forme originale s'il meurt. L'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du couatl). Dans sa nouvelle forme, le couatl garde ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, son mode de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses autres actions sont remplacés par ceux de la nouvelle forme, et il gagne les statistiques et capacités (sauf les capacités de classe, les actions légendaires et les actions de repère) qui possède la nouvelle forme et qui lui font défaut. Si la nouvelle forme possède une attaque de morsure, le couatl peut utiliser à la place sa propre attaque de morsure.

CRABE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Compétences Discréption +2

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Amphibien. Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1 dégât contondant.

CRABE GÉANT

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Compétences Discréption +4

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

Amphibien. Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 11 pour s'échapper). Le crabe a deux pinces, chacune lui permettant d'agripper une cible.

CRÂNEFEU

Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 40 (9d4 + 18)

Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Arcanes +5, Perception +2

Résistances aux dégâts foudre, nécrotique, perforant

Immunités aux dégâts feu, froid, poison

Immunités aux états à terre, charmé, empoisonné, paralysé, effrayé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun

Puissance 4 (1100 PX)

Illumination. Le crânefeu émet une lumière faible dans un rayon de 4,50 mètres, ou une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres supplémentaires. Il peut passer d'une option à l'autre en utilisant une action.

Résistance à la magie. Le crânefeu a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Reconstitution. Si le crânefeu est détruit, il récupère tous ses points de vie en 1 heure, à moins que de l'eau bénite ne soit versée sur ses restes, ou qu'un sort de *dissipation de la magie* ou de *délivrance des malédictions* ne lui soit lancé.

Incantation. Le crânefeu est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Le crâne n'a pas besoin des composantes somatiques et matérielles pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage*

Niveau 1 (3 emplacements de sorts) : *bouclier*, *projectile magique*

Niveau 2 (2 emplacements de sorts) : *flou*, *sphère de feu*

Niveau 3 (1 emplacement de sort) : *boule de feu*

ACTIONS

Attaques multiples. Le crânefeu effectue deux attaques de Rayon de feu.

Rayon de feu. Attaque à distance avec un sort : +5 au toucher, portée 9 m, une cible. **Touché** : 10 (3d6) dégâts de feu.

Un flamboiement verdâtre et un rire dément annoncent l'arrivée d'un crânefeu. Ce crâne désincarné foudroie ses adversaires avec des rayons ardents qui jaillissent de ses orbites et d'atroces sorts sortis tout droit des sombres tréfonds de sa mémoire.

CRAPAUD GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 39 (6d10 + 6)

Vitesse 6 m, nage 12 m

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

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Amphibien. Le crapaud peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut sans élan. Le crapaud peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de poison, et la cible est agrippée (DD 13 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et le crapaud ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutissement. Le crapaud effectue une attaque de morsure contre une cible de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque réussit, la cible est avalée et elle n'est plus agrippée. La créature avalée est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques ou autres effets provenant de l'extérieur du crapaud, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du crapaud. Le crapaud ne peut avaler qu'une cible à la fois. Si le crapaud meurt, la créature avalée n'est plus entravée et peut sortir du cadavre en utilisant 1,50 mètre de mouvement, pour alors en émerger et se retrouver à terre.

CRIARD

Plante de taille M, sans alignement

Classe d'armure 5

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 0 m

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

Immunités aux états aveuglé, assourdi, effrayé

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Apparence trompeuse. Tant que le criard reste immobile, il ne peut être distingué d'un champignon ordinaire.

RÉACTIONS

Hurlement. Lorsqu'une lumière vive ou une créature se trouve à 9 mètres ou moins du criard, il émet un hurlement audible à 90 mètres à la ronde. Le criard pousse son cri jusqu'à ce que ce qui l'a dérangé sorte de sa portée de vision aveugle et pendant les 1d4 tours qui suivent.

CROCODILE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discréption +2

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Apnée. Le crocodile peut retenir son souffle durant 15 minutes.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

CROCODILE GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 85 (9d12 + 27)

Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discréption +5

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Apnée. Le crocodile peut retenir son souffle durant 30 minutes.

ACTIONS

Attaques multiples. Le crocodile réalise deux attaques : une de morsure et une avec sa queue.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 21 (3d10 + 5) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible qui n'est pas agrippée par le crocodile. **Touché** : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée au sol.

CUBE GÉLATINEUX

Vase de taille G, sans alignement

Classe d'armure 6

Points de vie 84 (8d10 + 40)

Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux états assourdi, à terre, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Vase cubique. Le cube occupe intégralement son espace. Les autres créatures peuvent entrer dans cet espace, mais une créature le faisant est sujette à l'Engloutissement du cube et a un désavantage aux jets de sauvegarde. Les créatures à l'intérieur du cube sont visibles mais disposent d'un abri total. Une créature à 1,50 mètre du cube peut effectuer une action pour extraire une créature ou un objet du cube. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Force DD 12 et la créature accomplissant la tentative subit 10 (3d6) dégâts d'acide. Le cube ne peut contenir qu'une seule créature de taille G ou jusqu'à quatre créatures de taille M ou inférieur en même temps.

Transparent. Y compris lorsque le cube est visible, il est nécessaire de réussir un jet de Sagesse (Perception) DD 15 pour repérer le cube s'il n'a ni bougé ni attaqué. Une créature qui tente d'entrer dans l'espace du cube sans le savoir est surprise par le cube.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (3d6) dégâts d'acide.

Engloutissement. Le cube se déplace de sa vitesse ou moins. Ce faisant, il peut entrer dans l'espace d'une créature de taille G ou moins. Chaque fois que le cube pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas de réussite, la créature peut choisir d'être repoussée de 1,50 mètre en arrière ou sur le côté du cube. Une créature qui choisit de ne pas être repoussée subit les conséquences d'un jet de sauvegarde raté. Si le jet de sauvegarde échoue, le cube pénètre dans l'espace de la créature, et celle-ci subit 10 (3d6) dégâts d'acide et est engloutie. La créature engloutie ne peut pas respirer, est entravée, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du cube. Lorsque le cube se déplace, la créature engloutie se déplace avec lui. Une créature engloutie peut tenter de se libérer en utilisant une action pour effectuer un jet de Force DD 12. En cas de réussite, la créature s'échappe et entre dans l'espace de son choix à 1,50 mètre du cube.

CULTISTE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Tromperie +2

Sens Perception passive 10

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 1/8 (25 PX)

Sombre dévotion. Le cultiste a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

ACTIONS

Cimettere. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Les cultistes prêtent allégeance à un sombre pouvoir tel qu'un prince élémentaire, un seigneur démoniaque ou un diable majeur. La plupart dissimulent leur engagement pour éviter d'être ostracisés, emprisonnés ou exécutés en raison de leurs croyances. Contrairement aux acolytes mauvais, les cultistes font souvent montre de signes de folie dans leurs croyances et l'accomplissement de leurs pratiques.

CYCLOPE

Géant de taille TG, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 138 (12d12 + 60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Sens Perception passive 8

Langues géant

Puissance 6 (2300 PX)

Faible perception du relief. Le cyclope a un désavantage à tous les jets d'attaque contre une cible située à plus de 9 mètres de lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Le cyclope effectue deux attaques avec la massue.

Massue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Les cyclopes sont des géants n'ayant qu'un œil au milieu du front qui subsistent comme ils peuvent dans les terres sauvages. À cause de leur taille et de leur force, ils représentent une terrible menace au combat, mais ils peuvent facilement être trompés par un adversaire astucieux.

DAO*Elémentaire de taille G, neutre mauvais***Classe d'armure 18 (armure naturelle)****Points de vie 187 (15d10 + 105)****Vitesse** 9 m, creusement 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +5, Cha +6**Immunités aux états** pétrifié**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 11**Langues** terrene**Puissance** 11 (7200 PX)

Disparition élémentaire. Si le dao meurt, son corps se désintègre en une poudre cristalline, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait ou transportait.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du dao est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *déttection de la magie, détection du mal et du bien, façonnage de la pierre*

3/jour : *don des langues, passe-muraille, terraformage*

1/jour chacun : *assassin imaginaire, changement de plan, invocation d'élémentaire* (élémentaire de la terre uniquement), *forme gazeuse, invisibilité, mur de pierre*

Déplacement dans la terre. Le dao peut creuser à travers la terre et la pierre non magique et non travaillée. En faisant cela, il ne dérange pas les matériaux qu'il traverse.

Pieds sûrs. Le dao a un avantage aux jets de Force ou de Dextérité réalisés pour contrer des effets qui le jetteraient à terre.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dao effectue deux attaques avec ses poings, ou deux attaques avec le maillet.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Maillet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 20 (4d6 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 ou tomber à terre.

DEMI-DRAGON ROUGE, VÉTÉRAN*Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement***Classe d'armure 18 (harnois)****Points de vie 65 (10d8 + 20)****Vitesse** 9 m

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

Compétences Athlétisme +5, Perception +2**Résistances aux dégâts** feu**Sens** vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 12**Langues** commun, draconique**Puissance** 5 (1800 PX)**ACTIONS**

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques à l'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également effectuer une attaque avec cette dernière.

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

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

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

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le vétéran exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de feu si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DEMI-LICHE

Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)**Points de vie** 80 (32d4)**Vitesse** 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +11, Sag +9, Cha +11**Résistances aux dégâts** contondant, perforant et tranchant d'attaques magiques**Immunités aux dégâts** nécrotique, poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Immunités aux états** charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, étourdi**Sens** vision véritable 36 m, Perception passive 13**Langues** —**Puissance** 18 (20000 PX)**Esquive totale.** Si la demi-liche est soumise à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts, elle ne subit aucun dégât si elle réussit son jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si elle échoue.**Résistance légendaire (3/jour).** Si la demi-liche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider de transformer cet échec en réussite.**Immunité au renvoi.** La demi-liche est immunisée aux effets de renvoi des morts-vivants.**ACTIONS****Hurlement (Recharge 5-6).** La demi-liche émet un cri à glacer le sang. Chaque créature se trouvant à 9 mètres de la demi-liche et qui peut entendre le hurlement doit réussir un jet de

sauvegarde de Constitution DD 15 ou tomber à 0 point de vie. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est effrayée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Absorption de vie. La demi-liche cible jusqu'à trois créatures qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 ou subir 21 (6d6) dégâts nécrotiques, et faire récupérer à la demi-liche un nombre de points de vie égal au total des dégâts infligés à toutes les cibles.**ACTIONS LÉGENDAIRES**

La demi-liche peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La demi-liche récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Envolée. La demi-liche s'envole de la moitié de sa vitesse de déplacement.**Nuage de poussière.** La demi-liche fait tourbillonner par magie la poussière de ses restes. Chaque créature se trouvant à 3 mètres ou moins de la demi-liche, y compris derrière les angles des murs, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être aveuglé jusqu'à la fin du prochain tour de la demi-liche. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre cet effet jusqu'à la fin du prochain tour de la demi-liche.**Absorption d'énergie (coûte 2 actions).** Chaque créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres de la demi-liche doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, le maximum de points de vie de la créature est réduit magiquement de 10 (3d6). Si le maximum de points de vie de la créature est réduit à 0 par cet effet, la créature meurt. Le maximum de points de vie de la créature peut être récupéré grâce à un sort de *restauration supérieure* ou un effet magique similaire.**Infâme malédiction (coûte 3 actions).** La demi-liche cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être maudite par magie. Jusqu'à ce que la malédiction prenne fin, la cible a un désavantage aux jets d'attaque et de sauvegarde. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à la malédiction en cas de réussite.

Une demi-liche est une liche qui n'est pas parvenue à suffisamment alimenter en âmes son phylactère pour empêcher son corps de se décomposer. Dans la plupart des cas, une demi-liche est réduite à un crâne, quelques ossements et un tas de poussière.

DEMI-OGRE

Géant de taille G, tout alignement chaotique

Classe d'armure 12 (armure de peaux)

Points de vie 30 (4d10 + 8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, géant

Puissance 1 (200 PX)

ACTIONS

Hache d'armes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants, ou 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

DÉMON DES OMBRES

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 66 (12d8 + 12)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5 Cha +4

Compétences Discréption +7

Vulnérabilités aux dégâts radiant

Résistances aux dégâts acide, feu, nécrotique, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts froid, foudre, poison

Immunités aux états épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues abyssal, télépathie 36 m

Puissance 4 (1100 PX)

Déplacement intangible. Le démon peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le démon subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière. S'il est exposé à une lumière vive, le démon a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Discréption dans les ombres. S'il se trouve dans des ténèbres ou est exposé à une lumière faible, le démon peut effectuer l'action Se cacher en utilisant une action bonus.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts psychiques ou, si le démon a un avantage à son jet d'attaque, 17 (4d6 + 3) dégâts psychiques.

DESTRIER NOIR

Fiélon de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 68 (8d10 + 24)

Vitesse 18 m, vol 27 m

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

Immunités aux dégâts feu

Sens Perception passive 11

Langues comprend l'abyssal, le commun et l'inférial mais ne peut pas parler

Puissance 3 (700 PX)

Résistance au feu partagée. Le destrier noir peut accorder la résistance au feu à son cavalier.

Illuminateur. Le destrier noir émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaire.

ACTIONS

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

Galop éthétré. Le destrier noir et jusqu'à trois créatures consentantes à 1,50 mètre de lui quittent magiquement le plan matériel pour le plan éthétré, ou l'inverse.

DÉVA

Céleste de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d8 + 64)

Vitesse 9 m, vol 27 m

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

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9

Compétences Intuition +9, Perception +9

Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, effrayé, épuisement

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues toutes, télépathie 36 m

Puissance 10 (5900 PX)

Armes angéliques. Les attaques avec une arme du déva sont magiques.

Lorsque le déva touche avec n'importe quelle arme, l'arme inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque ci-dessous).

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du déva est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). Le déva peut lancer les sorts suivants de manière innée, qui nécessitent uniquement une composante verbale :

À volonté : *détection du mal et du bien*

1/jour chacun : *communion, rappel à la vie*

Résistance à la magie. Le déva a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le déva effectue deux attaques au corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 18 (4d8) dégâts radiants.

Contact guérisseur (3/jour). Le déva touche une autre créature. La cible récupère par magie 20 (4d8 + 2) points de vie et est guérie de toutes malédictions, maladies, poisons, aveuglement ou assourdissement.

Changement de forme. Le déva se métamorphose magiquement en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve sa forme originale s'il meurt. L'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du déva). Dans sa nouvelle forme, le déva garde ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, son mode de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses sens spéciaux sont remplacés par ceux de la nouvelle forme, et il gagne les statistiques et capacités (hors capacités de classe, actions légendaires et les actions de repaire) que possède la nouvelle forme et qui lui font défaut.

DÉVOREUR D'INTELLECT

Aberration de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 21 (6d4 + 6)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discréption +4, Perception +2

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états aveuglé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 12

Langues comprend le profond mais ne peut pas parler, télépathie 18 m

Puissance 2 (450 PX)

Détection de la sentience. Le dévoreur d'intellect peut sentir la présence et localiser chaque créature ayant une Intelligence de 3 ou plus dans un rayon de 90 mètres, quelles que soient les barrières qui les séparent, à moins que la créature soit protégée par un sort d'*esprit impénétrable*.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dévoreur d'intellect effectue une attaque avec ses griffes et utilise Consommation de l'intellect.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Consommation de l'intellect. Le dévoreur d'intellect cible une créature possédant un cerveau qu'il peut voir et qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 12 contre cette magie ou subir 11 (2d10) dégâts psychiques. De plus, en cas d'échec, lancez 3d6. Si le total est égal ou supérieur à la valeur d'Intelligence, cette valeur est réduite à 0. La cible est étourdie jusqu'à ce qu'elle regagne au moins un point d'Intelligence.

Vol de corps. Le dévoreur d'intellect débute une opposition d'Intelligence contre un humanoïde incapable d'agir se trouvant à 1,50 mètre de lui et qui n'est pas protégé par une protection contre le Mal ou le Bien. S'il gagne l'opposition, le dévoreur d'intellect dévore par magie le cerveau de la cible, se téléporte à l'intérieur du crâne de la cible, et prend le contrôle de son corps. Une fois à l'intérieur d'une créature, le dévoreur d'intellect bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de son hôte. Le dévoreur d'intellect conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que sa compréhension du profond, sa télépathie, et ses traits. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible. Il connaît tout ce que la créature savait, sorts et langages inclus. Si le corps de la cible meurt, le dévoreur d'intellect doit le quitter. Un sort de *protection contre le mal et le bien* lancé sur le corps oblige le dévoreur d'intellect à le quitter. Le dévoreur d'intellect est aussi forcé de sortir si la cible récupère son cerveau au moyen d'un *souhait*. En utilisant 1,50 mètre de mouvement, le dévoreur d'intellect peut volontairement quitter le corps, se téléportant sur le plus proche espace libre à 1,50 mètre de la cible. Le corps meurt ensuite, à moins que son cerveau lui soit restauré dans le prochain round.

DIABLE À CHAÎNES

Fiélon (*diable*) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d8 + 40)

Vitesse 9 m

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

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +4, Cha +5

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 8 (3900 PX)

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

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

Chaine. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. La cible se retrouve agrippée (évasion DD 14) si le diable n'a pas déjà agrippé une créature. Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et subit 7 (2d6) dégâts perforants au début de chacun de ses tours.

Animation des chaînes (Recharge après un repos court ou long). Le diable peut faire éclore des barbelées coupant sur 1 à 4 chaînes qu'il voit et situées dans un rayon de 18 mètres autour de lui, les animant et les contrôlant, à condition qu'elles ne soient ni portées ni transportées par quelqu'un. Chaque chaîne animée est un objet ayant une CA de 20, 20 pv, une résistance aux dégâts perforants et l'immunité aux dégâts psychiques et de tonnerre. Lorsque le diable utilise ses Attaques multiples durant son tour, il peut utiliser chaque chaîne animée pour faire une attaque supplémentaire. Une chaîne animée peut agripper une créature de son choix, mais ne peut plus attaquer tant qu'elle agrippe. Une chaîne animée redévie inanimée si ses points de vie tombent à zéro ou si le diable est incapable d'agir ou meurt.

RÉACTIONS

Masque déstabilisant. Quand une créature débute son tour à 9 mètres ou moins du diable et que celui-ci peut la voir, le diable peut donner l'illusion d'être un être décédé, qui était très aimé ou détesté par cette créature. Si la créature peut voir le diable, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être effrayée jusqu'à la fin de son tour.

DIABLE BARBELÉ

Fiélon (*diable*) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d8 + 52)

Vitesse 9 m

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

Jets de sauvegarde For +6, Con +7, Sag +5, Cha +5

Compétences Intuition +5, Perception +8, Tromperie +5

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 5 (1800 PX)

Peau barbelée. Au début de chacun de ses tours, le diable barbelé inflige 5 (1d10) dégâts perforants à toute créature qu'il agrippe.

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : une avec sa queue et deux avec ses griffes. Sinon, il peut utiliser Jet de flammes deux fois.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Jet de flammes. Attaque à distance avec un sort : +5 au toucher, portée 45 m, une cible. **Touché** : 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est ni porté ni tenu, elle prend feu.

DIABLE BARBU

Fiélon (diablotin) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

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

Jets de sauvegarde For +5, Con +4, Sag +2

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 3 (700 PX)

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Inébranlable. Le diable ne peut pas être effrayé s'il peut voir une créature alliée dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une avec sa barbe et une avec sa coutille.

Barbe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être empoisonnée pour 1 minute. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible ne peut pas regagner de points de vie. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Coutille. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants. Si la cible n'est ni un mort-vivant, ni un artificiel, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou perdre 5 (1d10) points de vie au début de chacun de ses tours à cause d'une blessure infernale. Chaque fois que le diable touche la créature blessée avec son attaque, les dégâts causés par la blessure augmentent de 5 (1d10). Toute créature peut utiliser une action pour contenir la blessure avec un jet réussi de Sagesse (Médecine) DD 12. La blessure se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

DIABLE CORNU

Fiélon (diablotin) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 6 m, vol 18 m

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

Jets de sauvegarde For +10, Dex +7, Sag +7, Cha +7

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 11 (7200 PX)

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques au corps à corps : deux avec sa fourche et une avec sa queue. Il peut utiliser son Jet de flammes à la place n'importe quelle attaque au corps à corps.

Fourche. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 10 (1d8 + 6) dégâts perforants. Si la cible n'est ni un mort-vivant, ni un artificiel, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou perdre 10 (3d6) points de vie au début de chacun de ses tours suivants à cause de cette plaie infernale. Chaque fois que le diable frappe la créature blessée avec cette attaque, les dégâts infligés par la plaie augmentent de 10 (3d6). N'importe quelle créature peut utiliser une action pour endiguer l'hémorragie, à condition qu'elle réussisse un jet de Sagesse (Médecine) DD 12. La plaie se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Jet de flammes. *Attaque à distance avec un sort* : +7 au toucher, portée 45 m, une cible. *Touché* : 14 (4d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est pas porté ni tenu, elle prend feu.

DIABLE ÉPINEUX

Fiélon (diable) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 2 (450 PX)

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Repli aérien. Le diable épineux ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

Épines limitées. Le diable possède douze épines caudales. Les épines utilisées repoussent après que le diable ait effectué un repos long.

Résistance à la magie. Le diable épineux a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une de morsure et une avec la fourche, ou deux attaques d'épines caudales.

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

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

Épine caudale. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 6/24 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

DIABLE GELÉ

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 180 (19d10 + 76)

Vitesse 12 m

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

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Sag +7, Cha +9

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts froid, feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 14 (11500 PX)

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : une de morsure, une avec ses griffes et une avec sa queue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6 + 5) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d4 + 5) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts de froid.

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

Mur de glace (Recharge 6). Le diable crée par magie un mur de glace opaque sur une surface solide qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres. Le mur fait 30 centimètres d'épaisseur, 9 mètres de long et 3 mètres de haut, ou bien prend la forme d'un dôme hémisphérique de 6 mètres de diamètre. Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant sur sa trajectoire est repoussée par le chemin le plus court. La créature choisit de quel côté du mur elle est repoussée, à moins qu'elle ne soit incapable d'agir. La créature effectue alors un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 35 (10d6) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le mur reste en place pendant 1 minute ou jusqu'à ce que le diable soit incapable d'agir ou meurt. Le mur peut être endommagé, une brèche peut donc y être percée ; chaque section de 3 mètres de côté a une CA de 5, 30 points de vie, est vulnérable aux dégâts de feu, et est immunisée aux dégâts d'acide, de froid, nécrotiques, de poison, et psychiques. Si une section est détruite, elle laisse derrière elle un voile d'air glacial à l'endroit que le mur occupait. Lorsqu'une créature traverse le voile d'air glacial au cours d'un tour, que ce soit volontairement ou non, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, subissant 17 (5d6) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le voile d'air glacial se dissipe lorsque le reste du mur disparaît.

DIABLE OSSEUX

Fiélon (*diable*) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 142 (15d10 + 60)

Vitesse 12 m, vol 12 m

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

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +6, Cha +7

Compétences Intuition +6, Tromperie +7

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 9 (5000 PX)

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : deux avec ses griffes et une avec son dard.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants + 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

DIABLOTIN

Fiélon (*diable, métamorphe*) de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 10 (3d4 + 3)

Vitesse 6 m, vol 12 m

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

Compétences Discrétion +5, Intuition +3, Persuasion +4, Tromperie +4

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues infernal, commun

Puissance 1 (200 PX)

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (6 m, vol 18 m) ou une araignée (6 m, escalade 6 m), ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa vitesse (comme indiqué précédemment), ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diablotin.

Résistance à la magie. Le diablotin a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

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

Invisibilité. Le diablotin devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou que sa concentration se termine (comme s'il se concentrerait sur un sort). Tout l'équipement que le diablotin porte ou transporte est également invisible.

DIANTREFOSSE

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 300 (24d10 + 168)

Vitesse 9 m, vol 18 m

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

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +10

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 14

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 20 (25000 PX)

Aura de peur. Toute créature hostile au diantrefosse qui commence son tour à 6 mètres ou moins de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, à moins que le diantrefosse ne soit incapable d'agir. En cas d'échec, la créature est effrayée jusqu'au début de son prochain tour. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite, la créature est immunisée contre l'Aura de peur du diantrefosse pour les prochaines 24 heures.

Résistance à la magie. Le diantrefosse a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du diantrefosse sont magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du diantrefosse est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 21). Le diantrefosse peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, boule de feu*

3/jour chacun : *immobilisation de monstre, mur de feu*

ACTIONS

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

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 22 (4d6 + 8) dégâts perforants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 ou être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, et elle subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours suivants. La cible empoisonnée peut retenir ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

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

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

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

DJINN

Élémentaire de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 161 (14d10 + 84)

Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +7, Cha +9

Immunités aux dégâts foudre, tonnerre

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues aérien

Puissance 11 (7200 PX)

Disparition élémentaire. Si le djinn meurt, son corps se désintègre en une chaude brise, ne laissant derrière lui que l'équipement que le djinn portait ou transportait.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du djinn est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection du mal et du bien, détection de la magie, vague tonnante*
3/jour chacun : *création de nourriture et d'eau* (peut créer du vin à la place de l'eau), *don des langues, marche sur le vent*

1/jour chacun : *invocation d'élémentaire* (élémentaire de l'air uniquement), *création, forme gazeuse, invisibilité, image majeure, changement de plan*

ACTIONS

Attaques multiples. Le djinn effectue trois attaques avec le cimeterre.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de foudre ou de tonnerre (au choix du djinn).

Création de tourbillon. Le djinn crée magiquement un tourbillon de vent de 1,50 mètre de rayon et de 9 mètres de haut, en un point situé dans un rayon de 36 mètres autour du djinn et qu'il peut voir. Le tourbillon reste tant que le djinn maintient sa concentration (comme s'il se concentrat sur un sort). Toute créature, à l'exception du djinn, qui pénètre dans le tourbillon doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 ou être entravée par les vents. Le djinn peut déplacer le tourbillon jusqu'à 18 mètres en utilisant une action, et les créatures entravées par le tourbillon se déplacent avec lui. Le tourbillon se termine si le djinn le perd de vue. Une créature peut utiliser son action pour libérer une créature entravée par le tourbillon (elle peut se libérer elle-même), en réussissant un jet de Force DD 18. En cas de réussite, la créature n'est plus entravée et se déplace à l'endroit le plus proche à l'extérieur du tourbillon.

DOPPELGANGER

Monstruosité (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

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

Compétences Intuition +3, Tromperie +6

Immunités aux états charmé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun

Puissance 3 (700 PX)

Métamorphe. Le doppelganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M qu'il a déjà vu, ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Embuscade. Lors du premier round de combat, le doppelganger a un avantage aux jets d'attaque contre toute créature qu'il a surprise.

Attaque surprise. Si le doppelganger surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le doppelganger effectue deux attaques au corps à corps.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants.

Lecture des pensées. Le doppelganger lit par magie les pensées de surface d'une créature située à 18 mètres ou moins de lui. Cet effet peut passer au travers d'un obstacle, mais est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal ou une fine couche de plomb. Quand la cible est à portée, le doppelganger peut lire ses pensées tant que sa concentration n'est pas rompue (de la même manière que la concentration pour un sort). Le doppelganger a un avantage aux jets de Sagesse (Intuition) et de Charisme (Intimidation, Persuasion et Tromperie) contre une cible dont il lit les pensées.

Les doppelgangers sont des métamorphes sournois qui prennent l'apparence d'autres humanoïdes, semant paniques et confusion au sein même de l'entourage de leurs victimes.

DRACOLICHE BLEUE, ADULTE

Mort-vivant de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 225 (18d12 + 108)

Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +12, Sag +8, Cha +10

Compétences Discréption +6, Perception +14

Résistances aux dégâts nécrotique

Immunités aux dégâts foudre, poison

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24

Langues commun, draconique

Puissance 17 (18000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si la dracoliche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider de transformer cet échec en réussite.

Résistance à la magie. La dracoliche a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. La dracoliche peut utiliser sa Présence terrifiante. Elle effectue ensuite trois attaques : deux avec ses griffes et une de morsure.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que la dracoliche choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante de la dracoliche pour les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). La dracoliche crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 27 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, subissant 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

La dracoliche peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La dracoliche récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. La dracoliche effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. La dracoliche effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). La dracoliche bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins de la dracoliche doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ou subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. La dracoliche peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON BLANC, ADULTE

Dragon (chromatique) de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d12 + 96)

Vitesse 12 m, creusement 9 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +6, Cha +6

Compétences Discréption +5, Perception +11

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Puissance 13 (10000 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles formés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. **Touché** : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, subissant 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ou subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON BLANC, ANCIEN

Dragon (chromatique) de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 333 (18d20 + 144)

Vitesse 12 m, creusement 12 m, nage 12 m, vol 24 m

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

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +14, Sag +7, Cha +8

Compétences Discréption +6, Perception +13

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23

Langues commun, draconique

Puissance 20 (25000 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles formés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. **Touché** : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de froid.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 6 m, une cible. **Touché** : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22, subissant 72 (16d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON BLANC, DRAGONNET

Dragon (chromatique) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2

Compétences Discréption +2, Perception +4

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 2 (450 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, subissant 22 (5d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON BLANC, JEUNE

Dragon (chromatique) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 133 (14d10 + 56)

Vitesse 12 m, creusement 6 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +3, Cha +4

Compétences Discréption +3, Perception +6

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun, draconique

Puissance 6 (2300 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles formés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid.

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

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON BLEU, ADULTE

Dragon (chromatique) de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 225 (18d12 + 108)

Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9

Compétences Discréption +5, Perception +12

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique

Puissance 16 (15000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 27 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, subissant 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ou subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON BLEU, ANCIEN

Dragon (chromatique) de taille Gig, loyal mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 481 (26d20 + 208)

Vitesse 12 m, creusement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12

Compétences Discréption +7, Perception +17

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Puissance 23 (50000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 20 (2d10 + 9) dégâts perforants + 11 (2d10) dégâts de foudre.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. Touché : 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 36 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, subissant 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 ou subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON BLEU, DRAGONNET

Dragon (chromatique) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4

Compétences Discréption +2, Perception +4

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, subissant 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON BLEU, JEUNE

Dragon (chromatique) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 152 (16d10 + 64)

Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +5, Cha +7

Compétences Discréption +4, Perception +9

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues commun, draconique

Puissance 9 (5000 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, subissant 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON D'AIRAIN, ADULTE

Dragon (métallique) de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 172 (15d12 + 75)

Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +10, Sag +6, Cha +8

Compétences Discréption +5, Histoire +7, Perception +11, Persuasion +8

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Puissance 13 (10000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon exhale des flammes sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, subissant 45 (13d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ou subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON D'AIRAIN, ANCIEN

Dragon (métallique) de taille Gig, chaotique bon

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 297 (17d20 + 119)

Vitesse 12 m, creusement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +8, Cha +10

Compétences Discréption +6, Histoire +9, Perception +14, Persuasion +10

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24

Langues commun, draconique

Puissance 20 (25000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la

fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon exhale des flammes sur une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, subissant 56 (16d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 27 mètres.

Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 ou tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Changement de forme. Le dragon se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve également sa forme véritable lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignment, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON D'AIRAIN, DRAGONNET

Dragon (métallique) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +3, Sag +2, Cha +3

Compétences Discréption +2, Perception +4

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 1 (200 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon exhale des flammes sur une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 14 (4d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou tomber inconsciente pendant 1 minute. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

DRAGON D'AIRAIN, JEUNE

Dragon (métallique) de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d10 + 39)

Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +3, Cha +5

Compétences Discréption +3, Perception +6, Persuasion +5

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun, draconique

Puissance 6 (2300 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

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

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon exhale des flammes sur une ligne de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, subissant 42 (12d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou tomber inconsciente pendant 5 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

DRAGON D'ARGENT, ADULTE

Dragon (métallique) de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 243 (18d12 + 126)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +12, Sag +6, Cha +10

Compétences Arcanes +8, Discréption +5, Histoire +8, Perception +11

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Puissance 16 (15000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de

sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 18 mètres.

Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 20, subissant 58 (13d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 ou être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Changement de forme. Le dragon se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve également sa forme véritable lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignment, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON D'ARGENT, ANCIEN

Dragon (métallique) de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 487 (25d20 + 225)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13

Compétences Arcanes +11, Discréption +7, Histoire +11, Perception +16

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues commun, draconique

Puissance 23 (50000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 21 (2d10 + 10) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. Touché : 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de

sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 27 mètres.

Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 24, subissant 67 (15d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 ou être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Changement de forme. Le dragon se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve également sa forme véritable lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignment, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 ou subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON D'ARGENT, DRAGONNET

Dragon (métallique) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4

Compétences Discréption +2, Perception +4

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 2 (450 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 18 (4d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

DRAGON D'ARGENT, JEUNE

Dragon (métallique) de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 168 (16d10 + 80)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8

Compétences Arcanes +6, Discréption +4, Histoire +6, Perception +8

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues commun, draconique

Puissance 9 (5000 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, subissant 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

DRAGON D'OMBRE ROUGE, JEUNE

Dragon de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8

Compétences Discréption +8, Perception +8

Résistances aux dégâts nécrotique

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues commun, draconique

Puissance 13 (10000 PX)

Ombre vivante. Tant qu'il se trouve dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, le dragon a une résistance à tous les dégâts, exception faite des dégâts de force, psychiques, ou radiants.

Discréption dans les ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, le dragon peut utiliser l'action Se cacher en dépensant une action bonus.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le dragon a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Souffle d'ombres (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes d'ombre dans un cône de 9 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, subissant 56 (16d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Un humanoïde dont les points de vie tombent à 0 suite à ces dégâts meurt sur le champ, et une ombre morte-vivante surgit de son corps et agit immédiatement après le dragon dans l'ordre d'initiative. L'ombre est sous le contrôle du dragon.

DRAGON D'OR, ADULTE

Dragon (métallique) de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 256 (19d12 + 133)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +8, Cha +13

Compétences Discréption +8, Intuition +8, Perception +14, Persuasion +13

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24

Langues commun, draconique

Puissance 17 (18000 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la

fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, subissant 66 (12d10) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 ou avoir un désavantage aux jets d'attaque basés sur la Force, aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Changement de forme. Le dragon se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve également sa forme véritable lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignment, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON D'OR, ANCIEN

Dragon (métallique) de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 546 (28d20 + 252)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +16, Sag +10, Cha +16

Compétences Discréption +9, Intuition +10, Perception +17, Persuasion +16

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Puissance 24 (62000 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 21 (2d10 + 10) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. Touché : 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la

fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24, subissant 132 (13d10) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 24 ou avoir un désavantage aux jets d'attaque basés sur la Force, aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Changement de forme. Le dragon se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve également sa forme véritable lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignment, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 ou subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON D'OR, DRAGONNET

Dragon (métallique) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 60 (8d8 + 24)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +5, Sag +2, Cha +5

Compétences Discréption +4, Perception +4

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 3 (700 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 22 (4d10) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou avoir un désavantage aux jets d'attaque basés sur la Force, aux jets de Force, et aux jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

DRAGON D'OR, JEUNE

Dragon (métallique) de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +9, Sag +5, Cha +9

Compétences Discréption +6, Intuition +5, Perception +9, Persuasion +9

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues commun, draconique

Puissance 10 (5900 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 55 (10d10) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou avoir un désavantage aux jets d'attaque basés sur la Force, aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

DRAGON DE BRONZE, ADULTE

Dragon (métallique) de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 212 (17d12 + 102)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9

Compétences Discréption +5, Intuition +7, Perception +12

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique

Puissance 15 (13000 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD

17 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 27 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, subissant 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 19. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 18 mètres.

Changement de forme. Le dragon se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve également sa forme véritable lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignment, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ou subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE BRONZE, ANCIEN

Dragon (métallique) de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 444 (24d20 + 192)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12

Compétences Discréption +7, Intuition +10, Perception +17

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Puissance 22 (41000 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 20 (2d10 + 9) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD

20 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 36 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, subissant 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 23. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 18 mètres.

Changement de forme. Le dragon se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve également sa forme véritable lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignment, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 ou subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE BRONZE, DRAGONNET

Dragon (métallique) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4

Compétences Discréption +2, Perception +4

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 2 (450 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, subissant 16 (3d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 12. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 9 mètres.

DRAGON DE BRONZE, JEUNE

Dragon (métallique) de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 142 (15d10 + 60)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +4, Cha +6

Compétences Discréption +3, Intuition +4, Perception +7

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues commun, draconique

Puissance 8 (3900 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 12 mètres.

DRAGON DE CUIVRE, ADULTE

Dragon (métallique) de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 184 (16d12 + 80)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8

Compétences Discréption +6, Perception +12, Tromperie +8

Immunités aux dégâts acide

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique

Puissance 14 (11500 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, subissant 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus faire qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Cet effet reste effectif pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ou subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE CUIVRE, ANCIEN

Dragon (métallique) de taille Gig, chaotique bon

Classe d'armure 21 (armure naturelle)

Points de vie 350 (20d20 + 140)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11

Compétences Discréption +8, Perception +17, Tromperie +11

Immunités aux dégâts acide

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Puissance 21 (33000 PX)

sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, subissant 63 (14d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus faire qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Cet effet reste effectif pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Changement de forme. Le dragon se métamorphose magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Il retrouve également sa forme véritable lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignment, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE CUIVRE, DRAGONNET

Dragon (métallique) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3

Compétences Discréption +3, Perception +4

Immunités aux dégâts acide

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 1 (200 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 18 (4d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus faire qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Cet effet reste effectif pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

DRAGON DE CUIVRE, JEUNE

Dragon (métallique) de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 119 (14d10 + 42)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5

Compétences Discréption +4, Perception +7, Tromperie +5

Immunités aux dégâts acide

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues commun, draconique

Puissance 7 (2900 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

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

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide une ligne de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, subissant 40 (9d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus faire qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Cet effet reste effectif pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

DRAGON FÉERIQUE

Dragon de taille TP, chaotique bon

Classe d'armure 15

Points de vie 14 (4d4 + 4)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Arcanes +4, Discréption +7, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues draconique, sylvestre

Puissance 1 (200 PX)

Invisibilité supérieure. En utilisant une action bonus, le dragon peut devenir invisible par magie jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrerait sur un sort). Tout l'équipement que le dragon porte ou transporte est également invisible.

Télépathie limitée. En utilisant la télépathie, le dragon peut magiquement communiquer avec d'autres dragons féériques trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

Résistance à la magie. Le dragon a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du dragon est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Il peut lancer un certain nombre de sorts de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles. Au fur et à mesure que le dragon grandit et change de couleur, il gagne des sorts supplémentaires, comme indiqué ci-dessous.

Rouge (200 XP), 1/jour chacun : *lumières dansantes, main de mage, illusion mineure*

Orange (200 XP), 1/jour : *couleurs dansantes*

Jaune (200 XP), 1/jour : *image miroir*

Vert (450 XP), 1/jour : *suggestion*

Bleu (450 XP), 1/jour : *image majeure*

Indigo (450 XP), 1/jour : *terrain hallucinatoire*

Violet (450 XP), 1/jour : *métamorphose*

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 1 dégât perforant.

Souffle d'euphorie (Recharge 5-6). Le dragon souffle une bouffée de gaz euphorisant sur une créature se trouvant à 1,50 mètre de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, sinon, pendant 1 minute, la cible ne peut plus utiliser de réaction et doit lancer 1d6 au début de chacun de ses tours pour déterminer comment elle va se comporter pendant ce tour :

1-4. La cible n'utilise aucune action ni action bonus et utilise tout son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire.

5-6. La cible ne se déplace pas, et la seule chose qu'elle peut effectuer pendant son tour est un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, qui met fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

DRAGON NOIR, ADULTE

Dragon (chromatique) de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 195 (17d12 + 85)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8

Compétences Discréption +7, Perception +11

Immunités aux dégâts acide

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Puissance 14 (11500 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, subissant 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ou subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'en voler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON NOIR, ANCIEN

Dragon (*chromatique*) de taille *Gig*, chaotique mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 367 (21d20 + 147)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +14, Sag +9, Cha +11

Compétences Discréption +9, Perception +16

Immunités aux dégâts acide

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues commun, draconique

Puissance 21 (33000 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Puis il effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. **Touché** : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts d'acide.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. **Touché** : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide sur une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, subissant 67 (15d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'enfouir de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON NOIR, DRAGONNET

Dragon (*chromatique*) de taille *M*, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +3, Sag +2, Cha +3

Compétences Perception +4, Discréption +4

Immunités aux dégâts acide

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 2 (450 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide sur une ligne de 4,50 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON NOIR, JEUNE

Dragon (*chromatique*) de taille *G*, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 127 (15d10 + 45)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Sag +3, Cha +5

Compétences Discréption +5, Perception +6

Immunités aux dégâts acide

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun, draconique

Puissance 7 (2900 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut effectuer trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.

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

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide sur une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, subissant 49 (11d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON ROUGE, ADULTE

Dragon (chromatique) de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 256 (19d12 + 133)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +7, Cha +11

Compétences Discréption +6, Perception +13

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 23

Langues commun, draconique

Puissance 17 (18000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 7 (2d6) de feu.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. **Touché** : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisit par le dragon, située à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qu'elle subit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la Présence terrifiante du dragon pendant les prochaines 24 heures.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes dans un cône de 18 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, subissant 63 (18d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque Ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et tomber à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler et parcourir jusqu'à la moitié de son déplacement en vol.

Une odeur de soufre et de roche volcanique enveloppe un dragon rouge, dont la silhouette se reconnaît à ses cornes et sa crête dorsale aiguisees. De la fumée s'échappe en permanence de son museau incurvé, et des flammes dansent dans ses yeux lorsqu'il se met en colère.

DRAGON ROUGE, ANCIEN

Dragon (chromatique) de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 546 (28d20 + 252)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13

Compétences Discréption +7, Perception +16

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues commun, draconique

Puissance 24 (62000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. **Touché** : 21 (2d10 + 10) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. **Touché** : 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature choisit par le dragon, dans un rayon de 36 mètres autour de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la Présence terrifiante du dragon pendant les prochaines 24 heures.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes dans un cône de 27 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24, subissant 91 (26d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 ou subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler et parcourir jusqu'à la moitié de son déplacement en vol.

DRAGON ROUGE, DRAGONNET

Dragon (chromatique) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4

Compétences Discréption +2, Perception +4

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 4 (1100 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 24 (7d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON ROUGE, JEUNE

Dragon (chromatique) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8

Compétences Discréption +4, Perception +8

Immunités aux dégâts feu

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues commun, draconique

Puissance 10 (5900 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes dans un cône de 9 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 56 (16d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON-TORTUE

Dragon de taille Gig, neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 341 (22d20 + 110)

Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Sag +7

Résistances aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues aquatique, draconique

Puissance 17 (18000 PX)

Amphibien. Le dragon-tortue peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon-tortue effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes. Il peut effectuer une attaque avec sa queue à la place de ses deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 26 (3d12 + 7) dégâts perforants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 26 (3d12 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 ou être repoussée de 3 mètres du dragon-tortue et jetée à terre.

Souffle de vapeur (Recharge 5-6). Le dragon-tortue crache un souffle de la vapeur brûlante dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, subissant 52 (15d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Être sous l'eau ne confère aucune résistance contre ces dégâts.

DRAGON VERT, ADULTE

Dragon (chromatique) de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 207 (18d12 + 90)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8

Compétences Discréption +6, Intuition +7, Perception +12, Persuasion +8, Tromperie +8

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues commun, draconique

Puissance 15 (13000 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, subissant 56 (16d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ou subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON VERT, ANCIEN

Dragon (chromatique) de taille Gig, loyal mauvais

Classe d'armure 21 (armure naturelle)

Points de vie 385 (22d20 + 154)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11

Compétences Discréption +8, Intuition +10, Perception +17, Persuasion +11, Tromperie +11

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Puissance 22 (41000 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22, subissant 77 (22d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON VERT, DRAGONNET

Dragon (chromatique) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3

Compétences Discréption +3, Perception +4

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 2 (450 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 21 (6d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

DRAGON VERT, JEUNE

Dragon (chromatique) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5

Compétences Discréption +4, Perception +7, Tromperie +5

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues commun, draconique

Puissance 8 (3900 PX)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

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

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 9 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, subissant 42 (12d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Le plus rusé et perfide des vrais dragons, les dragons verts utilisent la désinformation et la tricherie pour obtenir un avantage contre leurs ennemis. On reconnaît un dragon vert à la crête qui débute près de ses yeux et descend le long de sa colonne vertébrale, atteignant sa pleine hauteur juste derrière le crâne.

DRETCHE

Fiélon (démon) de taille P, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 18 (4d6 + 4)

Vitesse 6 m

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

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues abyssal, télépathie 18 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'abyssal)

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

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

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

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

Nuage fétide (1/jour). Un immonde gaz verdâtre s'échappe du dretch dans un rayon de 3 mètres. Le gaz contourne les angles, et la zone est légèrement obscure. Il reste présent pendant une minute ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse. Toute créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible ne peut utiliser lors de son tour qu'une action ou qu'une action bonus, mais pas les deux, et elle ne peut pas utiliser de réaction.

DRIDER

Monstruosité de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)**Points de vie** 123 (13d10 + 52)**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discréption +9, Perception +5**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 15**Langues** elfique, commun des profondeurs**Puissance** 6 (2300 PX)

Ascendance féerique. Le drider a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drider est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le drider peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques*

Pattes d'araignée. Le drider peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drider a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Déplacement sur la toile. Le drider ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

ACTIONS

Atttaques multiples. Le drider effectue trois attaques, soit avec son épée longue, soit avec son arc long. Il peut remplacer l'une de ses attaques par une attaque de morsure.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 2 (1d4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison.

DROW

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)**Points de vie** 13 (3d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discréption +4, Perception +2**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 12**Langues** elfique, commun des profondeurs**Puissance** 1/4 (50 PX)

Ascendance féerique. Le drow a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques*

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de la sorte. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la secouer.

DROW, GUERRIER D'ÉLITE

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 71 (11d8 + 22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +5, Sag +4

Compétences Discréption +10, Perception +4

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14

Langues elfique, commun des profondeurs

Puissance 5 (1800 PX)

Ascendance féerique. Le drow a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, de plus il est immunisé contre le sommeil magique.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le drow effectue deux attaques d'épée courte.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Arbalète de poing. Attaque à distance avec une arme : +7 au toucher, portée 9/36 m, une cible. **Touché** : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de la sorte. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la secouer.

RÉACTIONS

Parade. Le drow ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour cela, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

DROW, MAGE

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)

Points de vie 45 (10d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Arcanes +6, Discréption +5, Perception +4, Tromperie +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14

Langues elfique, commun des profondeurs

Puissance 7 (2900 PX)

Ascendance féerique. Le drow a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

Incantation. Le drow est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Le drow a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, illusion mineure, bouffée de poison, rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, projectile magique, bouclier, trait ensorcelé*

Niveau 2 (3 emplacements) : *modification d'apparence, foulée brumeuse, toile d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, éclair*

Niveau 4 (3 emplacements) : *tentacules noirs d'Evard, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *brume mortelle*

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Bâton. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains, plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Invocation de démon (1/jour). Le drow peut magiquement invoquer un quasit, ou tenter d'invoquer un démon d'ombre avec 50 % de chance de réussite. Le démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur, il agit comme un allié de l'invocateur, et ne peut pas invoquer à son tour des démons. Le démon reste présent 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que l'invocateur le renvoie en utilisant une action.

DROW, PRÊTRESSE DE LOLTH

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écaillles)

Points de vie 71 (13d8 + 13)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +6, Cha +7

Compétences Discréption +5, Intuition +6, Perception +6, Religion +4

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues elfique, commun des profondeurs

Puissance 8 (3900 PX)

Ascendance féerique. Le drow a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, de plus il est immunisé contre le sommeil magique.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

Incantation. Le drow est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Le drow a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, thaumaturgie, bouffée de poison, stabilisation, résistance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *amitié avec les animaux, soins, détection du poison et des maladies, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, protection contre le poison, toile d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *invocation d'animaux* (2 araignées géantes), *dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *divination, liberté de mouvement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *fléau d'insectes, soins de groupe*

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le drow effectue deux attaques avec le fouet barbelé.

Fouet barbelé. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants + 17 (5d6) dégâts de poison.

Invocation de démon (1jour). Le drow peut magiquement invoquer un yochlol avec 30 % de chance de réussite. Si la tentative échoue, le drow subit 5 (1d10) dégâts psychiques. Sinon, le démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur, il agit comme un allié de l'invocateur, et ne peut pas invoquer à son tour d'autres démons. Le démon reste présent 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que l'invocateur le renvoie en utilisant une action.

DRUIDE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11 (16 avec peau d'écorce)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues druidique plus deux langues au choix

Puissance 2 (450 PX)

Incantation. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, flammes, gourdin magique*

Niveau 1 (4 emplacements) : *enchevêtement, grande foulée, communication avec les animaux, vague tonnante*

Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, peau d'écorce*

ACTIONS

Bâton. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher (+4 au toucher avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts contondants, 4 (1d8) dégâts contondants si utilisé avec les deux mains, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Les druides demeurent dans des forêts ou d'autres lieux sauvages isolés, où ils protègent le monde naturel contre les monstres et les empiétements de la civilisation. Certains sont des chamanes tribaux qui soignent les malades, vénèrent les esprits animaux, et apportent des conseils spirituels.

DRYADE

Fée de taille M, neutre

Classe d'armure 11 (16 avec peau d'écorce)**Points de vie 22 (5d8)****Vitesse 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Discréption +5, Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues elfique, sylvestre

Puissance 1 (200 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la dryade est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). La dryade peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *druidisme*3/jour chacun : *enchevêtement, baies nourricières*1/jour chacun : *peau d'écorce, passage sans trace, gourdin magique*

Résistance à la magie. La dryade a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Communication avec les animaux et avec les plantes. La dryade peut communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils avaient une langue en commun.

Passage par les arbres. Une fois pendant son tour, la dryade peut utiliser 3 mètres de son mouvement pour magiquement pénétrer à l'intérieur d'un arbre vivant se trouvant à portée et ressortir d'un arbre vivant se trouvant à 18 mètres maximum du premier arbre, apparaissant alors dans un espace inoccupé à 1,50 mètre du deuxième arbre. Chacun des arbres doit être de taille G ou supérieure.

ACTIONS

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher (+6 au toucher avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Charme des fées. La dryade cible un humanoïde ou une bête qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres maximum d'elle. Si la cible peut voir la dryade, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être charmée par magie. La créature charmée considère la dryade comme une amie de confiance dont elle doit tenir compte et qu'elle doit protéger. Néanmoins la créature n'est pas sous le contrôle de la dryade, mais elle prend les requêtes et les actions de la dryade de la meilleure façon qui soit. Chaque fois que la dryade ou ses alliés font quelque chose de dangereux pour la cible, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Sinon, l'effet prend fin au bout de 24 heures ou jusqu'à ce que la dryade meure, jusqu'à ce qu'elle soit sur un plan d'existence différent de celui de la cible, ou mette fin à l'effet en utilisant son action bonus. Si le jet de sauvegarde de la cible est une réussite, la cible est immunisée au Charme des fées de la dryade pour les prochaines 24 heures. La dryade ne peut avoir sous son charme plus d'un humanoïde et plus de trois bêtes à la fois.

DUERGAR

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écaillles, bouclier)**Points de vie 26 (4d8 + 8)****Vitesse 7,50 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Résistances aux dégâts poison

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues nain, commun des profondeurs

Puissance 1 (200 PX)

Résistance duergare. Le duergar a un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou paralysé.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long). Pour 1 minute, le duergar augmente magiquement sa taille, ainsi que celle de tout ce qu'il porte ou transporte. Tant qu'il est agrandi, le duergar est de taille G, double les dés de dégâts de ses attaques avec une arme basées sur la Force (inclus dans les attaques ci-dessous), et effectue les jets de Force et les jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si le duergar n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximum possible dans l'espace qu'il occupe.

Pic de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, ou 11 (2d8 + 2) dégâts perforants s'il est agrandi.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 9 (2d6 + 2) dégâts perforants s'il est agrandi.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou que sa concentration soit brisée, pendant 1 heure maximum (comme s'il se concentrerait sur un sort). Tout l'équipement que le duergar porte ou transporte est également invisible.

Les tyranniques duergars, également connus sous le nom de nains gris, vivent dans des villes fantastiques au fond de l'Outreterre. Utilisant d'anciennes connaissances naines et une myriade d'esclaves, ils travaillent sans relâche pour étendre leurs royaumes souterrains.

DUODRONE

Artificiel de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 10

Langues modron

Puissance 1/4 (50 PX)

Esprit axiomatique. Le duodrone ne peut être contraint à agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le duodrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

ACTIONS

Attaques multiples. Le duodrone effectue deux attaques de coup ou deux attaques avec la javeline.

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

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

ÉCLAIREUR

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discréption +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5

Sens Perception passive 15

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 1/2 (100 PX)

Ouïe et vue aiguisées. L'éclaireur a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Les éclaireurs sont des chasseurs et pisteurs entraînés qui proposent leurs services contre rémunération. La majorité chasse le gibier sauvage mais quelques-uns travaillent comme chasseurs de primes, servent de guides, ou effectuent des reconnaissances militaires.

ÉFRIT

Élémentaire de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d10 + 112)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +7

Immunités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues igné

Puissance 11 (7200 PX)

Disparition élémentaire. Si l'éfrit meurt, son corps se désintègre dans un flash de feu et un nuage de fumée, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait ou transportait.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de l'éfrit est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie*

3/jour chacun : *agrandissement/repetissement, don des langues*

1/jour chacun : *changeant de plan, invocation d'élémentaire* (élémentaire du feu uniquement), *forme gazeuse, image majeure, invisibilité, mur de feu*

ACTIONS

Attaques multiples. L'éfrit effectue deux attaques avec le cimeterre, ou utilise son Jet de flammes deux fois.

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de feu.

Jet de flammes. Attaque à distance avec un sort : +7 au toucher, portée 36 m, une cible. Touché : 17 (5d6) dégâts de feu.

ÉLAN

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Charge. Si l'élan se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature au sol. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

ÉLAN GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 42 (5d12 + 10)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues Un élan géant comprend le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne peut pas les parler

Puissance 2 (450 PX)

Charge. Si l'élan se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou tomber à terre.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature au sol. Touché : 22 (4d8 + 4) dégâts contondants.

Le majestueux élan géant est rare, au point que son apparition est souvent considérée comme la préfiguration d'un événement important, comme la naissance d'un roi. Des légendes racontent que les dieux prennent la forme d'un élan géant lorsqu'ils visitent le plan matériel. Beaucoup de cultures croient donc que chasser ces créatures déclenche la colère divine.

ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 15

Points de vie 90 (12d10 + 24)

Vitesse 0 m, vol 27 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Résistances aux dégâts foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états à terre, empoisonné, agrippé, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aérien

Puissance 5 (1800 PX)

Forme d'air. L'élémentaire peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. Il peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considéré comme passant dans un espace étroit.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Cyclone (Recharge 4-6). Chaque créature se trouvant dans l'espace de l'élémentaire doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. En cas d'échec, la cible subit 15 (3d8 + 2) dégâts contondants, est projetée à 6 mètres de l'élémentaire dans une direction aléatoire, et se retrouve à terre. Si la cible frappe dans un obstacle, tel un mur, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants pour chaque tranche de 3 mètres de distance qu'elle a parcourue. Si la cible est projetée vers une autre créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou subir les mêmes dégâts et se retrouver à terre. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit la moitié des dégâts contondants et ne se retrouve ni projetée, ni à terre.

Un élémentaire de l'air est une masse d'air tourbillonnante prenant la vague apparence d'un visage. Il peut se transformer en un tourbillon hurlant, créant alors un cyclone destructeur qui éjecte tout sur son passage.

ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m, nage 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts acide ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aquatique

Puissance 5 (1800 PX)

Forme d'eau. L'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. Il peut se déplacer à travers un espace aussi étroit que 2,50 cm de large sans être compressé.

Congelé. Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, il gèle partiellement ; sa vitesse est réduite de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Submersion (Recharge 4-6). Chaque créature dans l'espace de l'élémentaire doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, une cible subit 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si elle est de taille G ou plus petite, elle est également agrippée (évasion DD 14). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et incapable de respirer à moins qu'elle puisse respirer sous l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est poussée hors de l'espace de l'élémentaire. L'élémentaire peut agripper une créature de taille G ou jusqu'à deux créatures de taille M ou plus petites à la fois. Au début de chaque tour de l'élémentaire, chaque cible agrippée par l'élémentaire prend 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'élémentaire peut lui retirer une créature ou un objet en prenant une action pour faire un jet de Force DD 14 et le réussissant.

Êtres natifs du plan Élémentaire de l'eau et convoqués dans le monde, les élémentaires de l'eau ressemblent aux crêtes des vagues qui roulent sur le sol. Un élémentaire de l'eau engloutit toutes les créatures qui se dressent contre lui.

ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 126 (12d10 + 60)

Vitesse 9 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts tonnerre

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 10

Langues terrene

Puissance 5 (1800 PX)

Déplacement dans la terre. L'élémentaire peut creuser à travers la terre et la pierre non magique et non travaillée. Au cours de ce mouvement, il ne dérange pas les matériaux à travers lesquels il passe.

Monstre de siège. L'élémentaire inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'il attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Un élémentaire de la terre avance lourdement tel une colline humaine, balançant ses bras tels des massues. Sa tête et son corps sont fait de terre et de pierre, occasionnellement sertis de gros morceaux de métal, de gemmes et de minéraux luisants.

ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 102 (12d10 + 36)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états à terre, empoisonné, agrippé, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné

Puissance 5 (1800 PX)

Forme de feu. L'élémentaire peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considéré comme passant dans un espace étroit. Une créature qui touche l'élémentaire ou qui réussit à le frapper avec une attaque au corps à corps en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, l'élémentaire peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. La première fois qu'il pénètre dans l'espace d'une créature lors d'un tour, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu et s'enflamme, jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer le feu. Une créature enflammée subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Illumination. L'élémentaire émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.

Susceptibilité à l'eau. Pour chaque 1,50 mètre parcouru dans de l'eau, ou pour chaque quantité de 4 litres d'eau jetée sur l'élémentaire, celui-ci subit 1 point de dégâts de froid.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de contact.

Contact. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 10 (2d6 + 3) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, il prend feu. Jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer le feu, la cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Un semblant de silhouette humanoïde apparaît au centre de la capricieuse dévastation qu'est un élémentaire du feu. Où qu'il passe, il embrase tout ce qui l'entoure, ne laissant derrière lui que cendre et fumée.

ÉLÉPHANT

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 76 (8d12 + 24)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 4 (1100 PX)

Charge écrasante. Si l'éléphant se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut réaliser une attaque de piétinement contre celle-ci par une action bonus.

ACTIONS

Défenses. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 19 (3d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. **Touché** : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

EMPYRÉEN

Céleste (titane) de taille TG, chaotique bon (75 %) ou neutre mauvais (25 %)

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 313 (19d12 + 190)

Vitesse 15 m, nage 15 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Jets de sauvegarde For +17, Int +12, Sag +13, Cha +15

Compétences Intuition +13, Persuasion +15

Immunités aux dégâts contondant, perforant, ou tranchant d'attaques non magiques

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 16

Langues toutes

Puissance 23 (50000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de l'empyréen est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 23, +15 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *restauration supérieure, passage sans trace, respiration aquatique, marche sur l'eau*

1/jour chacun : *communion, dissipation du mal et du bien, tremblement de terre, tempête de feu, changement de plan* (personnel uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si l'empyréen échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

Résistance à la magie. L'empyréen a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'empyréen sont magiques.

ACTIONS

Maillet. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 31 (6d6 +10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'empyréen.

Foudre. Attaque à distance avec un sort : +15 au toucher, portée 180 m, une cible. **Touché** : 24 (7d6) dégâts de l'un des types suivants (au choix de l'empyréen): acide, froid, feu, force, foudre, radiant, ou tonnerre.

ACTIONS LÉGENDAIRES

L'empyréen peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. L'empyréen récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque. L'empyréen effectue une attaque.

Soutien. L'empyréen soutient toutes les créatures non-hostiles dans un rayon de 36 mètres autour de lui jusqu'à la fin de son prochain tour. Les créatures soutenues ne peuvent pas être charmées ou effrayées, de plus elles gagnent un avantage à leurs jets de caractéristique et de sauvegarde, jusqu'à la fin du prochain tour de l'empyréen.

Secousse (coûte 2 actions). L'empyréen frappe le sol avec son maillet, déclenchant un tremblement de terre. Toutes les autres créatures sur le sol dans un rayon de 18 mètres autour de l'empyréen doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 25 ou être jetées à terre.

ENLACEUR

Monstruosité de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Compétences Discréption +5, Perception +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Apparence trompeuse. Tant que l'enlaceur reste immobile, il ne peut être distingué d'une formation naturelle de caverne, comme une stalagmite.

Filaments agrippants. L'enlaceur peut avoir jusqu'à 6 filaments à la fois.

Chaque filament peut être attaqué (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité au poison et aux dégâts psychiques). Détruire un filament n'inflige aucun dégât à l'enlaceur, qui peut faire sortir un filament de remplacement à son prochain tour. Un filament peut également être rompu si une créature utilise son action pour effectuer un jet de Force DD 15 contre elle.

Pattes d'araignée. L'enlaceur peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques avec ses filaments, utilise Embobiner, et effectue une attaque de morsure.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 22 (4d8 + 4) dégâts perforants.

Filament. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 15 m, une créature. **Touché** : La cible est agrippée (évasion DD 15). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et a un désavantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, et l'enlaceur ne peut plus utiliser le même filament sur une autre cible.

Embobiner. L'enlaceur tire à lui sur 7,50 mètres chaque créature qu'il a agrippée.

ÉPAULARD

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d12 + 12)

Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 3 (700 PX)

Écholocalisation. L'épaulard ne peut pas utiliser sa vision aveugle s'il est assourdi.

Apnée. L'épaulard peut retenir son souffle durant 30 minutes.

Ouïe aiguisée. L'épaulard a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 21 (5d6 + 4) dégâts perforants.

ÉPÉE VOLANTE

Artificiel de taille P, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 17 (5d6)

Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Jets de sauvegarde Dex +4

Immunités aux dégâts poison, psychique

Immunités aux états assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, empoisonné, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 7

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Apparence trompeuse. Tant que l'épée reste immobile et qu'elle ne vole pas, elle ne peut être distinguée d'une épée normale.

Sensibilité à l'antimagie. L'épée est incapable d'agir lorsqu'elle se situe dans un *champ antimagie*. Si elle est ciblée par une *dissipation de la magie*, l'épée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sort du lanceur ou tomber inconsciente pendant 1 minute.

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

Une épée volante animée par la magie danse dans les airs, combattant tel un guerrier qui ne peut être blessé.

ÉPOUVANTAIL

Artificiel de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Vulnérabilités aux dégâts feu

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 1 (200 PX)

Apparence trompeuse. Tant que l'épouvantail reste immobile, il ne peut pas être distingué d'un épouvantail ordinaire et inanimé.

ACTIONS

Attaques multiples. L'épouvantail effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 ou être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de l'épouvantail.

Regard terrifiant. L'épouvantail cible une créature qu'il peut voir et située à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut voir l'épouvantail, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 ou être effrayée par magie jusqu'à la fin du prochain tour de l'épouvantail. La cible effrayée est également paralysée.

ÉRINYE

Félon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 153 (18d8 + 72)

Vitesse 9 m, vol 18 m

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

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +8, Sag +6, Cha +8

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 12

Langues infernal, télépathie 36 m

Puissance 12 (8400 PX)

Armes infernales. Les attaques avec une arme de l'érinye sont magiques et infligent 13 (3d8) dégâts de poison supplémentaires si elles touchent (inclus dans les attaques ci-dessous).

Résistance à la magie. L'érinye a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. L'érinye effectue trois attaques.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains, plus 13 (3d8) dégâts de poison.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. **Touché** : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 13 (3d8) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être empoisonnée. Le poison reste jusqu'à ce qu'il soit supprimé à l'aide d'un sort de restauration partielle ou toute autre magie similaire.

RÉACTIONS

Parade. L'érinye ajoute 4 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

ESPION

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discréption +4, Escamotage +4, Intuition +4, Investigation +5, Perception +6, Persuasion +5, Tromperie +5

Sens Perception passive 16

Langues deux langues au choix

Puissance 1 (200 PX)

Ruse. À chacun de ses tours, l'espion peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). L'espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a un avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. L'espion effectue deux attaques au corps à corps.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les dirigeants, les nobles, les marchands, les maîtres de guilde et autres riches notables utilisent les espions pour avoir le dessus dans un monde à la politique sans foi ni loi. Un espion est entraîné à récolter secrètement de l'information. Les espions loyaux préféreraient mourir que divulguer des renseignements qui pourraient les compromettre, eux ou leurs employeurs.

ESPRIT FOLLET

Fée de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discréption +8, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues commun, elfique, sylvestre

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât tranchant.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 12/48 m, une cible. Touché : 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la durée de l'empoisonnement, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts, ou jusqu'à ce qu'une autre créature utilise son action pour la secourir et la réveiller.

Perception du for intérieur. L'esprit follet touche une créature et en apprend magiquement l'état émotionnel. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, alors l'esprit follet connaît également l'alignement de la créature. Les célestes, les fiélons, et les morts-vivants échouent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Invisibilité. L'esprit follet devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, ou que sa concentration se termine (comme s'il se concentrerait sur un sort). Tout l'équipement que l'esprit follet porte ou transporte est également invisible.

ETTERCAP

Monstruosité de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discréption +4, Perception +3, Survie +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Pattes d'araignée. L'ettercap peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'il est en contact avec une toile, l'ettercap connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Déplacement sur la toile. L'ettercap ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ettercap effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 minute. La créature peut recommencer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Toile d'araignée (Recharge 5-6). Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/18 m, une créature de taille G ou inférieure. Touché : la créature est entravée par la toile. Par une action, la créature entravée peut effectuer un jet de Force DD 11, s'échappant de la toile en cas de réussite. L'effet se termine si la toile est détruite. La toile a une CA de 10, 5 points de vie, est vulnérable aux dégâts de feu et immunisée contre les dégâts contondants, de poison et psychiques.

ETTIN

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues géant, orc

Puissance 4 (1100 PX)

Bicéphale. L'ettin a un avantage aux jets de Sagesse (Perception), ainsi qu'aux jets de sauvegarde réalisés pour ne pas être assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, étourdi ou inconscient.

Alerte. Quand une des têtes de l'ettin dort, l'autre reste éveillée.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ettin effectue deux attaques : une avec sa hache d'armes et une avec sa morgenstern.

Hache d'armes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Morgenstern. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.

FANATIQUE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Persuasion +4, Religion +2, Tromperie +4

Sens Perception passive 11

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 2 (450 PX)

Sombre dévotion. Le fanatique a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

Incantation. Le fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher pour les attaques avec un sort). Le fanatique a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne*

ACTIONS

Attaques multiples. Le fanatique effectue deux attaques au corps à corps.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les fanatiques font souvent parti des dirigeants d'un culte. Ils utilisent leur charisme et le dogme pour influencer et exploiter les esprits faibles. La plupart s'intéresse à leur pouvoir personnel par-dessus tout.

FANTÔME

Mort-vivant de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 45 (10d8)

Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Résistances aux dégâts acide, foudre, feu, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts froid, nérotique, poison

Immunités aux états à terre, charmé, empoisonné, agrippé, entravé, épouement, paralysé, pétrifié, effrayé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues les langues qu'il connaît de son vivant

Puissance 4 (1100 PX)

Déplacement intangible. Le fantôme peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Vision éthérée. Le fantôme peut voir à 18 mètres dans le plan éthéré lorsqu'il se trouve sur le plan matériel et inversement.

ACTIONS

Contact flétrissant. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 17 (4d6 + 3) dégâts nérotiques.

Forme éthérée. Le fantôme pénètre dans le plan éthéré à partir du plan matériel, ou inversement. Il est visible sur le plan matériel lorsqu'il se trouve à la Frontière éthérée, et inversement, bien qu'il ne puisse affecter ou être affecté par aucune chose venant de l'autre plan.

Visage effroyable. Chaque créature non morte-vivante à 18 mètres du fantôme et pouvant le voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou devenir effrayée pendant 1 minute. Si le jet est raté de 5 points ou plus, la cible vieillit aussi de 1d4 x 10 ans. Une créature effrayée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'état effrayé en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Visage effroyable du fantôme pendant les prochaines 24 heures. L'effet de vieillissement peut être annulé par un sort de *restauration supérieure*, mais seulement si le sort est lancé dans les 24 heures.

Possession (Recharge 6). Un humanoïde que le fantôme peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 ou être possédé par le fantôme ; le fantôme disparaît alors, et la cible est incapable d'agir et perd le contrôle de son corps. Le fantôme contrôle désormais le corps de la cible, mais ne prive pas la cible de sa conscience. Le fantôme ne peut être pris pour cible par aucune attaque, sort, ou autres effets, à part ceux qui repoussent les morts-vivants, et il conserve son alignement, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que son immunité aux effets charmé et effrayé. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible, mais sans avoir accès à ses connaissances, capacités de classe et maîtrises. La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie, que le fantôme l'annule par une action bonus, ou que le fantôme soit repoussé ou renvoyé de force par un effet similaire au sort de *dissipation du mal et du bien*. Lorsque la possession se termine, le fantôme réapparaît dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre du corps. Une cible est immunisée contre la possession du fantôme pendant 24 heures si elle réussit son jet de sauvegarde ou si la possession se termine.

Un fantôme est l'âme d'une créature autrefois vivante et maintenant condamnée à hanter un lieu, une créature ou un objet lié à son ancienne vie, généralement dans le but d'achever une tâche.

FAUCON

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Vue aiguisée. Le faucon a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât tranchant.

FAUCON DE SANG

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

Tactique de groupe. Le faucon a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Vue aiguisée. Le faucon a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Tenant son nom de ses plumes pourpres et de sa nature agressive, le faucon de sang attaque sans crainte avec son bec aiguisé telle une dague.

FEU FOLLET

Mort-vivant de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 19

Points de vie 22 (9d4)

Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Immunités aux dégâts foudre, poison

Résistances aux dégâts acide, feu, froid, nécrotique, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états à terre, épuisement, agrippé, paralysé, empoisonné, entravé, inconscient

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues les langues qu'il connaissait de son vivant

Puissance 2 (450 PX)

Absorption de vie. Au prix d'une action bonus, le feu follet peut prendre pour cible une créature qu'il peut voir se trouvant à 1,50 mètre de lui, ayant 0 point de vie et qui est toujours vivante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie ou mourir. Si la cible meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.

Éphémère. Le feu follet ne peut rien porter ou ni transporter.

Déplacement intangible. Le feu follet peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Illumination variable. Le feu follet émet une lumière vive dans un rayon de 1,50 à 6 mètres, et une lumière faible sur un nombre supplémentaire de mètres égal au rayon choisi. Le feu follet peut modifier le rayon par une action bonus.

ACTIONS

Secousse. Attaque au corps à corps avec un sort : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (2d8) dégâts de foudre.

Invisibilité. Le feu follet (ainsi que son illumination) devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, utilise son Absorption de vie, ou que sa concentration se termine (comme s'il se concentrat sur un sort).

FLAGELLEUR MENTAL

Aberration de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (cuirasse)

Points de vie 71 (13d8 + 13)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +6

Compétences Arcanes +7, Discréption +4, Intuition +6, Perception +6,

Persuasion +6, Tromperie +6

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues profond, commun des profondeurs, télépathie 36 m

Puissance 7 (2900 PX)

Résistance à la magie. Le flagelleur mental a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée (psioniques). La caractéristique d'incantation innée du flagelleur mental est l'intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *déttection des pensées, lévitation*

1/jour chacun : *domination de monstre, changement de plan* (personnel uniquement)

ACTIONS

Explosion de l'esprit (Recharge 5-6). Le flagelleur mental émet une vague d'énergie psychique dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde d'intelligence DD 15 ou subir 22 (4d8 + 4) dégâts psychiques et être étourdie pendant 1 minute. Une créature peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Extraction de cerveau. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, un humanoïde incapable d'agir et agrippé par le flagelleur mental. **Touché** : la cible subit 55 (10d10) dégâts perforants. Si ces dégâts font tomber les points de vie de la cible à 0, le flagelleur mental tue la cible en lui extrayant et dévorant le cerveau.

Tentacules. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 15 (2d10 + 4) dégâts psychiques. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (DD 15 pour s'échapper) et doit réussir un jet de sauvegarde d'intelligence DD 15 ou être étourdie tant qu'elle est agrippée de cette manière.

FLUMPH

Aberration de taille P, loyal bon

Classe d'armure 12

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4, Religion +4

Vulnérabilités aux dégâts psychique

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues comprend le commun des profondeurs mais ne peut pas parler, télépathie 18 m

Puissance 1/8 (25 PX)

Télépathie avancée. Le flumph peut percevoir la teneur de toute communication télépathique établie dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et ne peut pas être surpris par des créatures possédant une quelconque forme de télépathie.

Handicap à terre. Si le flumph est mis à terre, lancez un dé. Sur un résultat impair, le flumph se retrouve à l'envers et est incapable d'agir. À la fin de chacun de ses tours, le flumph peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, se redressant alors et n'étant plus soumis à l'état incapable d'agir en cas de réussite.

Voile télépathique. Le flumph est immunisé contre tout effet qui pourrait percevoir ses émotions ou lire ses pensées, ainsi qu'à tous les sorts de divination.

ACTIONS

Vrilles. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts d'acide. À la fin de chacun de ses tours, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, subissant 2 (1d4) dégâts d'acide en cas d'échec ou mettant fin aux dégâts d'acide récurrents en cas de réussite. Un sort de *restauration partielle* lancé sur la cible met également fin aux dégâts d'acide récurrents.

Vaporisation nauséabonde (1/jour). Chaque créature se trouvant dans un cône de 4,50 mètres provenant du flumph doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou être recouverte d'un liquide puant. Une créature recouverte de ce liquide dégage une odeur horrible pendant 1d4 heures. De plus, elle est empoisonnée jusqu'à ce que l'odeur disparaîsse, et les autres créatures sont empoisonnées tant qu'elles se trouvent à 1,50 mètre ou moins de la créature recouverte de liquide. Une créature peut se débarrasser de l'odeur qui l'affecte en utilisant un repos court pour se nettoyer avec de l'eau, de l'alcool, ou du vinaigre.

FOMORIEN

Géant de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 149 (13d12 + 65)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Discréption +3, Perception +8

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues géant, commun des profondeurs

Puissance 8 (3900 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le fomorien attaque deux fois avec sa massue ou effectue une attaque avec sa massue et utilise une fois Mauvais œil.

Massue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Mauvais œil. Le fomorien force par magie une créature qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres autour de lui à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 14. La créature subit 24 (6d8) dégâts psychiques en cas d'échec, ou la moitié de ses dégâts en cas de réussite.

Malédiction du mauvais œil (Recharge après un repos court ou long). D'un regard, le fomorien utilise Mauvais œil, mais en cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature est également maudite de difformités magiques. Tant qu'elle est déformée, la créature a une vitesse divisée par deux et un désavantage aux jets de caractéristique, jets de sauvegarde et jets d'attaque basés sur la Force ou la Dextérité.

La créature transformée peut retenir son jet de sauvegarde chaque fois qu'elle finit un repos long, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

GALEB DUHR

Élémentaire de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 85 (9d8 + 45)

Vitesse 4,50 m (9 m lorsqu'il roule, 18 m s'il roule en descente)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, paralysé, empoisonné, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 11

Langues terreneux

Puissance 6 (2300 PX)

Apparence trompeuse. Tant que le galeb duhr reste immobile, il ne peut être distingué d'un rocher normal.

Charge en roulotte. Si le galeb duhr roule sur au moins 6 mètres droit sur une cible, puis la touche lors d'une attaque avec son coup dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 ou tomber à terre.

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants.

Animation de rochers (1/jour). Le galeb duhr anime magiquement jusqu'à 2 rochers qu'il peut voir et qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Un rocher a les mêmes statistiques que le galeb duhr, à l'exception de l'Intelligence et du Charisme (le rocher à une valeur de 1 dans ces deux caractéristiques), ne peut pas être charmé ou effrayé, et ne possède pas non plus l'option d'action Animation de rochers. Un rocher reste animé aussi longtemps que le galeb duhr maintient sa concentration, jusqu'à 1 minute maximum (de la même manière que s'il se concentrerait sur un sort).

GARDE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 1/8 (25 PX)

ACTIONS

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Les gardes peuvent être membres de la milice d'une cité, sentinelles dans une citadelle ou ville fortifiée, ou gardes du corps de nobles et de marchands.

GARDIEN ANIMÉ

Artificiel de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 142 (15d10 + 60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Langues comprend les ordres donnés dans toutes les langues mais ne peut pas parler

Puissance 7 (2900 PX)

Lien. Le gardien animé est connecté magiquement à une amulette. Tant que le gardien et son amulette sont dans le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut appeler télépathiquement le gardien animé à le rejoindre, et le gardien sait automatiquement à quelle distance et dans quelle direction se trouve l'amulette. Si le gardien se trouve à 18 mètres ou moins du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts que le porteur subit (arrondis au supérieur) est transférée au gardien.

Régénération. Le gardien animé récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie.

Réservoir de sort. Un lanceur de sorts qui porte l'amulette du gardien animé peut faire en sorte que le garde animé emmagasine un sort de niveau 4 ou inférieur. Pour ce faire, le porteur de l'amulette doit lancer le sort sur le gardien. Le sort n'a pas d'effet mais il est stocké dans le gardien. Lorsque le porteur de l'amulette le lui ordonne, ou lorsqu'une situation définitive à l'avance par le lanceur de sorts survient, le gardien animé lance le sort emmagasiné avec tous les paramètres établis par le lanceur de sorts originel, et sans avoir besoin de composantes. Lorsque le sort est lancé ou lorsqu'un nouveau sort est emmagasiné, tout sort précédemment stocké est perdu.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gardien animé effectue deux attaques avec ses poings.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

RÉACTIONS

Bouclier. Lorsqu'une créature effectue une attaque contre le porteur de l'amulette, le gardien animé confère au porteur de l'amulette un bonus de +2 à la CA s'ils se trouvent à 1,50 mètre ou moins l'un de l'autre.

GARGOUILLE

Élémentaire de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d8 + 21)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues terreneux

Puissance 2 (450 PX)

Apparence trompeuse. Tant que la gargouille reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une statue normale.

ACTIONS

Attaques multiples. La gargouille effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Ces créatures malveillantes de terre élémentaire ont l'apparence de statues grotesques et démoniaques. Une gargouille aime rôder dans les maisons en ruines pour se délecter de la terreur qu'elle produit lorsqu'elle rompt sa pose.

GAROU-CHACAL

Humanoïde (métamorphe) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 18 (4d8)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discréption +4, Perception +2, Tromperie +4

Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Sens Perception passive 12

Langues commun (ne peut pas parler sous forme de chacal)

Puissance 1/2 (100 PX)

Métamorphe. Le garou-chacal peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humain de taille M ou en un hybride chacal-humanoïde, ou pour reprendre sa forme véritable (un chacal de taille P). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le garou-chacal a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de groupe. Le garou-chacal a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure (forme de chacal ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Cimenterre (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Regard soporifique. Le garou-chacal fixe du regard une créature qu'il peut voir et située dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. Si elle l'échoue, la cible succombe à un sommeil magique, tombant inconsciente pour 10 minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour la secourir et ainsi la réveiller. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet devient immunisée au regard soporifique de ce garou-chacal pour les prochaines 24 heures. Les morts-vivants et les créatures immunisées aux charmes ne sont pas affectées par cet effet.

GÉANT DES COLLINES

Géant de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 105 (10d12 + 40)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues géant

Puissance 5 (1800 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa massue.

Massue. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 18 (3d8 + 5) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +8 au toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.

Les géants des collines sont des brutes égoïstes et sans-cervelettes qui chassent et pillent en permanence afin de trouver de la nourriture. Leur peau est bronzée du fait qu'ils passent leur vie sous le soleil, et leurs armes sont des arbres déracinés et des rochers arrachés du sol.

GÉANT DES NUAGES

Géant de taille TG, neutre bon (50 %) ou neutre mauvais (50 %)

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d12 + 96)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +7, Cha +7

Compétences Intuition +7, Perception +7

Sens Perception passive 17

Langues commun, géant

Puissance 9 (5000 PX)

Odorat aiguisé. Le géant a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du géant est le Charisme. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, nappe de brouillard, lumière*
3/jour chacun : *feuille morte, vol, foulée brumeuse, télékinésie*
1/jour chacun : *contrôle du climat, forme gazeuse*

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec la morgenstern.

Morgenstern. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 21 (3d8 + 8) dégâts perforants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +12 au toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.

Un géant des nuages gagne son rang en fonction des trésors qu'il accumule, de la richesse qu'il porte sur lui, et des dons qu'il réalise à d'autres géants des nuages.

GÉANT DES PIERRES

Géant de taille TG, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 126 (11d12 + 55)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Sag +4

Compétences Athlétisme +12, Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues géant

Puissance 7 (2900 PX)

Camouflage dans les rochers. Le géant a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain rocheux.

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec la massue.

Massue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou tomber à terre.

RÉACTIONS

Réception de rocher. Si un rocher ou un objet similaire est envoyé au géant, le géant peut, s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, attraper le projectile et ainsi en éviter les dégâts contondants.

Les géants des pierres sont reclus, calmes et paisibles, tant qu'on les laisse seuls.

GÉANT DES TEMPÈTES

Géant de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure d'écaillles)

Points de vie 230 (20d12 + 100)

Vitesse 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +14, Con +10, Sag +9, Cha +9

Compétences Arcanes +8, Athlétisme +14, Histoire +8, Perception +9

Résistances aux dégâts froid

Immunités aux dégâts foudre, tonnerre

Sens Perception passive 19

Langues commun, géant

Puissance 13 (10000 PX)

Amphibiens. Le géant peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du géant est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *déttection de la magie, feuille morte, lévitation, lumière*

3/jour chacun : *contrôle du climat, respiration aquatique*

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 30 (6d6 + 9) dégâts tranchants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +14 au toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : 35 (4d12 + 9) dégâts contondants.

Frappe foudroyante (Recharge 5-6). Le géant projette un éclair magique en un point qu'il peut voir dans un rayon de 150 mètres autour de lui. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 54 (12d8) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Les géants des tempêtes sont des voyants contemplatifs qui vivent dans des endroits éloignés de la civilisation des mortels.

GÉANT DU FEU

Géant de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 162 (13d12 + 78)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +5

Compétences Athlétisme +11, Perception +6

Immunités aux dégâts feu

Sens Perception passive 16

Langues géant

Puissance 9 (5000 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 28 (6d6 + 7) dégâts tranchants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +11 au toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Avec leur peau sombre et leurs cheveux rouges flamboyants, les géants du feu ont une terrible réputation de soldats et conquérants. Ils demeurent au sein des volcans et des montagnes rocheuses, et sont craints pour leurs capacités à brûler, piller et détruire.

GÉANT DU GIVRE

Géant de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure composite)

Points de vie 138 (12d12 + 60)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +3, Cha +4

Compétences Athlétisme +9, Perception +3

Immunités aux dégâts froid

Sens Perception passive 13

Langues géant

Puissance 8 (3900 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec la hache à deux mains.

Hache à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 25 (3d12 + 6) dégâts tranchants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Les géants du givre sont des créatures faites de glace et de neige, avec des cheveux et une barbe d'une couleur blanc pâle ou bleu clair, et la peau aussi bleue que la glace. Ils ne respectent que la force brute et le talent au combat.

GELÉE OCRE

Vase de taille G, sans alignement

Classe d'armure 8

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts acide

Immunités aux dégâts foudre, tranchant

Immunités aux états aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Informé. La gelée peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considérée comme passant dans un espace étroit.

Pattes d'araignée. La gelée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants + 3 (1d6) d'acide.

RÉACTIONS

Division. Lorsqu'une gelée de taille M ou supérieure subit des dégâts de foudre ou des dégâts tranchants, elle se divise en 2 nouvelles gelées si l'il reste au moins 10 points de vie. Chaque nouvelle gelée possède la moitié des points de vie de l'originale, arrondis à l'entier inférieur. Les nouvelles gelées font une taille de moins que la gelée d'origine.

Une gelée ocre est une vase jaunâtre qui peut se glisser sous les portes et dans les interstices étroits afin de dévorer les créatures qu'elle poursuit.

GITHYANKI, CHEVALIER

Humanoïde (*gith*) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 91 (14d8 + 28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +5, Int +5, Sag +5

Sens Perception passive 12

Langues gith

Puissance 8 (3900 PX)

Incantation innée (psioniques). La caractéristique d'incantation innée du githyanki est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)

3/jour chacun : *saut, foulée brumeuse, antidétection* (personnel uniquement), *don des langues*

1/jour chacun : *changement de plan, télékinésie*

ACTIONS

Attaques multiples. Le githyanki effectue deux attaques d'épée à deux mains en argent.

Épée à deux mains en argent. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts psychiques. C'est une attaque avec une arme magique. En cas de coup critique contre une cible avec un corps astral (comme celui conféré par le sort *projection astrale*), le githyanki peut trancher le cordon argenté qui relie la cible à son corps matériel, au lieu de lui infliger des dégâts.

GITHYANKI, GUERRIER

Humanoïde (*gith*) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 49 (9d8 + 9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +3, Int +3, Sag +3

Sens Perception passive 11

Langues gith

Puissance 3 (700 PX)

Incantation innée (psioniques). La caractéristique d'incantation innée du githyanki est l'Intelligence. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)

3/jour chacun : *saut, foulée brumeuse, antidétection* (personnel uniquement)

ACTIONS

Attaques multiples. Le githyanki effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts psychiques.

GITHZERAI, MOINE

Humanoïde (*gith*) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +3, Dex +4, Int +3, Sag +4

Compétences Intuition +4, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues gith

Puissance 2 (450 PX)

Incantation innée (psioniques). La caractéristique d'incantation innée du githzerai est la Sagesse. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)

3/jour chacun : *feuille morte, saut, voir l'invisible, bouclier*

Défense psychique. Tant que le githzerai ne porte pas d'armure et ne tient aucun bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

ACTIONS

Attaques multiples. Le githzerai effectue deux attaques à mains nues.

Attaque à mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts psychiques. C'est une attaque avec une arme magique.

GITHZERAI, ZERTH

Humanoïde (*gith*) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17

Points de vie 84 (13d8 + 26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +7, Int +6, Sag +6

Compétences Arcanes +6, Intuition +6, Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues gith

Puissance 6 (2300 PX)

Incantation innée (psioniques). La caractéristique d'incantation innée du githzerai est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)

3/jour chacun : *feuille morte, saut, voir l'invisible, bouclier*

1/jour chacun : *assassin imaginaire, changement de plan*

Défense psychique. Tant que le githzerai ne porte pas d'armure et ne tient aucun bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

ACTIONS

Attaques multiples. Le githzerai effectue deux attaques à mains nues.

Attaque à mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts psychiques. C'est une attaque avec une arme magique.

GLABREZU

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 157 (15d10 + 75)

Vitesse 12 m

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

Jets de sauvegarde For +9, Con +9, Sag +7, Cha +7

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 13

Langues abyssal, télémétrie 36 m

Puissance 9 (5000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du glabrezu est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16). Le glabrezu peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, détection de la magie, dissipation de la magie*

1/jour chacun : *confusion, vol, mot de pouvoir étourdisseant*

Résistance à la magie. Le glabrezu a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le glabrezu effectue quatre attaques : deux avec ses pinces et deux avec ses poings. Il peut aussi choisir d'effectuer deux attaques avec ses pinces et lancer un sort.

Pinces. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (DD 15 pour s'échapper). Le glabrezu possède deux pinces, chacune d'elles pouvant agripper une cible.

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

GLADIATEUR

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5

Sens Perception passive 11

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 5 (1800 PX)

Brave. Le gladiateur a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé extra de ses dégâts si le gladiateur touche avec celle-ci (inclus dans l'attaque ci-dessous).

ACTIONS

Attaques multiples. Le gladiateur effectue trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée avec les deux mains pour une attaque au corps à corps.

Coup de bouclier. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas tomber à terre.

RÉACTIONS

Parade. Le gladiateur ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les gladiateurs se battent pour le plaisir de foules en liesse. Certains gladiateurs sont de brutaux combattants de fosse pour qui chaque combat est une lutte dans laquelle ils jouent leur vie, alors que d'autres sont des duelistes professionnels gagnant d'importantes rémunérations mais qui se battent rarement jusqu'à la mort.

GNOLL

Humanoïde (gnoll) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure de peaux, bouclier)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues gnoll

Puissance 1/2 (100 PX)

Déchainé. Lorsque durant son tour le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque au corps à corps, il peut utiliser une action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les gnolls sont de sauvages humanoïdes à tête de hyène, attaquant sans prévenir et massacrant leurs victimes pour ensuite les dévorer.

GNOOLL, CROC DE YEENOGHU

Fiélon (*gnoll*) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure de peaux)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2, Cha +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues abyssal, gnoll

Puissance 4 (1100 PX)

Déchaîné. Lorsque durant son tour le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque au corps à corps, il peut utiliser une action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gnoll effectue trois attaques : deux avec ses griffes et une morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou subir 7 (2d6) dégâts de poison.

GNOOLL, SEIGNEUR DE MEUTE

Humanoïde (*gnoll*) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 49 (9d8 + 9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues gnoll

Puissance 2 (450 PX)

Déchaîné. Lorsque durant son tour le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque au corps à corps, il peut utiliser une action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gnoll effectue deux attaques, avec sa coutille ou avec son arc long, et utilise son Incitation au déchaînement s'il le peut.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Coutille. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Incitation au déchaînement (Recharge 5-6). Une créature que le gnoll peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque au corps à corps si elle peut entendre le gnoll et qu'elle possède le trait Déchaîné.

GNOME DES PROFONDEURS (SVIRFNEBELIN)

Humanoïde (*gnome*) de taille P, neutre bon

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 16 (3d6 + 6)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

Compétences Discréption +4, Investigation +3, Perception +2

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues gnome, terrene, commun des profondeurs

Puissance 1/2 (100 PX)

Camouflage dans les rochers. Le gnome a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Ruse de gnome. Le gnome a un avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du gnome est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *antidétection* (personnel uniquement)

1/jour chacun : *cécité/surdité, flou, déguisement*

ACTIONS

Pic de guerre. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Dard empoisonné. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une créature. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

GOBELIN

Humanoïde (*gobelinoïde*) de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discréption +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, gobelin

Puissance 1/4 (50 PX)

Fuite agile. Le gobelin peut se cacher ou se désengager à chacun de ses tours en utilisant une action bonus.

ACTIONS

Cimetière. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les gobelins sont de petits humanoïdes malveillants qui vivent dans des donjons abandonnés ou dans des taudis lugubres. Individuellement faibles, ils se rassemblent en grand nombre pour tourmenter les autres créatures.

GOBELIN, CHEF

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (chemise de mailles, bouclier)

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discréption +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, gobelin

Puissance 1 (200 PX)

Fuite agile. Le gobelin peut se cacher ou se désengager à chacun de ses tours en utilisant une action bonus.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gobelin effectue deux attaques avec le cimeterre. La deuxième attaque a un désavantage.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Attaque redirigée. Lorsqu'une créature, que le gobelin peut voir, le cible avec une attaque, le gobelin choisit un autre gobelin situé à 1,50 mètre ou moins de lui. Les deux gobelins échangent leur place et le gobelin choisi devient la nouvelle cible de l'attaque.

GOBELOURS, CHEF

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (chemise de mailles, bouclier)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discréption +6, Intimidation +2, Survie +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, gobelin

Puissance 3 (700 PX)

Attaque surprise. Si un gobelours surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaires lorsque le gobelours réussit son attaque (inclus dans l'attaque ci-dessous).

Cœur de Hruggek. Le gobelours a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé, effrayé, paralysé, empoisonné, étourdi, ou pour ne pas être endormi.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gobelours effectue deux attaques au corps à corps.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants au corps à corps ou 6 (1d6 + 3) dégâts perforants à distance.

GOBELOURS

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peaux, bouclier)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Discréption +6, Survie +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

Puissance 1 (200 PX)

Attaque surprise. Si un gobelours surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaires lorsque le gobelours réussit son attaque (inclus dans l'attaque ci-dessous).

ACTIONS

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6 + 2) dégâts perforants à distance.

Les gobelours sont des gobelinoïdes velus nés pour la bataille et la destruction. Ils survivent en pillant et en chassant, mais sont friands des attaques en embuscades d'où ils peuvent rapidement s'enfuir en cas de problème.

GOLEM D'ARGILE

Artificiel de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 133 (14d10 + 56)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Immunités aux dégâts acide, poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunités aux états charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 9 (5000 PX)

Absorption de l'acide. Lorsque le golem subit des dégâts d'acide, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts d'acide causés.

Fou furieux. Chaque fois que le golem débute son tour avec 60 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem devient fou furieux. À chacun de ses tours, s'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaqua un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois fou furieux, le golem demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce qu'il récupère tous ses points de vie.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

Résistance à la magie. Le golem a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie à 0. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible bénéficie d'un sort de *restauration supérieure* ou d'une magie similaire.

Hâte (Recharge 5-6). Jusqu'à la fin de son prochain tour, le golem bénéficie par magie d'un bonus de +2 à sa CA, d'un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité, et peut utiliser une attaque de coup en action bonus.

GOLEM DE CHAIR

Artificiel de taille M, neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 93 (11d8 + 44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts foudre, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunités aux états charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 5 (1800 PX)

Fou furieux. Chaque fois que le golem débute son tour avec 40 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem devient fou furieux. À chacun de ses tours, s'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaqua un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois fou furieux, le golem demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce qu'il récupère tous ses points de vie. Le créateur du golem, s'il se trouve à 18 mètres ou moins de lui, peut tenter de le calmer en lui parlant fermement et de manière persuasive. Le golem doit pouvoir entendre son créateur, qui doit utiliser une action pour effectuer un jet de Charisme (Persuasion) DD 15. Si le jet est réussi, le golem se calme. S'il subit des dégâts alors que ses points de vie sont à 40 ou moins, le golem peut de nouveau devenir fou furieux.

Absorption de la foudre. Lorsque le golem subit des dégâts de foudre, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre causés.

Aversion au feu. Si le golem subit des dégâts de feu, il subit un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristiques jusqu'à la fin de son tour.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

Résistance à la magie. Le golem a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Un golem de chair est le macabre assortiment de plusieurs parties de cadavres humanoïdes, cousues et vissées les unes aux autres, dans le but de créer une brute vigoureuse possédant une force prodigieuse. De puissants enchantements le protègent, repoussant les sorts et les armes courantes.

GOLEM DE FER

Artificiel de taille G, sans alignement

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 210 (20d10 + 100)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts feu, poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 16 (15000 PX)

Absorption du feu. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts de feu, il ne subit aucun dégât et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts de feu infligés.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.

Résistance à la magie. Le golem a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques au corps à corps.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Épée. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 23 (3d10 + 7) dégâts tranchants.

Souffle empoisonné (Recharge 6). Le golem crache un gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, subissant 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

GOLEM DE PIERRE

Artificiel de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 10 (5900 PX)

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.

Résistance à la magie. Le golem a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Lenteur (Recharge 5-6). Le golem cible une ou plusieurs créatures qu'il peut voir dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie. En cas d'échec, une cible ne peut pas utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut pas faire plus d'une attaque à son tour. En outre, la cible peut à son tour prendre une action normale ou une action bonus, mais pas les deux. Ces effets durent pendant 1 minute. Une cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, l'effet se terminant en cas de réussite.

Les golems de pierre sont des artificiels magiques taillées et ciselées dans la pierre pour apparaître comme de grandes statues impressionnantes. Comme d'autres golems, ils sont presque imperméables aux sorts et aux armes ordinaires.

GORGONE

Monstruosité de taille G, sans alignement

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 114 (12d10 + 48)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +4

Immunités aux états pétrifiée

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Charge écrasante. Si la gorgone se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 ou tomber à terre. Si la cible est à terre, la gorgone peut effectuer une attaque avec ses sabots contre celle-ci en utilisant une action bonus.

ACTIONS

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 18 (2d12 + 5) dégâts perforants.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.

Souffle pétrifiant (Recharge 5-6). La gorgone exhale un gaz pétrifiant dans un cône de 9 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, la cible commence à se transformer en pierre et est entravée. La cible entravée doit réitérer le jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet se termine pour la cible. En cas d'échec, la cible est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de *restauration supérieure* ou par une magie similaire.

GORISTRO

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 310 (23d12 + 161)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (-2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +13, Dex +6, Con +13, Sag +7

Compétences Perception +7

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues abyssal

Puissance 17 (18000 PX)

Charge. Si le goristro se déplace d'au moins 4,50 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses cornes dans le même tour, la cible subit 38 (7d10) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 ou être repoussée sur 6 mètres et tomber à terre.

Mémoire de labyrinth. Le goristro se rappelle parfaitement des chemins qu'il a empruntés.

Résistance à la magie. Le goristro a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Monstre de siège. Le goristro inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

ACTIONS

Attaques multiples. Le goristro effectue trois attaques : deux avec ses poings et une avec ses sabots.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 23 (3d10 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 ou être jetée à terre.

Cornes. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 45 (7d10 + 7) dégâts perforants.

GOULE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun

Puissance 1 (200 PX)

ACTIONS

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Avec leurs crocs aiguisés et leurs griffes dentelées, les goules errent en meute dans la nuit, poussées par un insatiable appétit de chair humanoïde. Les premières goules ont été créées dans les Abysses par le prince-démon Orcus.

GRAND SINGE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 19 (3d8 + 6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Compétences Athlétisme +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le grand singe réalise deux attaques avec ses poings.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 7,50/15 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

GRELL

Aberration de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 55 (10d8 + 10)

Vitesse 3 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Discréption +6, Perception +4

Immunités aux dégâts foudre

Immunités aux états aveuglé, à terre

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 14

Langues grell

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le grell effectue deux attaques : une avec ses tentacules et une avec son bec.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée est paralysée, et peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite. La cible est également agrippée (évasion DD 15). Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est également entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. Tant qu'il agrippe la cible, le grell a un avantage aux jets d'attaque effectués contre elle, mais ne peut pas utiliser l'attaque avec ses tentacules contre une autre cible. Lorsque le grell se déplace, il déplace avec lui une créature de taille M ou inférieure qu'il a agrippée.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

GRAND SINGE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 19 (3d8 + 6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Compétences Athlétisme +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

GRENOUILLE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discréption +3, Perception +1

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 0 (0 PX)

Amphibien. La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut sans élan. La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 3 mètres ou en hauteur jusqu'à 1,50 mètre, avec ou sans élan.

Une grenouille n'a pas d'attaque efficace. Elle se nourrit de petits insectes et reste en général près de l'eau, des arbres, ou sous terre.

GRENOUILLE GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 18 (4d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discréption +3, Perception +2

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Amphibien. La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut sans élan. La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 11 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et la grenouille ne peut pas mordre une autre cible.

Engouttement. La grenouille effectue une attaque de morsure contre une cible de taille P ou inférieure qu'elle agrippe. Si l'attaque réussit, la cible est avalée et elle n'est plus agrippée. La créature avalée est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques ou autres effets provenant de l'extérieur de la grenouille, et subit 5 (2d4) dégâts d'acide au début de chaque tour de la grenouille. La grenouille ne peut avaler qu'une cible à la fois. Si la grenouille meurt, la créature avalée n'est plus entravée et peut sortir du cadavre en utilisant 1,50 mètre de mouvement, pour alors en émerger et se retrouver à terre.

GRICK

Monstruosité de taille M, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Camouflage dans les rochers. Le grick a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

ACTIONS

Attaques multiples. Le grick effectue une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, le grick peut effectuer une attaque avec son bec contre la même cible.

Tentacules. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Cette monstruosité vermiciforme se confond avec la roche des cavernes qu'il hante. Quand sa proie s'approche, il déploie ses tentacules barbelés pour révéler un bec béant et affuté.

GRICK DOMINANT

Monstruosité de taille G, neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d10 + 20)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	9 (-1)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 7 (2900 PX)

Camouflage dans les rochers. Le grick a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

ACTIONS

Attaques multiples. Le grick effectue deux attaques : une avec sa queue et une avec ses tentacules. S'il touche lors d'une attaque avec ses tentacules, le grick peut effectuer une attaque avec son bec contre la même cible.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Tentacules. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 22 (4d8 + 4) dégâts tranchants.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

GRIFFE RAMPANTE

Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, épuisement, empoisonné

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Puissance 0 (10 PX)

Immunité au renvoi. La griffe est immunisée aux effets de renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants ou tranchants (au choix de la griffe).

GRIFFON

Monstruosité de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Vue aiguisée. Un griffon a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le griffon effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Le griffon est un féroce carnivore volant possédant le corps musclé d'un lion, ainsi que la tête, les pattes antérieures et les ailes d'un aigle.

GUENAUDE MARINE

Fée de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d8 + 21)

Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues aquatique, commun, géant

Puissance 2 (450 PX)

Amphibien. La guenaude peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Apparence horrifique. Un humanoïde commençant son tour dans un rayon de 9 mètres autour de la guenaude, et qui peut voir sa forme véritable, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. En cas d'échec, la créature est effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la guenaude se trouve dans sa ligne de mire, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin, la créature devient immunisée contre l'apparence horrifique de la guenaude pour les 24 prochaines heures. À moins que la cible ne soit prise par surprise, ou que la révélation de la forme véritable de la guenaude soit soudaine, la cible peut détourner le regard et ainsi éviter de faire le premier jet de sauvegarde. Jusqu'à la fin de son prochain tour, une créature qui a détourné le regard a un désavantage aux jets d'attaque effectués contre la guenaude.

ACTIONS

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Éblouissement mortel. La guenaude cible une créature effrayée qu'elle peut voir et située dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la guenaude, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre la magie ou tomber à 0 point de vie.

Apparence illusoire. La guenaude se déguise, elle et tout ce qu'elle porte ou transporte, grâce à une illusion magique, en une créature laide de forme humanoïde et ayant à peu près sa taille. L'effet se termine si la guenaude utilise son action bonus pour y mettre fin ou si elle meurt. Les modifications corporelles apportées par cet effet ne parviennent pas à duper une inspection corporelle. Par exemple, la guenaude peut sembler ne pas avoir de griffes, mais quelqu'un touchant ses mains sentira ses griffes. Sinon, une créature doit utiliser une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 16 pour remarquer que la guenaude est déguisée.

GUENAUDE NOCTURNE

Fiélon de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discréption +6, Intuition +6, Perception +6, Tromperie +7

Résistances aux dégâts froid, feu ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux états charmé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues abyssal, commun, infernal, primordial

Puissance 5 (1800 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la guenaude est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, projectile magique*

2/jour chacun : *changement de plan* (personnel uniquement), *rayon affaiblissant, sommeil*

Résistance à la magie. La guenaude a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Griffes (forme de guenaude uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Changement de forme. La guenaude se métamorphose magiquement en une femelle humanoïde de taille M ou P, ou bien retrouve sa forme véritable. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte ou transporte n'est pas transformé. Elle retrouve sa forme véritable si elle meurt.

Passage dans l'éther. La guenaude passe du plan éthéral au plan matériel, ou vice versa. Pour ce faire, la guenaude doit avoir en sa possession une cardioline.

Invasion cauchemardesque (1/jour). Tant qu'elle se trouve dans le plan éthéral, la guenaude touche par magie un humanoïde en train de dormir dans le plan matériel. Un sort de *protection contre le mal et le bien* lancé sur la cible empêche ce contact, comme le ferait un *cercle magique*. Tant qu'elle reste en contact, la créature a des visions d'épouvante. Si ces visions durent pendant au moins 1 heure, la cible ne gagne aucun bénéfice de son repos, et son maximum de points de vie est réduit de 5 (1d10). Si cet effet réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, la cible meurt, et si la cible était mauvaise, son âme est piégée dans la besace aux âmes de la guenaude. La réduction du maximum de points de vie de la cible perdure jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un sort de *restauration supérieure* ou toute autre magie similaire.

GUENAUDE VERTE

Fée de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences Arcanes +3, Discréption +3, Perception +4, Tromperie +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, draconique, sylvestre

Puissance 3 (700 PX)

Amphibien. La guenaude peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la guenaude est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes, illusion mineure, moquerie cruelle*

Imitation. La guenaude peut imiter les cris des animaux et les voix des humanoïdes. Une créature qui entend ces sons peut dire qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Intuition) DD 14.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Apparence illusoire. Grace à une illusion magique la guenaude se déguise, elle et tout ce qu'elle porte ou transporte, en une autre créature d'une taille équivalente et de forme humanoïde. L'effet se termine si la guenaude utilise son action bonus pour y mettre fin ou si elle meurt. Les modifications corporelles apportées par cet effet ne parviennent pas à duper une inspection corporelle. Par exemple, la guenaude peut sembler avoir une peau douce et fine, mais quiconque la touche sent immédiatement sa chaire rugueuse. Sinon, une créature doit utiliser une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour remarquer que la guenaude est déguisée.

Passage invisible. La guenaude devient invisible par magie jusqu'à ce qu'elle attaque, lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration se termine (comme si elle se concentrât sur un sort). Tant qu'elle est invisible, elle ne laisse aucune trace physique de son passage, elle ne peut donc être traquée que par magie. Tout l'équipement qu'elle porte ou transporte est également invisible.

GUÊPE GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 3 m, vol 15 m

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

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

ACTIONS

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

GUERRIER TRIBAL

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (armure de peaux)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Sens Perception passive 10

Langues une langue au choix

Puissance 1/8 (25 PX)

Tactique de groupe. Le guerrier a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée avec les deux mains pour une attaque au corps à corps.

Les guerriers tribaux vivent loin de la civilisation, subsistant, le plus souvent, par la pêche et la chasse. Chaque tribu agit conformément aux souhaits de son chef, qui est son meilleur ou son plus ancien guerrier, ou à ceux d'un membre de la tribu bénit par les dieux.

GYNOSPHEIX

Monstruosité de taille G, loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, vol 18 m

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

Compétences Arcanes +12, Histoire +12, Perception +8, Religion +8

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts psychique

Immunités aux états charmé, effrayé

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 18

Langues commun, sphinx

Puissance 11 (7200 PX)

Inscrutabile. Le sphinx est immunisé aux effets cherchant à ressentir ses émotions ou à lire ses pensées, ainsi qu'à n'importe quel sort de divination qu'il refuse. Les jets de Sagesse (Intuition) réalisés pour connaître les intentions ou la sincérité du sphinx subissent un désavantage.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du sphinx sont magiques.

Incantation. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher pour les attaques avec un sort). Il n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts. Le sphinx a la liste de sorts de magicien suivante préparée :

Sorts mineurs (à volonté) : *illusion mineure, main de mage, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *localisation d'objet, ténèbres, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *délivrance des malédictions, dissipation de la magie, don des langues*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (1 emplacement) : *Mythes et légendes*

ACTIONS

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le sphinx peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque avec les griffes. Le sphinx effectue une attaque avec ses griffes.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte magiquement, emportant avec lui l'équipement qu'il porte ou transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir à 36 mètres maximum.

Sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort choisi parmi sa liste de sorts préparés, en utilisant un emplacement de sort normalement.

HARPIE*Monstruosité de taille M, chaotique mauvais***Classe d'armure 11****Points de vie 38 (7d8 + 7)****Vitesse 6 m, vol 12 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Perception passive 10**Langues** commun**Puissance 1 (200 PX)****ACTIONS**

Attaques multiples. La harpie effectue deux attaques : une avec ses griffes et une avec son gourdin.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Chant captivant. La harpie entonne une mélodie magique. Tout humanoïde ou géant à 90 mètres maximum de la harpie et qui peut entendre le chant doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 ou bien se retrouver charmé jusqu'à ce que le chant prenne fin. La harpie doit utiliser une action bonus lors de ses tours suivants pour prolonger le chant. Elle peut interrompre le chant à tout moment. Le chant s'interrompt si la harpie est incapable d'agir. Tant qu'elle est sous l'effet du charme, la cible est incapable d'agir et n'est pas affectée par le chant d'autres harpies. Si la cible charmée se trouve à plus de 1,50 mètre de la harpie, cette cible doit durant son tour se diriger vers la harpie par le chemin le plus direct. Elle ne peut éviter les attaques d'opportunité, mais peut refaire un jet de sauvegarde dès qu'elle pénètre une zone pouvant créer des dégâts (de la lave ou une fosse par exemple) ou dès qu'elle subit des dégâts provenant d'une autre source que la harpie. Une créature peut aussi relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Lorsque le jet de sauvegarde est réussi, l'effet du charme prend fin. Une cible ayant réussi son jet de sauvegarde est immunisée contre le chant de cette harpie pour les prochaines 24 heures.

Une harpie combine le corps, les jambes et les ailes d'un vautour et le torse, les bras et la tête d'une humaine. Sa douce mélodie a conduit d'innombrables aventuriers à leur perte.

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

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

Jets de sauvegarde For +7, Con +8, Sag +4**Résistances aux dégâts** froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux états** empoisonné**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 11**Langues** abyssal, télépathie 36 m**Puissance 8 (3900 PX)**

Résistance à la magie. Le hezrou a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Puanteur. Toute créature débutant son tour dans un rayon de 3 mètres autour du hezrou doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature est immunisée contre la puanteur des hezrous pour les prochaines 24 heures.

ACTIONS

Attaques multiples. Le hezrou effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

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

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

HIPPOCAMPE*Bête de taille TP, sans alignement***Classe d'armure 11****Points de vie 1 (1d4 - 1)****Vitesse 0 m, nage 6 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Sens Perception passive 10**Langues** —**Puissance 0 (0 PX)**

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

HIPPOCAMPE GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 16 (3d10)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Charge. Si l'hippocampe se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 ou tomber à terre.

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Les hippocampes géants sont souvent utilisés comme monture par les créatures aquatiques.

HIPPOGRIFFE

Monstruosité de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Vue aiguisée. Un hippogriffe a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'hippogriffe effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Un hippogriffe est une créature magique composée des ailes et des membres antérieurs d'un aigle, de l'arrière-train d'un cheval, et d'une tête combinant les particularités de ces deux animaux.

HOBGOBELIN

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

Puissance 1/2 (100 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, un hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature s'il la touche à l'aide d'une attaque armée réussie à condition que cette créature se situe à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les hobgobelins sont de grands gobelinoïdes à la peau noir orangée ou rouge orangée. Un hobgobelin mesure le mérite suivant la force physique et les prouesses martiales, ne se souciant de rien d'autre que de la compétence et de l'astuce dans la bataille.

HOBGOBELIN, CAPITAINE

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

Puissance 3 (700 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, l'hobgobelin peut infliger 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche lors d'une attaque avec une arme si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Attaques multiples. L'hobgobelin effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, l'hobgobelin peut lancer un avertissement ou un ordre spécial chaque fois qu'une créature non-hostile qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre l'hobgobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si l'hobgobelin est incapable d'agir.

HOBGOBELIN, SEIGNEUR DE GUERRE

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 97 (13d8 + 39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3, Cha +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

Puissance 6 (2300 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, l'hobgobelin peut infliger 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche lors d'une attaque avec une arme si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Attaques multiples. L'hobgobelin effectue trois attaques au corps à corps. Il peut sinon effectuer deux attaques à distance avec ses javelines.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Coup de bouclier. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas tomber à terre.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, l'hobgobelin peut lancer un avertissement ou un ordre spécial chaque fois qu'une créature non-hostile qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre l'hobgobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si l'hobgobelin est incapable d'agir.

RÉACTIONS

Parade. L'hobgobelin ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

HOMME-LÉZARD

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discréption +4, Perception +3, Survie +5

Sens Perception passive 13

Langues draconique

Puissance 1/2 (100 PX)

Apnée. L'homme-lézard peut retenir son souffle durant 15 minutes.

ACTIONS

Attaques multiples. L'homme-lézard effectue deux attaques au corps à corps, chacune avec une arme différente.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Gourdin testé. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Bouclier à pointe. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les homme-lézards sont des humanoïdes reptiliens primitifs qui se cachent dans les marais et les jungles. Défendant férolement leur territoire, ils tuent lorsque c'est nécessaire et font tout pour survivre.

HOMME-LÉZARD, CHAMAN

Humanoïde (*homme-lézard*) de taille M, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)

Compétences Discréption +4, Perception +4, Survie +6

Sens Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 2 (450 PX)

Apnée. L'homme-lézard peut retenir son souffle durant 15 minutes.

Incantation (forme d'homme-lézard uniquement). L'homme-lézard est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). L'homme-lézard a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, flammes, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *enchevêtrement, nappe de brouillard*

Niveau 2 (3 emplacements) : *métal brûlant, croissance d'épines*

Niveau 3 (2 emplacements) : *invocation d'animaux* (reptiles uniquement), *croissance végétale*

ACTIONS

Attaques multiples (forme d'homme-lézard uniquement). L'homme-lézard effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts perforants sous forme de crocodile. Si l'homme-lézard est sous forme de crocodile et que sa cible est une créature de taille G ou inférieure, la cible est agrippée (évasion DD 12). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et l'homme-lézard ne peut plus mordre d'autres cibles. Si l'homme-lézard retourne à sa forme véritable, la cible n'est plus agrippée.

Griffes (forme d'homme-lézard uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Changement de forme (Recharge après un repos court ou long). L'homme-lézard se métamorphose magiquement en un crocodile et peut rester sous cette forme durant 1 heure. Il peut revenir à sa forme véritable par une action bonus. Ses statistiques, autres que sa taille, sont les mêmes que sous sa forme humanoïde. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. L'homme-lézard retrouve sa forme humanoïde s'il est tué.

HOMME-POISSON

Humanoïde (*homme-poisson*) de taille M, neutre

Classe d'armure 11

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues aquatique, commun

Puissance 1/8 (25 PX)

Amphibien. L'homme-poisson peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts perforants, ou 4 (1d8) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Les hommes-poissons sont des humanoïdes aquatiques dont la partie inférieure du corps est celle d'un poisson. Ils vivent en petites tribus sous les mers.

HOMONCULE

Artificiel de taille TP, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 5 (2d4)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 0 (10 PX)

Lien télépathique. Tant que l'homoncule se trouve sur le même plan d'existence que son maître, il peut magiquement transmettre à son maître ce qu'il perçoit, et tous deux peuvent communiquer par télépathie.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est empoisonnée durant 5 (1d10) minutes et est inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de la sorte.

HORREUR CASQUÉE

Artificiel de taille M, neutre

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 60 (8d8 + 24)

Vitesse 9 m, vol 9 m

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

Compétences Perception +4

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunités aux dégâts force, nécrotique, poison

Immunités aux états aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, étourdi

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 14

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 4 (1100 PX)

Résistance à la magie. L'horreur casquée a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Immunité aux sorts. L'horreur casquée est immunisée contre 3 sorts choisis par son créateur. Les immunités les plus répandues sont celles aux sorts de *boule de feu, métal brûlant et éclair*.

ACTIONS

Attaques multiples. L'horreur casquée effectue deux attaques d'épée longue.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

HORREUR CROCHUE

Monstruosité de taille G, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d10 + 20)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues horreur crochue

Puissance 3 (700 PX)

Écholocalisation. L'horreur crochue ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Audition affutée. L'horreur crochue a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

ACTIONS

Attaques multiples. L'horreur crochue effectue deux attaques de crochet.

Crochet. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

HYDRE

Monstruosité de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 172 (15d12 + 75)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Perception +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues —

Puissance 8 (3900 PX)

Apnée. L'hydre peut retenir son souffle durant 1 heure.

Têtes multiples. L'hydre a cinq têtes. Tant qu'elle a plus d'une tête, l'hydre a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets pouvant causer les états aveuglé, charmé, assourdie, effrayé, étourdi ou inconscient. Dès que l'hydre prend 25 points de dégâts ou plus en un seul tour, une de ses têtes meurt. Si toutes ses têtes sont tuées, l'hydre meurt. À la fin de son tour, pour chaque tête tuée depuis son dernier tour, il en repousse deux nouvelles, à moins que l'hydre ait reçu des dégâts de feu depuis son dernier tour. L'hydre récupère 10 points de vie pour chaque tête ayant repoussée de cette façon.

Têtes réactives. Pour chaque tête en plus de la première que l'hydre possède, elle obtient une réaction supplémentaire qui ne peut être utilisée que pour effectuer des attaques d'opportunité.

Toujours éveillée. Lorsque l'hydre dort, elle a toujours au moins une de ses têtes qui est éveillée.

ACTIONS

Attaques multiples. L'hydre peut effectuer autant d'attaques de morsure qu'elle a de têtes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

L'hydre est une horreur reptilienne au corps de crocodile et aux multiples têtes qui surmontent des longs coups serpentins. Bien que ses têtes puissent être coupées, l'hydre les fait rapidement repousser de manière magique.

HYÈNE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 5 (1d8 + 1)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Tactique de groupe. La hyène a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

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

HYÈNE GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 15 m

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

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Déchainé. Lorsque durant son tour la hyène fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque au corps à corps, elle peut utiliser une action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

KENKU

Humanoïde (*kenku*) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discréption +5, Perception +2, Tromperie +4

Sens Perception passive 12

Langues comprend l'aérien et le commun mais ne peut parler qu'en utilisant son trait Imitation des sons

Puissance 1/4 (50 PX)

Embuscade. Lors du premier round d'un combat, le kenku a un avantage aux jets d'attaque contre toute créature qu'il a surprise.

Imitation. Le kenku peut reproduire tout son qu'il a entendu, dont les voix. Une créature qui entend ces sons peut dire qu'il s'agit d'imitation en réussissant un jet de Sagesse (Intuition) DD 14.

ACTIONS

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

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

KOBOLD

Humanoïde (*kobold*) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 5 (2d6 - 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues commun, draconique

Puissance 1/8 (25 PX)

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactique de groupe. Le kobold a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Fronde. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Les kobolds sont de lâches humanoïdes reptiliens qui ont pour habitude d'infester les donjons. Ils compensent leur inaptitude physique par leur grand talent à tendre des pièges.

KOBOLD AILÉ

Humanoïde (*kobold*) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 7 (3d6 - 3)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues commun, draconique

Puissance 1/4 (50 PX)

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactique de groupe. Le kobold a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Chute de pierre. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, une cible se trouvant directement sous le kobold. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

KRAKEN

Monstreux (titane) de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 472 (27d20 + 189)

Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +17, Dex +7, Con +14, Int +13, Sag +11

Immunités aux dégâts foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états effrayé, paralysé

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 14

Langues comprend l'abyssal, le céleste, l'infernal et le primordial mais ne peut pas parler, télépathie 36 m

Puissance 23 (50000 PX)

Amphibien. Le kraken peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Liberté de mouvement. Le kraken ignore les terrains difficiles, et les effets magiques ne peuvent pas réduire sa vitesse de déplacement ou l'entraver. Il peut dépenser 1,50 mètre de son déplacement pour s'échapper des entraves non magiques ou se libérer de l'état agrippé.

Monstre de siège. Le kraken inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'il attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques avec ses tentacules, il peut remplacer chacune d'elles par une action Catapultage.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 23 (3d8 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure agrippée par le kraken, la créature est engloutie, et n'est plus considérée comme agrippée. Tant qu'elle est engloutie par le kraken, la créature est aveuglée et entravée, elle possède un abri total contre les attaques et tout autre effet provenant de l'extérieur du kraken, et elle subit 42 (12d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du kraken. Si le kraken

subit 50 dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature qu'il a engloutie, le kraken doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, lesquelles se retrouvent à terre dans un rayon de 3 mètres autour du kraken. Si le kraken meurt, une créature avalée n'est plus considérée comme entravée par le kraken et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 4,50 mètres de déplacement, sortant à plat ventre.

Tentacule. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 9 m, une cible. Touché : 20 (3d6 + 10) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 18 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée. Le kraken possède 10 tentacules, chacune d'entre elles pouvant agripper une cible.

Catapultage. Une créature agrippée ou un objet tenu, de taille G ou inférieure, par le kraken est lancé à 18 mètres dans une direction aléatoire et jeté à terre. Si une cible lancée percute une surface solide, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants tous les 3 mètres parcourus dans les airs. Si la cible est lancée sur une autre créature, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ou subir la même quantité de dégâts et être jetée à terre.

Tempête d'éclairs. Le kraken peut créer par magie trois éclairs, chacun d'entre eux pouvant frapper une cible que le kraken peut voir dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Une cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, subissant 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le kraken peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le kraken récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque de tentacule ou Catapultage. Le kraken effectue une attaque avec ses tentacules ou utilise son Catapultage.

Tempête d'éclairs (coûte 2 actions). Le kraken utilise sa Tempête d'éclairs.

Nuage d'encre (coûte 3 actions). Tant qu'il se trouve sous l'eau, le kraken expulse un nuage d'encre dans un rayon de 18 mètres. Le nuage contourne les angles des murs, et cette zone est fortement obscurcie pour toute créature à l'exception du kraken. Chaque créature, à l'exception du kraken, qui termine son tour dans le nuage doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 23, subissant 16 (3d10) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Un courant fort disperse le nuage d'encre, qui disparaît de toute façon à la fin du prochain tour du kraken.

KUO-TOAHumanoïde (*kuo-toa*) de taille M, neutre mauvais**Classe d'armure** 13 (armure naturelle, bouclier)**Points de vie** 18 (4d8)**Vitesse** 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 14**Langues** commun des profondeurs**Puissance** 1/4 (50 PX)**Amphibien.** Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.**Perception d'un autre monde.** Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres qui est invisible ou se trouve dans le plan éthétré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.**Visqueux.** Le kuo-toa a un avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à l'état agrippé.**Sensibilité au soleil.** S'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.**ACTIONS****Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.**Lance.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.**Filet.** Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 1,50/4,50 m, une créature de taille G ou inférieure. Touché : la cible est entravée. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force DD 10 pour se libérer elle-même, ou pour libérer une autre créature prise dans le filet, mettant ainsi fin à cet effet en cas de réussite. Infliger 5 points de dégâts tranchants au filet (CA 10) libère la cible, sans la blesser, en détruisant le filet.**RÉACTIONS****Bouclier collant.** Lorsqu'une créature rate le kuo-toa avec une attaque au corps à corps avec une arme, le kuo-toa utilise son bouclier collant pour attraper l'arme. L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 ou voir son arme se coller au bouclier du kuo-toa. Si le porteur de l'arme ne peut pas, ou ne veut pas, la lâcher, il est agrippé jusqu'à ce que l'arme ne soit plus collée. Tant qu'elle adhère au bouclier, l'arme ne peut pas être utilisée. Une créature peut libérer l'arme en utilisant son action pour effectuer un jet de Force DD 11 et en le réussissant.**KUO-TOA, ARCHIPRÊTRE**Humanoïde (*kuo-toa*) de taille M, neutre mauvais**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)**Points de vie** 97 (13d8 + 39)**Vitesse** 9 m, nage 9 m

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

Compétences Perception +9, Religion +6**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 19**Langues** commun des profondeurs**Puissance** 6 (2300 PX)**Amphibien.** Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.**Perception d'un autre monde.** Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres qui est invisible ou se trouve dans le plan éthétré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.**Visqueux.** Le kuo-toa a un avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à l'état agrippé.**Sensibilité au soleil.** S'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.**Incantation.** Le kuo-toa est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Le kuo-toa a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : assistance, flamme sacrée, thaumaturgie

Niveau 1 (4 emplacements) : détection de la magie, sanctuaire, bouclier de la foi

Niveau 2 (3 emplacements) : immobilisation de personne, arme spirituelle

Niveau 3 (3 emplacements) : esprits gardiens, don des langues

Niveau 4 (3 emplacements) : contrôle de l'eau, divination

Niveau 5 (2 emplacements) : scrutation, soins de groupe

ACTIONS**Attaques multiples.** Le kuo-toa effectue deux attaques au corps à corps.**Sceptre.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants + 14 (4d6) dégâts de foudre.**Attaque à mains nues.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

KUO-TOA, FOUET

Humanoïde (kuo-toa) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6, Religion +4

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun des profondeurs

Puissance 1 (200 PX)

Amphibien. Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Perception d'un autre monde. Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres qui est invisible ou se trouve dans le plan éthétré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.

Visqueux. Le kuo-toa a un avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à l'état agrippé.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation. Le kuo-toa est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Le kuo-toa a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, thaumaturgie*

Niveau 1 (3 emplacements) : *bouclier de la foi, fléau*

ACTIONS

Attaques multiples. Le kuo-toa effectue deux attaques : une de morsure et une avec le bâton à pinces.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Bâton à pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce que la cible ne soit plus agrippée, le kuo-toa ne peut pas utiliser son bâton à pinces contre une autre cible.

VARIANTE : KUO-TOA SENTINELLE

Un kuo-toa sentinelle a un FP de 3 (700 XP). Il a les mêmes statistiques que le kuo-toa fouet, excepté le fait qu'il ajoute son modificateur de Sagesse à sa classe d'armure (CA 13), perd la capacité de Sorts, et remplace les options de l'action du fouet par les options ci-dessous.

Attaques multiples. Attaques multiples.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Attaque à mains nues. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de foudre, et la cible ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à la fin du prochain tour du kuo-toa.

LAMIE

Monstruosité de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d10 + 26)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discrétion +3, Intuition +4, Tromperie +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues abyssal, commun

Puissance 4 (1100 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la lamie est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *déguisement* (n'importe quelle forme humanoïde), *image majeure*

3/jour : *charme-personne, image miroir, scrutation, suggestion*

1/jour : *quête*

ACTIONS

Attaques multiples. La lamie effectue deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa dague ou Contact envirant.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Contact envirant. Attaque au corps à corps avec un sort : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : la cible est maudite par magie pendant 1 heure. Jusqu'à ce que la malédiction prenne fin, la cible a un désavantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et à tous les jets de caractéristique.

LÉMURE

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 7

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 4,50 m

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

Résistances aux dégâts froid

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états charmé, effrayé, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend l'infernal mais ne peut pas parler

Puissance 0 (10 PX)

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du lémure.

Reconstitution infernale. Le lémure qui meurt dans les Neuf enfers revient à la vie avec tous ses points de vie en 1d10 jours à moins qu'il n'ait été tué par une créature d'alignement Bon sous l'effet du sort *bénédiction* ou que son cadavre ait été aspergé d'eau bénite.

ACTIONS

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

LÉZARD

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 9

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

LÉZARD GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

VARIANTE : TRAITS DU LÉZARD GÉANT

Certains lézards possèdent un ou les deux traits suivants.

Apnée. Le lézard peut retenir son souffle durant 15 minutes (un lézard qui a ce trait possède également une vitesse de nage de 9 mètres).

Pattes d'araignée. Le lézard peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Les lézards géants sont de terrifiants prédateurs souvent utilisés comme monture ou comme animaux de trait par les humanoïdes reptiliens et les résidents de l'Outreterre.

LICHE

Mort-vivant de taille M, tout alignement mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 135 (18d8 + 54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Int +12, Sag +9

Compétences Arcanes +19, Histoire +12, Intuition +9, Perception +9

Résistances aux dégâts froid, foudre, nécrotique

Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 19

Langues commun et jusqu'à cinq autres langues

Puissance 21 (33000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si la liche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider de transformer cet échec en réussite.

Reconstitution. Si elle a un phylactère, une liche détruite récupère un nouveau corps au bout de 1d10 jours, regagnant ainsi tous ses points de vie et redevenant active. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre autour du phylactère.

Incantation. La liche est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher pour les attaques avec un sort). La liche a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, prestidigitation, rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, projectile magique, bouclier, vague tonnante*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, invisibilité, flèche acide de Melf, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, contresort, dissipation de la magie, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (3 emplacements) : *brume mortelle, scrutation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *désintégration, globe d'invulnérabilité*

Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort, changement de plan*

Niveau 8 (1 emplacement) : *domination de monstre, mot de pouvoir étourdissant*

Niveau 9 (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

Résistance au renvoi. La liche a un avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Contact paralysant. *Attaque au corps à corps avec un sort* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à cet effet de paralysie qui l'affecte si elle le réussit.

ACTIONS LÉGENDAIRES

La liche peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La liche récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Sort mineur. La liche lance un sort mineur.

Contact paralysant (coûte 2 actions). La liche utilise son Contact paralysant.

Regard effrayant (coûte 2 actions). La liche fixe du regard une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 contre la magie ou être effrayée pendant 1 minute. La cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est une réussite, ou si l'effet se termine pour elle, la cible est immunisée au regard de la liche pour les prochaines 24 heures.

Perturbation de la vie (coûte 3 actions). Toute créature non morte-vivante située dans un rayon de 6 mètres autour de la liche doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 contre la magie, subissant 21 (6d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Une liche est le résultat d'un rituel perpétré par un magicien de haut niveau prêt à tout sacrifier pour obtenir la vie éternelle.

LICORNE

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 12

Points de vie 67 (9d10 + 18)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues céleste, elfique, sylvestre, télémétrie 18 m

Puissance 5 (1800 PX)

Charge. Si la licorne se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts supplémentaires de type perforant. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou tomber à terre.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la licorne est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). La licorne peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin d'aucune compositante :

À volonté : *déttection du mal et du bien, druidisme, passage sans trace*
1/jour chacun : *apaisement des émotions, enchevêtrement, dissipation du mal et du bien*

Résistance à la magie. La licorne a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de la licorne sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. La licorne effectue deux attaques : une avec ses sabots et une avec sa corne.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Contact guérisseur (3/jour). La licorne touche une autre créature avec sa corne. La cible récupère magiquement 11 (2d8 + 2) points de vie. De plus, le toucher soigne toutes les maladies et neutralise tous les poisons affectant la cible.

Téléportation (1/jour). La licorne se téléporte magiquement ainsi que jusqu'à trois créatures consentantes qu'elle peut voir à 1,50 mètre d'elle, y compris tous les équipements qu'ils revêtent ou transportent, dans un lieu dont la licorne est familière, à une distance maximale de 1,5 kilomètre.

ACTIONS LÉGENDAIRES

La licorne peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La licorne récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Sabots. La licorne effectue une attaque avec ses sabots.

Boucliers scintillant (coûte 2 actions). La licorne crée un champ magique scintillant autour d'elle ou d'une autre créature qu'elle peut voir à 18 m d'elle. La cible gagne un bonus de +2 à sa CA jusqu'à la fin du prochain tour de la licorne.

Soin personnel (coûte 3 actions). La licorne récupère magiquement 11 (2d8 + 2) points de vie.

LIERREUX

Plante de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d8 + 8)

Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discréption +1

Immunités aux états aveuglé, assourdi

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10

Langues commun

Puissance 1/2 (100 PX)

Apparence trompeuse. Tant que le lierre infecté reste immobile, il ne peut être distingué d'un entrelacs de plantes grimpantes.

ACTIONS

Constriction. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, et une cible de taille G ou inférieure est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et le lierre infecté ne peut pas effectuer une attaque de constriction contre une autre cible.

Enchevêtement des plantes (Recharge 5-6). Des lianes et des racines entortillées poussent dans un rayon de 4,50 mètres centré sur le lierre infecté, et se flétrissent au bout de 1 minute. Pendant toute la durée de l'effet, cette zone est considérée comme un terrain difficile pour les créatures qui ne sont pas de type plante. De plus, toute créature présente dans la zone lorsque les plantes poussent, et que le lierre infecté choisit, doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 ou être entravée. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force DD 12, se libérant elle, ou libérant une autre créature entravée à portée, en cas de réussite.

LION

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discréption +6, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Odorat aiguisé. Le lion a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactique de groupe. Le lion a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Bond agressif. Si le lion se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

Saut avec élan. S'il peut prendre une course d'élan de 3 mètres, un lion peut sauter jusqu'à 7,50 mètres.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

LOUP

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

LOUP ARCTIQUE

Monstruosité de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d10 + 20)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discréption +3, Perception +5

Immunités aux dégâts froid

Sens Perception passive 15

Langues commun, géant, loup arctique

Puissance 3 (700 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Camouflage dans la neige. Le loup a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain enneigé.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou tomber à terre.

Souffle glacé (Recharge 5-6). Le loup exhale un souffle de vent glacial dans un cône de 4,50 mètres. Toute créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, subissant 18 (4d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Les loups arctiques sont des créatures maléfiques et intelligentes qui possèdent une fourrure blanc neige et des yeux bleu pâle.

LOUP-GAROU

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 sous forme humanoïde, 12 (armure naturelle) sous forme de loup ou sous forme hybride

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discréption +3, Perception +4

Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Sens Perception passive 14

Langues commun (ne peut pas parler sous forme de loup)

Puissance 3 (700 PX)

Métamorphe. Le loup-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un hybride loup-humanoïde ou en un loup, ou pour reprendre sa forme véritable (la forme humanoïde). Mise à part sa CA, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le loup-garou effectue deux attaques : deux avec sa lance (forme humanoïde) ou une de morsure et une avec ses griffes (forme hybride).

Morsure (forme de loup ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être atteinte de la lycanthropie du loup-garou.

Griffes (forme hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Lance (forme humanoïde uniquement). Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Un loup-garou est un prédateur sauvage qui peut prendre la forme d'un humanoïde, d'un loup ou d'un terrifiant hybride qui ressemble à un humanoïde très musclé au corps recouvert de poils mais dont la tête est celle d'un loup vorace.

Un sort de *délivrance des malédictions* peut libérer une créature affligée de lycanthropie, mais un lycanthrope naturel ne peut être libéré de sa malédiction qu'avec un *souhait*.

LOUP SANGUINAIRE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 37 (5d10 + 10)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

MAGE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)

Points de vie 40 (9d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4

Compétences Arcanes +6, Histoire +6

Sens Perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Puissance 6 (2300 PX)

Incantation. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*

Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

VARIANTE : FAMILIERS

Tout lanceur de sorts qui peut lancer le sort *appel de familier* (comme un archimage ou un mage) est susceptible d'avoir un familier. Le familier peut être l'une des créatures décrites dans le sort (voir le *Manuel des Joueurs*) ou un autre monstre de taille TP, comme une griffe rampante, un diablotin, un pseudodragon ou un quasit.

Les mages passent leur vie à étudier et expérimenter la magie. Les mages bons conseillent des nobles ou d'autres dirigeants, alors que les mages mauvais résident dans des lieux isolés pour y pratiquer leurs expériences impies sans ingérence.

MAGMATIQUE

Élémentaire de taille P, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 9 (2d6 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné

Puissance 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsque le magmatique est tué, il éclate dans une explosion de feu et de magma. Chaque créature située dans un rayon de 3 mètres autour de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés et situés dans la zone prennent feu.

Illumination enflammée. Par une action bonus, le magmatique peut s'auto-enflammer ou éteindre ses flammes. Tant qu'il brûle, le magmatique émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

ACTIONS

Contact. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle s'embrase. Jusqu'à ce qu'une créature utilise son action pour éteindre les flammes, la cible subit 3 (1d6) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours.

MALFRAT

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 11 (armure de cuir)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2

Sens Perception passive 10

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 1/2 (100 PX)

Tactique de groupe. Le malfrat a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le malfrat effectue deux attaques au corps à corps.

Masse d'armes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Arbalète lourde. Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 5 (1d10) dégâts perforants.

Les malfrats sont d'imprévoyables hommes de main doués pour l'intimidation et la violence. Ils travaillent pour l'argent et ont peu de scrupules.

MAMMOUTH

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 126 (11d12 + 55)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 6 (2300 PX)

Charge écrasante. Si le mammouth se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le mammouth peut réaliser une attaque de piétinement contre celle-ci par une action bonus.

ACTIONS

Défenses. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 25 (4d8 + 7) dégâts perforants.

Piétinement. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. Touché : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Un mammouth est une créature éléphantesque qui possède une épaisse fourrure et de longues défenses.

MÂNE

Fiélon (démon) de taille P, chaotique mauvais

Classe d'armure 9

Points de vie 9 (2d6 + 2)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	4 (-3)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, effrayé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend l'abyssal mais ne peut pas parler

Puissance 1/8 (25 PX)

ACTIONS

Greffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (2d4) dégâts tranchants.

MANTE OBSCURE

Monstruosité de taille P, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discréption +3

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Écholocation. La mante obscure ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Apparence trompeuse. Tant que la mante obscure reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un relief caverneux de type stalagmite ou stalactite.

ACTIONS

Écrasement. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants, et la mante obscure s'attache à la cible. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et que la mante obscure a un avantage à son jet d'attaque, elle s'attache à la cible en avalant sa tête, et la cible est également aveuglée et incapable de respirer tant que la mante est attachée de la sorte. Tant qu'elle est attachée à la cible, la mante obscure ne peut attaquer aucune autre créature que celle sur laquelle elle est fixée, mais elle obtient un avantage aux jets d'attaque contre cette créature. La vitesse de la mante obscure tombe également à 0 et elle ne peut bénéficier d'un bonus à la vitesse de déplacement, cependant elle se déplace en même temps que la cible. Une créature peut détacher la mante obscure par une action en réussissant un jet de Force DD 13. Lors de son tour, la mante obscure peut se détacher d'elle-même de la cible en utilisant 1,50 mètre de son mouvement.

Aura ténébreuse (1/jour). Des ténèbres magiques s'étendent dans un rayon de 4,50 mètres autour de la mante obscure, se déplaçant avec elle et contournant les angles de mur. Les ténèbres restent tant que la mante obscure maintient sa concentration, jusqu'à 10 minutes (comme si elle se concentrait sur un sort). La vision dans le noir ne peut pas pénétrer ces ténèbres, et aucune lumière naturelle ne peut les percer. Si une partie des ténèbres rencontre une zone de lumière créée à partir d'un sort de niveau 2 ou inférieur, le sort produisant la lumière est dissipé.

MANTELEUR

Aberration de taille G, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 78 (12d10 + 12)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discréption +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues profond, commun des profondeurs

Puissance 8 (3900 PX)

Transfert de dégâts. Tant qu'il est attaché à une créature, le manteleur ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés (arrondis à l'entier inférieur), et la créature subit l'autre moitié.

Apparence trompeuse. Tant que le manteleur reste immobile et que sa face ventrale n'est pas exposée, il ne peut être distingué d'un manteau de cuir noir.

Sensibilité à la lumière. S'il est exposé à une lumière vive, le manteleur a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. La manteleur effectue deux attaques : une de morsure et une avec sa queue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants, et si la cible est de taille G ou inférieure, le manteleur s'attache à elle. Si le manteleur a un avantage à son jet d'attaque, il s'attache à la cible en avalant sa tête, ainsi la cible est également aveuglée et incapable de respirer tant que le manteleur est attaché. Tant qu'il est attaché à la cible, le manteleur ne peut effectuer cette attaque que contre cette cible, mais il obtient un avantage aux jets d'attaque contre cette créature. Une créature, dont la cible, peut détacher le manteleur par une action en réussissant un jet de Force DD 16. Lors de son tour, le manteleur peut se détacher de lui-même de la cible en utilisant 1,50 mètre de son mouvement.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Gémissement. Toute créature située dans un rayon de 18 mètres autour du manteleur, qui peut l'entendre et qui n'est pas une aberration, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour du manteleur. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle devient immunisée au gémissement du manteleur pour les prochaines 24 heures.

Fantasmes (Recharge après un repos court ou long). Le manteleur crée magiquement trois copies illusoires de lui-même s'il n'est pas dans une zone de lumière vive. Les copies se déplacent avec lui et imitent ses actions, modifiant leurs positions de sorte que chaque copie paraîsse être le véritable manteleur. Si le manteleur pénètre une zone de lumière vive, les copies disparaissent. Chaque fois qu'une créature cible le manteleur avec une attaque ou un sort nuisible alors qu'il reste des copies, la créature fait un jet aléatoire pour déterminer si elle cible le manteleur ou l'une de ses copies. Une créature n'est pas affectée par cet effet si elle ne peut pas voir ou si elle se sert d'un autre sens que la vue. Une copie a la même CA que le manteleur et utilise ses modificateurs de sauvegarde. Si une attaque touche une copie, ou si une copie échoue son jet de sauvegarde contre un effet qui inflige des dégâts, la copie disparaît.

MANTICORE

Monstruosité de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 68 (8d10 + 24)

Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun

Puissance 3 (700 PX)

Refloraison de piquants. La manticore possède une queue dotée de 24 piquants. Les piquants utilisés repoussent lorsque la manticore termine un repos long.

ACTIONS

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes, ou trois avec sa queue.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Piquant. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 30/60 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Une manticore possède une tête vaguement humanoïde, le corps d'un lion et les ailes d'un dragon. Sa longue queue se termine en une grappe de piquants mortels pouvant empaler une proie depuis une distance impressionnante.

MARIDE*Élémentaire de taille G, chaotique neutre***Classe d'armure 17 (armure naturelle)****Points de vie 229 (17d10 + 136)****Vitesse** 9 m, nage 27 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5 Sag +7 Cha +8**Résistances aux dégâts** acide, froid, foudre**Sens** vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 13**Langues** aquatique**Puissance** 11 (7200 PX)**Amphibien.** Le maride peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.**Disparition élémentaire.** Si le maride meurt, son corps se désintègre en une explosion d'eau et d'écumé, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait ou transportait.**Incantation innée.** La caractéristique d'incantation innée du maride est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :À volonté : *création ou destruction d'eau, détection du mal et du bien, détection de la magie, nappe de brouillard, purification de nourriture et d'eau*3/jour chacun : *don des langues, respiration aquatique, marche sur l'eau*1/jour chacun : *invocation d'élémentaire* (élémentaire de l'eau uniquement), *contrôle de l'eau, forme gazeuse, invisibilité, changement de plan***ACTIONS****Attaques multiples.** Le maride effectue deux attaques avec le trident.**Trident.** *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 13 (2d6 + 6) dégâts perforants, ou 15 (2d8 + 6) dégâts perforants si utilisé à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.**Jet d'eau.** Le maride projette par magie de l'eau sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature se trouvant sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. En cas d'échec, une cible subit 21 (6d6) dégâts contondants et, si elle est de taille TG ou inférieure, est repoussée de 6 mètres puis jetée à terre. En cas de réussite, une cible ne subit que la moitié des dégâts contondants et elle n'est ni repoussée ni jetée à terre.**MARILITH***Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais***Classe d'armure 18 (armure naturelle)****Points de vie 189 (18d10 + 90)****Vitesse** 12 m

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

Jets de sauvegarde For +9, Con +10, Sag +8, Cha +10**Résistances aux dégâts** froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant non magiques**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux états** empoisonné**Sens** vision véritable 36 m, Perception passive 13**Langues** abyssal, télépathie 36 m**Puissance** 16 (15000 PX)**Résistance à la magie.** La marilith a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.**Armes magiques.** Les attaques avec une arme de la marilith sont magiques.**Réactif.** La marilith peut utiliser une réaction par tour de combat.**ACTIONS****Attaques multiples.** La marilith effectue sept attaques : six avec ses épées longues et une avec sa queue.**Épée longue.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.**Queue.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (DD 19 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et la marilith peut toucher automatiquement sa cible avec sa queue, mais ne peut pas attaquer d'autres cibles.**Téléportation.** La marilith se téléporte magiquement, avec tout équipement qu'elle porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'elle peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour d'elle.**RÉACTIONS****Parade.** La marilith ajoute 5 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui la toucherait. Pour ce faire, elle doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

MASTODONTE DES OMBRES

Monstruosité de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Sens vision dans le noir 36 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 10

Langues mastodonte des ombres

Puissance 5 (1800 PX)

Regard déstabilisant. Lorsqu'une créature débute son tour en étant à 9 mètres ou moins du mastodonte des ombres et est capable de voir son regard, le mastodonte des ombres peut la forcer par magie à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, à moins que le mastodonte des ombres soit incapable d'agir. En cas d'échec, la créature ne peut pas utiliser de réactions jusqu'au début de son tour suivant et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant ce round. De 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un 5 ou un 6, la créature ne prend aucune action mais se déplace de la totalité de son mouvement dans une direction aléatoire. Sur un 7 ou un 8, la créature effectue une attaque au corps à corps contre une créature choisie au hasard, ou elle ne fait rien si aucune créature n'est à portée. À moins d'être surprise, une créature peut éviter le regard du mastodonte des ombres pour ne pas tenter de jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne pourra pas voir le mastodonte des ombres jusqu'au début de son prochain tour, et pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde le mastodonte des ombres entretemps, elle devra effectuer immédiatement le jet de sauvegarde.

Fouisseur. Le mastodonte des ombres peut creuser à travers la roche en se déplaçant à la moitié de sa vitesse de creusement et laisser sur son passage un tunnel large de 1,50 mètre et haut de 2,40 mètres.

ACTIONS

Attaques multiples. Le mastodonte des ombres effectue trois attaques : deux avec ses griffes et une avec ses mandibules.

Greffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants.

Mandibules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

MÉDUSE

Monstruosité de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 127 (17d8 + 51)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discréption +5, Intuition +4, Perception +4, Tromperie +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun

Puissance 6 (2300 PX)

Regard pétrifiant. Si une créature débute son tour à 9 mètres ou moins de la méduse et que chacun peut voir l'autre, la méduse (si elle n'est pas incapable d'agir) peut forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec de 5 points ou plus, la créature est immédiatement pétrifiée. En cas de simple échec, elle commence à se changer en pierre et est entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet se termine. En cas d'échec, la créature est pétrifiée, jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *restauration supérieure* ou par une magie similaire. À moins qu'elle ne soit surprise, une créature peut éviter le regard de la méduse pour éviter un jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne pourra pas voir la méduse jusqu'au début de son prochain tour, et pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde la méduse entretemps, elle devra tenter immédiatement le jet de sauvegarde. Si la méduse voit son propre reflet à 9 mètres ou moins dans des conditions de lumière vive, la méduse, du fait de sa malédiction, sera affectée par son propre regard.

ACTIONS

Attaques multiples. La méduse effectue soit trois attaques au corps à corps (une avec sa chevelure venimeuse et deux avec son épée courte), soit deux attaques à distance avec son arc long.

Chevelure venimeuse. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 14 (4d6) de poison.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc Long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 7 (2d6) de poison.

Victime d'une terrible malédiction, la méduse à la chevelure venimeuse pétrifie tous ceux qui posent le regard sur elle, et les transforme en statues de pierre à la gloire de sa dépravation.

MÉPHITE BOUEUX

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 27 (6d6 + 6)

Vitesse 6 m, nage 6 m, vol 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Compétences Discréption +3

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aquatique, terreneux

Puissance 1/4 (50 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de boue gluante. Chaque créature de taille M ou inférieure présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou être entravée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Apparence trompeuse. Tant que le méphite reste immobile, il ne peut être distingué d'un tas de boue ordinaire.

ACTIONS

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Souffle boueux (Recharge 6). Le méphite éructe une boue visqueuse en direction d'une créature située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou être entravée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

MÉPHITE FUMANT

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discréption +4, Perception +2

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues aérien, igné

Puissance 1/4 (50 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il laisse derrière lui un nuage de fumée qui remplit une sphère de 1,50 mètre de rayon centrée sur sa position. La zone sphérique est énormément obscurcie. Le vent disperse ce nuage, qui reste sinon en place pendant 1 minute.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *lumières dansantes*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

GriFFes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Souffle de cendre (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de cendres fumantes. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du méphite.

MÉPHITE GELÉ

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discréption +3, Perception +2

Vulnérabilités aux dégâts contondant, feu

Immunités aux dégâts froid, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues aérien, aquatique

Puissance 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion d'éclats de glace. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, subissant 4 (1d8) dégâts tranchants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Apparence trompeuse. Tant que le méphite reste immobile, il ne peut être distingué d'un morceau de glace ordinaire.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *nappe de brouillard*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

GriFFes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de givre (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres d'air glacial. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, subissant 5 (2d4) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

MÉPHITE MAGMATIQUE

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 22 (5d6 + 5)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discréption +3

Vulnérabilités aux dégâts froid

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné, terreux

Puissance 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de lave. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Apparence trompeuse. Tant que le méphite reste immobile, il ne peut être distingué d'un monticule de lave ordinaire.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *métal brûlant* (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 10), sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

Greffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de flammes. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

MÉPHITE POUSSIÉREUX

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 17 (5d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discréption +4, Perception +2

Vulnérabilités aux dégâts feu

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues aérien, terreux

Puissance 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de poussière. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde à chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *sommeil*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

Greffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Souffle aveuglant (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de poussière aveuglante. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet que l'affecte en cas de réussite.

MÉPHITE VAPOREUX

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 10

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues aquatique, igné

Puissance 1/4 (50 PX)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il explose en un nuage de vapeur. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 4 (1d8) dégâts de feu.

Incantation innée (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *flou*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation innée.

ACTIONS

Greffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle vaporeux (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de vapeur brûlante. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, subissant 4 (1d8) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

MERROW

Monstruosité de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues abyssal, aquatique

Puissance 2 (450 PX)

Amphibien. Le merrow peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le merrow effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes ou avec le harpon.

Greffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Harpon. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est de taille TG ou inférieure, elle doit réussir un jet de Force contre le merrow ou être tirée de 6 mètres vers le merrow.

MEZZOLOTH

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +3

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts acide, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues abyssal, infernal, télépathie 18 m

Puissance 5 (1800 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du mezzoloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le mezzoloth peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

2/jour chacun : *ténèbres, dissipation de la magie*

1/jour : *brume mortelle*

Résistance à la magie. Le mezzoloth a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du mezzoloth sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le mezzoloth effectue deux attaques au corps à corps : une avec ses griffes et une avec le trident.

Greffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Trident. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisé à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Téléportation. Le mezzoloth se téléporte magiquement, avec tout l'équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

MILLE-PATTES GÉANT

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 4 (1d6 + 1)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

MIMIQUE

Monstruosité (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Discréption +5

Immunités aux dégâts acide

Immunités aux états à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Métamorphe. La mimique peut utiliser son action pour se métamorphoser en un objet, ou pour reprendre son aspect véritable informe. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte ou transporte ne se transforme pas. Elle retrouve sa forme véritable lorsqu'elle meurt.

Collant (forme d'objet uniquement). La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature de taille TG ou inférieure collée à la mimique est également agrippée par elle (DD 13 pour s'échapper). Les jets de caractéristique effectués pour s'échapper de cette prise ont un désavantage.

Apparence trompeuse (forme d'objet uniquement). Tant que la mimique reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un objet ordinaire.

Lutteur. La mimique a un avantage aux jets d'attaque effectués contre une créature qu'elle agrippe.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est affectée par le trait Collant.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.

MINOTAURE

Monstruosité de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 76 (9d10 + 27)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Compétences Perception +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues abyssal

Puissance 3 (700 PX)

Charge. Si le minotaure se déplace d'au moins 3 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou être repoussée de 3 mètres et tomber à terre.

Mémoire de labyrinthe. Le minotaure se souvient parfaitement des chemins qu'il a empruntés.

Téméraire. Au début de son tour, le minotaure peut obtenir un avantage à tous les jets d'attaque au corps à corps avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Avec leurs fourrures tachées du sang des ennemis qu'ils ont vaincus, les minotaures sont d'imposants humanoïdes à tête de taureau dont les rugissements sont des cris de guerre qui terrifient le monde civilisé.

MOISSISSE VIOLETTE

Plante de taille M, sans alignement

Classe d'armure 5

Points de vie 18 (4d8)

Vitesse 1,50 m

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

Immunités aux états aveuglé, assourdi, effrayé

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Apparence trompeuse. Tant que la moisissure violette reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un champignon ordinaire.

ACTIONS

Attaques multiples. La moisissure effectue 1d4 attaques de Contact pourrissant.

Contact pourrissant. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

MOLOSSE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 5 (1d8 + 1)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le molosse a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

Les molosses sont d'impressionnantes chiens prisés par les humanoïdes pour leur loyauté et leur sens aiguisés.

MOMIE

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2

Vulnérabilités aux dégâts feu

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts nécrotique, poison

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le seigneur momie peut utiliser son Regard effroyable et effectuer une attaque avec ses poings putréfiants.

Poings putréfiants. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être frappée par la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible de la malédiction ne peut pas regagner de points de vie, et son maximum de points de vie est réduit de 10 (3d6) chaque 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, la cible meurt et son corps devient poussière. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit supprimée par un sort de *délivrance des malédictions* ou autre magie.

Regard effroyable. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans les 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie ou devenir effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est de plus paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée du Regard effroyable de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.

Les momies traînent les pieds dans des temples et des tombes perdus, tuant tous ceux qui perturbent leur repos. Une momie est créée par un prêtre lors d'un rituel au cours duquel un cadavre, préalablement débarrassé de ses organes et enveloppé de tissus, est imprégné d'énergies nécromantiques. Lorsque les conditions spécifiées lors du rituel sont remplies, la momie s'anime et cherche alors à punir les intrus.

MONODRONE

Artificiel de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 5 (1d8 + 1)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 10

Langues modron

Puissance 1/8 (25 PX)

Esprit axiomatique. Le monodrone ne peut être contraint à agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le monodrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts perforants.

MULE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

Bête de somme. La mule est considérée comme un animal de taille G pour déterminer sa capacité de charge.

Pied sûr. La mule a un avantage aux jets de sauvegarde de Force et Dextérité effectués pour ne pas tomber à terre.

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

MYCONIDE, ADULTE

Plante de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Spores de détresse. Lorsque le myconide subit des dégâts, tous les autres myconides à 72 mètres à la ronde peuvent ressentir sa douleur.

Maladie solaire. Lorsqu'il se trouve exposé à la lumière du soleil, le myconide a un désavantage aux jets de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Le myconide meurt s'il est exposé directement à la lumière du soleil pendant plus d'une heure.

ACTIONS

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (2d4) dégâts contondants + 5 (2d4) dégâts de poison.

Spores pacifcatrices (3/jour). Le myconide projette des spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être étourdie pendant 1 minute. La cible peut rétenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores de communication (3/jour). Des spores sont envoyées dans toutes les directions dans un rayon de 6 mètres autour du myconide. Ces spores contournent les angles de mur et n'affectent que les créatures possédant une valeur d'intelligence de 2 ou supérieure et qui ne sont ni des morts-vivants, ni des artificiels, ni des élémentaires. Les créatures affectées peuvent communiquer par télépathie avec une autre créature affectée tant qu'elles se trouvent à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Cet effet reste effectif pendant 1 heure.

MYCONIDE, POUSSE

Plante de taille P, loyal neutre

Classe d'armure 10

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Spores de détresse. Lorsque le myconide subit des dégâts, tous les autres myconides à 72 mètres à la ronde peuvent ressentir sa douleur.

Maladie solaire. Lorsqu'il se trouve exposé à la lumière du soleil, le myconide a un désavantage aux jets de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Le myconide meurt s'il est exposé directement à la lumière du soleil pendant plus d'une heure.

ACTIONS

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 (1d4 - 1) dégâts contondants + 2 (1d4) dégâts de poison.

Spores de communication (3/jour). Des spores sont envoyées dans toutes les directions dans un rayon de 3 mètres autour du myconide. Ces spores contournent les angles de mur et n'affectent que les créatures possédant une valeur d'intelligence de 2 ou supérieure et qui ne sont ni des morts-vivants, ni des artificiels, ni des élémentaires. Les créatures affectées peuvent communiquer par télépathie avec une autre créature affectée tant qu'elles se trouvent à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Cet effet reste effectif pendant 1 heure.

MYCONIDE, SOUVERAIN

Plante de taille G, loyal neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 60 (8d10 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Spores de détresse. Lorsque le myconide subit des dégâts, tous les autres myconides à 72 mètres à la ronde peuvent ressentir sa douleur.

Maladie solaire. Lorsqu'il se trouve exposé à la lumière du soleil, le myconide a un désavantage aux jets de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde. Le myconide meurt s'il est exposé directement à la lumière du soleil pendant plus d'une heure.

ACTIONS

Attaques multiples. Le myconide utilise soit ses Spores Hallucinatoires soit ses Spores de Pacification, puis effectue une attaque de coup.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 8 (3d4 + 1) dégâts contondants + 7 (3d4) dégâts de poison.

Spores réanimatrices (3/jour). Le myconide cible le cadavre d'un humanoïde ou d'une bête de taille G ou inférieure et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum et déverse des spores sur cette dépouille. En 24 heures, le cadavre se relève et devient un serviteur des spores. Le cadavre reste animé pendant 1d4 + 1 semaines ou jusqu'à ce qu'il soit détruit, et ne peut plus être réanimé par ce procédé.

Spores hallucinogènes. Le myconide projette les spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être empoisonnée pendant 1 minute. Une cible empoisonnée de la sorte est incapable d'agir tant qu'elle est sous l'emprise de ces hallucinations. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores pacificatrices. Le myconide projette des spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être étourdie pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores de communication. Des spores sont envoyées dans toutes les directions dans un rayon de 9 mètres autour du myconide. Ces spores contournent les angles de mur et n'affectent que les créatures possédant une valeur d'intelligence de 2 ou supérieure et qui ne sont ni des morts-vivants, ni des artificiels, ni des élémentaires. Les créatures affectées peuvent communiquer par télépathie avec une autre créature affectée tant qu'elles se trouvent à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Cet effet reste effectif pendant 1 heure.

NAGA CORRUPTEUR

Monstruosité de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d10 + 20)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +5, Sag +5, Cha +6

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues abyssal, commun

Puissance 8 (3900 PX)

Reconstitution. S'il meurt, le naga revient à la vie en 1d6 jours et retrouve tous ses points de vie. Seul un sort de *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Incantation. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Le naga n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, illusion mineure, rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, détection de la magie, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, immobilisation de personne*

Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair, respiration aquatique*

Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *domination de personne*

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. **Touché** : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 31 (7d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

NAGA GARDIEN*Monstruosité de taille G, loyal bon***Classe d'armure 18 (armure naturelle)****Points de vie 127 (15d10 + 45)****Vitesse 12 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +7, Int +7, Sag +8, Cha +8**Immunités aux dégâts poison****Immunités aux états charmé, empoisonné****Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14****Langues céleste, commun****Puissance 10 (5900 PX)**

Reconstitution. S'il meurt, le naga revient à la vie en 1d6 jours et retrouve tous ses points de vie. Seul un sort de *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Incantation. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher pour les attaques avec un sort). Le naga n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, soins, bouclier de la foi*Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, immobilisation de personne*Niveau 3 (3 emplacements) : *malédiction, clairvoyance*Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement*Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flamme, quête*Niveau 6 (1 emplacement) : *vision suprême***ACTIONS**

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Crachat empoisonné. Attaque à distance avec une arme : +8 au toucher, portée 4,50/9 m, une créature. Touché : la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

NAGA OSSEUX*Mort-vivant de taille G, loyal mauvais***Classe d'armure 15 (armure naturelle)****Points de vie 58 (9d10 + 9)****Vitesse 9 m**

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

Immunités aux dégâts poison**Immunités aux états charmé, épuisement, paralysé, empoisonné****Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12****Langues commun, plus une autre langue****Puissance 4 (1100 PX)**

Incantation. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 5 (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort) qui n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts.

Si le naga était un naga gardien lorsqu'il était en vie, sa caractéristique d'incantation est la Sagesse, et il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, bouclier de la foi*Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, immobilisation de personne*Niveau 3 (2 emplacements) : *malédiction*

Si le naga était un naga corrupteur lorsqu'il était en vie, sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence, et il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, illusion mineure, rayon de givre*Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil*Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, immobilisation de personne*Niveau 3 (2 emplacements) : *éclair***ACTIONS**

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

NALFESHNIE

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 184 (16d10 + 96)

Vitesse 6 m, vol 9 m

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

Jets de sauvegarde Con +11, Int +9, Sag +6, Cha +7

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 11

Langues abyssal, télémétrie 36 m

Puissance 13 (10000 PX)

Résistance à la magie. La nalfeshnie a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. La nalfeshnie utilise Nimbe d'horreur si elle le peut. Elle effectue alors trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 32 (5d10 + 5) dégâts perforants.

Nimbe d'horreur (Recharge 5-6). La nalfeshnie émet magiquement une lumière multicolore et scintillante. Toute créature située à 4,50 mètres ou moins de la nalfeshnie et qui peut voir cette lumière doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être effrayée pendant 1 minute. Les créatures affectées peuvent relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours, une réussite mettant fin à l'effet. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet se termine pour elle, cette créature est immunisée aux effets de la Nimbe d'horreur de la nalfeshnie pour les 24 heures suivantes.

Téléportation. La nalfeshnie se téléporte magiquement, avec tout équipement qu'elle porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'elle peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour d'elle.

NÉCROPHAGE

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discréption +4, Perception +3

Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues les langues qu'il connaissait de son vivant

Puissance 3 (700 PX)

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le nécrophage a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le nécrophage effectue deux attaques à l'épée longue ou deux attaques à l'arc long. Il peut utiliser Absorption de vie à la place d'une attaque à l'épée longue.

Absorption de vie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0. Un humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard comme un zombi sous le contrôle du nécrophage, à moins que l'humanoïde ne soit ramené à la vie ou que son corps ne soit détruit. Le nécrophage ne peut avoir plus de douze zombis sous son contrôle à un moment donné.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Les nécrophages sont des morts-vivants humanoïdes intelligents qui ressemblent à des cadavres armés en armures. Généralement ce sont des individus avides et sombres qui, au moment de leur mort, ont fait appel à Orcus ou à une autre entité et lui ont promis de mener une guerre éternelle contre les vivants en échange de la non-mort.

NIELLEUX

Plante de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 4 (1d6 + 1)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discréption +3

Vulnérabilités aux dégâts feu

Immunités aux états aveuglé, assourdi

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon). Perception passive 9

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Puissance 1/8 (25 PX)

Apparence trompeuse. Tant que le nielleux reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbuste mort.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Un nielleux est une plante éveillée qui ressemble à un arbuste qui peut tirer ses racines hors du sol. Ses branches se tordent ensemble pour former une silhouette humanoïde avec une tête et des membres.

NOBLE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 15 (cuirasse)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Intuition +4, Persuasion +5, Tromperie +5

Sens Perception passive 12

Langues deux langues au choix

Puissance 1/8 (25 PX)

ACTIONS

Rapière. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Parade. Le noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les nobles disposent d'une grande autorité et influence en tant que membre de la haute société, possédant richesse et contacts qui peuvent faire d'eux de puissants monarques ou généraux. Un noble voyage souvent en compagnie de gardes, ainsi que de serviteurs qui sont des roturiers.

Les statistiques du noble peuvent également être utilisées pour représenter des membres de la cour qui ne sont pas d'ascendance nobiliaire.

NOTHIC

Aberration de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Arcanes +3, Discréption +5, Intuition +4, Perception +2

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 12

Langues commun des profondeurs

Puissance 2 (450 PX)

Vue aiguisée. Le nothic a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le nothic effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Regard de putréfaction. Le nothic prend pour cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre cette magie ou prendre 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Intuition mystérieuse. Le nothic prend pour cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit faire un jet de Charisme (Tromperie) contre un jet de Sagesse (Intuition) du nothic. Si le nothic l'emporte, il apprend par magie un fait ou un secret de la cible. Si la cible est immunisée aux charmes, elle remporte automatiquement l'opposition.

Le nothic est une monstruosité possédant de terribles griffes et un grand œil unique. S'il est poussé à la violence, il utilise son horrible regard pour putréfier la peau sur les os de ses ennemis.

NUÉE D'INSECTES

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux états à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 8

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un insecte de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. Touché : 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

DE LA NATURE DES NUÉES

Les nuées présentées ici ne sont pas des groupes ordinaires de petites créatures. Ils se forment suite à une influence malsaine ou sinistre. Un vampire peut invoquer des nuées de chauves-souris et de rats des plus sombres recoins de la nuit, alors que la présence d'un seigneur momie peut faire sortir des scarabées depuis les profondeurs des sables de sa tombe. Une guenaude pourrait avoir le pouvoir de tourner des nuées de corbeaux contre ses ennemis, tandis qu'une abomination yuan-ti pourrait avoir des nuées de serpents venimeux dans son sillage. Même les druides ne peuvent charmer ces nuées et leur agressivité est à la limite du surnaturel.

VARIANTE : NUÉE D'INSECTES

Différents types d'insectes peuvent se rassembler en nuées, et chaque nuée présente les caractéristiques particulières décrites ci-dessous.

Nuée de scarabées. La nuée de scarabées possède une vitesse de creusement de 1,50 mètre.

Nuée de mille-pattes. Une créature à 0 point de vie à cause d'une nuée de mille-pattes est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir repris des points de vie, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Nuée d'araignées. Une nuée d'araignées a les traits suivants. *Déplacement sur la toile.* La nuée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée. *Pattes d'araignée.* La nuée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. *Sens de la toile.* Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la nuée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Nuée de guêpes. Un essaim de guêpes a une vitesse de marche de 1,50 mètre, une vitesse de vol de 9 mètres et aucune vitesse d'escalade.

NUÉE DE CHAUVES-SOURIS

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux états à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Écholocation. La nuée ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Ouie aiguisée. La nuée a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour une chauve-souris de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. Touché : 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

NUÉE DE CORBEAUX

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 24 (7d8 - 7)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux états à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens Perception passive 15

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un corbeau de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Becs. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible dans l'espace de la nuée. Touché : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

NUÉE DE PIRANHAS

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 28 (8d8 - 8)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux états à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Frénésie sanguinaire. La nuée a un avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un piranha de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Respiration aquatique. La nuée ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. **Touché** : 14 (4d6) dégâts perforants, ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

NUÉE DE RATS

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 24 (7d8 - 7)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux états à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. La nuée a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un rat de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. **Touché** : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

NUÉE DE SERPENTS VENIMEUX

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux états à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un serpent de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. **Touché** : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, subissant 14 (4d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

NYCALOTH

Fiélon (yugoloth) de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 123 (13d10 + 52)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Compétences Discréption +4, Intimidation +6, Perception +4

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts acide, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues abyssal, infernal, télépathie 18 m

Puissance 9 (5000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du nycaloth est le Charisme. Le nycaloth peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, détection de la magie, dissipation de la magie, invisibilité* (personnel uniquement), *image miroir*

Résistance à la magie. Le nycaloth a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du nycaloth sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le nycaloth effectue deux attaques au corps à corps, ou effectue une attaque au corps à corps et une téléportation avant ou après avoir attaqué.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou subir 5 (2d4) dégâts tranchants au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure fiéline. Chaque fois que le nycaloth touche avec cette attaque la cible blessée, les dégâts qu'elle subit à chaque tour augmentent de 5 (2d4). Toute créature peut utiliser son action pour soigner la blessure en réussissant un jet de Sagesse (Médecine) DD 13. La blessure se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Hache à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 18 (2d12 + 5) dégâts tranchants.

Téléportation. Le nycaloth se téléporte magiquement, avec tout l'équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

OGRE

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure de peaux)

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues commun, géant

Puissance 2 (450 PX)

ACTIONS

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Les ogres ressemblent à des géants et sont connus pour leur caractère irritable. Lorsque sa rage est titillée, un ogre se déchaîne dans un accès de colère frustrée jusqu'à ne plus avoir d'objets ou de créatures à écraser.

OMBRE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discréption +4 (ou +6 dans une lumière faible ou dans les ténèbres)

Vulnérabilités aux dégâts radiant

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts nécrotique, poison

Immunités aux états épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Informé. L'ombre peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considérée comme passant dans un espace étroit.

Discréption dans les ombres. Si elle se trouve dans des ténèbres ou est exposée à une lumière faible, l'ombre peut effectuer l'action Se cacher en utilisant une action bonus.

Impuissance face à la lumière du soleil. Si elle est exposée à la lumière du soleil, l'ombre a un désavantage aux jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde.

ACTIONS

Absorption de Force. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si cet effet réduit sa Force à 0. Sinon, la réduction de Force dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long. Si un humanoïde non mauvais meurt de cette attaque, une nouvelle ombre surgit de son corps 1d4 heures plus tard.

ONI

Géant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)**Points de vie** 110 (13d10 + 39)**Vitesse** 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +4, Cha +5**Compétences** Arcanes +5, Perception +4, Tromperie +8**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive +4**Langues** commun, géant**Puissance** 7 (2900 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de l'oni est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). L'oni peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, invisibilité*1/jour chacun : *charme-personne, cône de froid, forme gazeuse, sommeil***Armes magiques.** Les attaques avec une arme de l'oni sont magiques.**Régénération.** L'oni récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie.**ACTIONS****Attaques multiples.** L'oni effectue deux attaques, avec ses griffes ou avec sa coutille.**Griffes (forme d'oni uniquement).** Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.**Coutille.** Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants sous forme de taille M ou P.

Changement de forme. L'oni se métamorphose magiquement en un humanoïde de taille P ou M, en un géant de taille G, ou bien retrouve sa forme véritable. Mise à part sa taille, ses statistiques restent les mêmes quelle que soit sa forme. La seule partie de son équipement qui est également transformée est sa coutille, qui se rétrécit avec lui et peut donc lui servir sous forme humanoïde. Si l'oni meurt, il retrouve sa forme véritable, et sa coutille retrouve sa taille normale.

ORC

Humanoïde (orc) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peaux)**Points de vie** 15 (2d8 + 6)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** commun, orc**Puissance** 1/2 (100 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

ACTIONS**Hache à deux mains.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.**Javeline.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Les orcs sont des humanoïdes sauvages qui ont une posture voûtée, des visages grossiers et des dents proéminentes qui ressemblent à des défenses. Ils se rassemblent en tribus qui étanchent leur soif de sang en attaquant tous les humanoïdes qu'ils croisent.

ORC, CHEF DE GUERRE

Humanoïde (orc) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)**Points de vie** 93 (11d8 + 44)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +6, Con +6, Sag +2**Compétences** Intimidation +5**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** commun, orc**Puissance** 4 (1100 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

Furie de Gruumsh. L'orc inflige 4 (1d8) dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible lors d'une attaque avec une arme (ce bonus est inclus ci-dessous).**ACTIONS****Attaques multiples.** L'orc effectue deux attaques avec la hache à deux mains ou la lance.**Hache à deux mains.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 15 (1d12 + 4 plus 1d8) dégâts tranchants.**Lance.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m une cible. Touché : 12 (1d6 + 4 plus 1d8) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Cri de guerre (1/jour). Chaque créature que le chef de guerre choisie et qui se trouve à 9 mètres ou moins de lui, qui peut l'entendre, et qui n'est pas déjà affectée par un Cri de guerre, gagne un avantage aux jets d'attaque jusqu'au début du prochain tour du chef de guerre. Le chef de guerre peut ensuite effectuer une attaque en utilisant son action bonus.

ORC, OEIL DE GRUUMSH

Humanoïde (orc) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (broigne, bouclier)**Points de vie** 45 (6d8 + 18)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Intimidation +3, Religion +1**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 11**Langues** commun, orc**Puissance** 2 (450 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

Furie de Gruumsh. L'orc inflige 4 (1d8) dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible lors d'une attaque avec une arme (inclus dans l'attaque ci-dessous).

Incantation. L'orc est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher pour les attaques avec un sort). L'orc a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : assistance, résistance, thaumaturgie

Niveau 1 (4 emplacements) : bénédiction, injonction

Niveau 2 (2 emplacements) : augure, arme spirituelle (lance)

ACTIONS**Lance.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 11 (1d6 + 3 + 1d8) dégâts perforants, ou 12 (2d8 + 3) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

OROG*Humanoïde (orc) de taille M, chaotique mauvais***Classe d'armure 18 (harnois)****Points de vie 42 (5d8 + 20)****Vitesse 9 m**

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

Compétences Intimidation +5, Survie +2**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** commun, orc**Puissance 2 (450 PX)**

Agressif. Par une action bonus, l'orog peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

ACTIONS**Attaques multiples.** L'orog effectue deux attaques avec la hache à deux mains.**Hache à deux mains.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants.**Javeline.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.**OURS BRUN***Bête de taille G, sans alignement***Classe d'armure 11 (armure naturelle)****Points de vie 34 (4d10 + 12)****Vitesse 12 m, escalade 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3**Sens** Perception passive 13**Langues** —**Puissance 1 (200 PX)**

Odorat aiguisé. L'ours a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS**Attaques multiples.** L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une de morsure.**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.**OTYUGH***Aberration de taille G, neutre***Classe d'armure 14 (armure naturelle)****Points de vie 114 (12d10 + 48)****Vitesse 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Con +7**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 11**Langues** otyugh**Puissance 5 (1800 PX)**

Télépathie limitée. L'otyugh peut transmettre par magie des messages et des images simples à toute créature capable de comprendre un langage dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Cette forme de télépathie ne permet pas à la créature qui reçoit le message de répondre télépathiquement.

ACTIONS**Attaques multiples.** L'otyugh effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses tentacules.**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre la maladie ou être empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit soignée. Chaque fois que 24 heures viennent de s'écouler, la cible doit relancer ce jet de sauvegarde, réduisant son maximum de points de vie de 5 (1d10) en cas d'échec. Cette maladie est soignée en cas de réussite. La cible meurt si la maladie réduit son maximum de points de vie à 0. Cette réduction du maximum de points de vie de la cible est effective jusqu'à ce que la maladie soit soignée.**Tentacule.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. L'otyugh a deux tentacules, chacune d'elle peut agripper une cible.**Frappe tentaculaire.** L'otyugh frappe les créatures agrippées entre elles ou sur une surface solide. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, ou subir 10 (2d6 + 3) dégâts contondants et être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'otyugh. En cas de jet de sauvegarde réussi, les cibles ne subissent que la moitié des dégâts contondants et ne sont pas étourdis.

OURS-GAROU

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme d'ours et sous forme hybride.

Points de vie 135 (18d8 + 54)

Vitesse 9 m (12 m, escalade 9 m sous forme hybride et sous forme d'ours)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +7

Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Sens Perception passive 17

Langues commun (ne peut pas parler sous forme d'ours)

Puissance 5 (1800 PX)

Métamorphe. L'ours-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un hybride ours-humanoïde de taille G ou en un ours de taille G, ou pour reprendre sa forme véritable (la forme humanoïde). Mises à part sa CA et sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. L'ours-garou a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Sous forme d'ours, l'ours garou effectue deux attaques avec ses griffes. Sous forme humanoïde, il effectue deux attaques avec la hache à deux mains. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un ours ou comme un humanoïde.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être atteinte de la lycanthropie d'ours-garou.

Griffes (forme d'ours ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Hache à deux mains (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants.

Un sort de *délivrance des malédictions* peut libérer une créature affligée de lycanthropie, mais un lycanthrope naturel ne peut être libéré de sa malédiction qu'avec un *souhait*.

OURS-HIBOU

Monstruosité de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 3 (700 PX)

Odorat et vue aiguisés. L'ours-hibou a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours-hibou effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Croisement monstrueux entre un ours et un hibou géant, l'ours-hibou est réputé pour sa féroce et son agressivité, qui en font l'un des prédateurs les plus redoutés de la nature.

OURS NOIR

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d8 + 6)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Odorat aiguisé. L'ours a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une de morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

OURS POLAIRE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 42 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. L'ours a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une de morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

VARIANTE : OURS DES CAVERNES

Certains ours se sont adaptés à la vie souterraine, se nourrissant de lichen et de poissons aveugles. Connus sous le nom d'ours des cavernes, ces mastodontes au mauvais caractère ont un gros pelage noir et la vision dans le noir 18 mètres. À part cela, ils ont les mêmes caractéristiques qu'un ours polaire.

OXYDEUR

Monstruosité de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 12 m

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

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Odorat ferreux. Grâce à son odorat, l'oxydeur peut localiser avec précision les métaux ferreux se situant dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Oxydation. Toute arme non magique constituée de métal qui touche l'oxydeur se met à rouiller. Après avoir infligé les dégâts, l'arme subit une pénalité permanente et cumulative de -1 aux jets de dégâts. Si la pénalité arrive à -5, l'arme est détruite. Les munitions non magiques constituées de métal qui touchent l'oxydeur sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Antennes. L'oxydeur corrode un objet ferreux non magique qu'il peut voir se trouvant à 1,50 de lui. Si l'objet n'est pas porté ou transporté, le contact de ses antennes détruit 30 cm cube de celui-ci. Si l'objet est porté ou transporté par une créature, celle-ci peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour éviter le contact de l'oxydeur. Si l'objet touché est une arme ou un bouclier de métal porté ou transporté, il subit une pénalité permanente et cumulative de -1 à la CA qu'il offre. Une armure réduite à une CA de 10 ou un bouclier qui offre un bonus de +0 est détruit. Si l'objet touché est une arme métallique tenue en main, elle rouille comme décrit dans le trait Oxydation.

PANTHÈRE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Discrétion +6, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. La panthère a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Bond agressif. Si la panthère se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

PÉGASE

Céleste de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 12

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 18 m, vol 27 m

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

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4, Cha +3

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues comprend le céleste, le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne peut pas parler

Puissance 2 (450 PX)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Les chevaux ailés blancs connus sous le nom de pégase s'élèvent à travers les cieux, offrant une vision de grâce et de majesté.

PENTADRONE

Artificiel de taille G, loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d10 + 5)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Perception +4

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 14

Langues modron

Puissance 2 (450 PX)

Esprit axiomatique. Le pentadrone ne peut être contraint à agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le pentadrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

ACTIONS

Attaques multiples. Le pentadrone effectue cinq attaques d'appendice.

Appendice. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Gaz paralysant (Recharge 5-6). Le pentadrone exhale du gaz dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

PERCEUR

Monstruosité de taille M, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Compétences Discréption +5

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Apparence trompeuse. Tant que le perceur reste immobile au plafond, il ne peut être distingué d'une stalactite normale.

Pattes d'araignée. Le perceur peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Plongeon. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, une créature située directement au-dessous du perceur. Touché : 3 (1d6) dégâts perforants tous les 3 mètres de chute, jusqu'à 21 (6d6). Échec : le perceur subit la moitié des dégâts normaux qu'une créature devrait subir pour une distance de chute équivalente.

PÉRYTON

Monstruosité de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Perception +5

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Sens Perception passive 15

Langues comprend le commun et l'elfique mais ne peut pas parler

Puissance 2 (450 PX)

Attaque en piqué. Si le peryton est en train de voler et pique droit sur une cible située à au moins 9 mètres et la touche avec une attaque au corps à corps avec une arme, alors l'attaque inflige 9 (2d8) dégâts supplémentaires à la cible.

Repli aérien. Le peryton ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

Odorat et vue aiguisés. Le peryton a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le peryton effectue une attaque avec sa corne et une attaque avec ses serres.

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants.

PIEUVRE

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Discréption +4, Perception +2

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Apnée. La pieuvre peut retenir son souffle durant 30 minutes hors de l'eau.

Camouflage dans l'eau. La pieuvre a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Tentacules. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât contondant et la cible est agrippée (évasion DD 10). Tant qu'elle reste agrippée, la pieuvre ne peut utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Nuage d'encre (Recharges après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 1,50 mètre de rayon s'étend tout autour de la pieuvre si elle est sous l'eau. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, mais un courant important peut disperser l'encre. Après avoir relâché l'encre, la pieuvre peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus.

PIEUVRE GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 52 (8d10 + 8)

Vitesse 3 m, nage 18 m

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

Compétences Discréption +5, Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Apnée. La pieuvre peut retenir son souffle durant 1 heure hors de l'eau.

Camouflage dans l'eau. La pieuvre a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Tentacules. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Nuage d'encre (Recharge après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 6 mètres de rayon s'étend autours de la pieuvre si elle se trouve sous l'eau. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, bien qu'un fort courant puisse disperser l'encre. Après avoir projeté son nuage d'encre, la pieuvre peut réaliser l'action Foncer en tant qu'action bonus.

PIRANHA

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Frénésie sanguinaire. Le piranha a un avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le piranha ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât perforant.

Un piranha est un poisson carnivore aux dents acérées.

PIXIE

Fée de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 15

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	20 (+5)	8 (-1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Compétences Discréption +7, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues sylvestre

Puissance 1/4 (50 PX)

Résistance à la magie. La pixie a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de la pixie est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, mais n'a besoin que de poussière de pixie comme composante matérielle :

À volonté : *druidisme*

1/jour chacun : *confusion, lumières dansantes, détection du mal et du bien, détection des pensées, dissipation de la magie, enchevêtrement, vol, force fantasmagorique, métamorphose, sommeil*

ACTIONS

Invisibilité supérieure. La pixie devient invisible par magie jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme si elle se concentrat sur un sort). Tout l'équipement que la pixie porte ou transporte est également invisible.

PLANÉTAR

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d10 + 112)

Vitesse 12 m, vol 36 m

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

Jets de sauvegarde Con +12, Sag +11, Cha +12

Compétences Perception +11

Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, effrayé, épuisement

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 21

Langues toutes, télépathie 36 m

Puissance 16 (15000 PX)

Armes angéliques. Les attaques avec une arme du planétar sont magiques. Lorsque le planétar touche avec n'importe quelle arme, l'arme inflige 5d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque ci-dessous).

Conscience divine. Le planétar sait quand il entend un mensonge.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du planétar est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20). Le planétar peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de componantes matérielles :

À volonté : *détection du mal et du bien, invisibilité* (personnel uniquement)
3/jour chacun : *barrière de lames, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, rappel à la vie*

1/jour chacun : *communion, contrôle du climat, fléau d'insectes*

Résistance à la magie. Le planétar a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le planétar effectue deux attaques au corps à corps.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 21 (4d6 + 7) dégâts tranchants + 22 (5d8) dégâts radiants.

Contact guérisseur (4/jour). Le planétar touche une autre créature. La cible récupère par magie 30 (6d8 + 3) points de vie et est guérie de toutes malédictions, maladies, poisons, aveuglement ou assourdissement.

PLÉSiosaure

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 68 (8d10 + 24)

Vitesse 6 m, nage 12 m

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

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Apnée. Le plésiosaure peut retenir son souffle durant 1 heure.

ACTIONS

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

Ce prédateur marin, reptile cousin des dinosaures, attaque toute créature qu'il rencontre. Son long cou flexible peut se balancer dans toutes les directions et infliger une puissante morsure.

PONEY

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts contondants.

POUDING NOIR

Vase de taille G, sans alignement

Classe d'armure 7

Points de vie 85 (10d10 + 30)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux dégâts acide, froid, foudre, tranchant

Immunités aux états aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Puissance 4 (1100 PX)

Informé. Le pouding peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considéré comme passant dans un espace étroit.

Forme corrosive. Une créature qui touche le pouding ou le frappe au corps à corps, et se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Toute arme non magique faite de métal ou de bois qui touche le pouding se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit une diminution permanente et cumulable de -1 aux dégâts. Si sa diminution atteint -5, l'arme est détruite. Une munition non magique faite de métal ou de bois et qui touche le pouding est détruite après avoir infligé ses dégâts. Le pouding peut absorber jusqu'à 5 cm d'épaisseur de bois ou de métal non magique en 1 tour.

Pattes d'araignée. Le pouding peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants + 18 (4d8) dégâts d'acide. De plus, une armure non magique portée par la cible est en partie dissoute et subit une diminution permanente et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si la diminution de CA fait tomber la CA de l'armure à 10.

RÉACTIONS

Division. Lorsqu'un pouding de taille M ou supérieure subit des dégâts de foudre ou des dégâts tranchants, il se divise en 2 nouveaux poudings s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouveau pouding possède la moitié des points de vie de l'original, arrondis à l'entier inférieur. Les nouveaux poudings font une taille de moins que le pouding original.

PRÊTRE*Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement***Classe d'armure** 13 (chemise de mailles)**Points de vie** 27 (5d8 + 5)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +5**Sens** Perception passive 13**Langues** deux langues au choix**Puissance** 2 (450 PX)

Distinction divine. Par une action bonus, un prêtre peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques au corps à corps avec une arme fassent magiquement 10 (3d6) dégâts radiaux supplémentaires à une cible qu'il touche. Cet avantage se poursuit jusqu'à la fin du tour. Si le prêtre dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-dessus du 1er.

Incantation. Le prêtre est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Le prêtre a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*Niveau 1 (4 emplacements) : *éclair traçant, sanctuaire, soins*Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration partielle*Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens***ACTIONS**

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants.

Les prêtres transmettent les enseignements de leurs dieux aux gens du peuple. Ils sont les leaders spirituels des temples et des chapelles et détiennent souvent une position influente au sein de leur communauté. Les prêtres mauvais peuvent travailler ouvertement sous le joug d'un tyran, ou être les chefs d'une secte religieuse dissimulée dans l'ombre d'une civilisation bonne, supervisant des rituels dépravés. Un prêtre dispose généralement d'un ou plusieurs acolytes qui l'aident lors des cérémonies.

PSEUDODRAGON*Dragon de taille TP, neutre bon***Classe d'armure** 13 (armure naturelle)**Points de vie** 7 (2d4 + 2)**Vitesse** 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discréption +4, Perception +3**Sens** vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13**Langues** comprend le commun et le draconique mais ne peut pas parler**Puissance** 1/4 (50 PX)

Sens aiguisés. Le pseudodragon a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue, l'ouïe ou l'odorat.

Résistance à la magie. Le pseudodragon a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Télépathie limitée. Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées, des émotions, et des images simples par télépathie à toute créature capable de comprendre un langage dans un rayon de 30 mètres autour de lui.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible tombe inconsciente pour la même durée, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une autre créature utilise une action pour la réveiller.

PTÉRANODON*Bête de taille M, sans alignement***Classe d'armure** 13 (armure naturelle)**Points de vie** 13 (3d8)**Vitesse** 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Compétences Perception +1**Sens** Perception passive 11**Langues** —**Puissance** 1/4 (50 PX)

Repli aérien. Le ptéranodon ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

Ce reptile volant, cousin des dinosaures, n'a pas de dent, mais utilise à la place son bec pointu pour frapper une proie qui serait trop grosse à avaler d'un coup.

QUADROME

Artificiel de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 12

Langues modron

Puissance 1 (200 PX)

Esprit axiomatique. Le quadrone ne peut être contraint à agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le quadrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

ACTIONS

Attaques multiples. Le quadrone effectue deux attaques de coup ou quatre attaques avec l'arc court.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

QUAGGOTH

Humanoïde (quaggoth) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +5

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues commun des profondeurs

Puissance 2 (450 PX)

Fureur du blessé. Tant qu'il est à 10 points de vie ou moins, le qaggoth a un avantage aux jets d'attaque. De plus, il inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à chaque cible qu'il touche avec une attaque au corps à corps.

ACTIONS

Attaques multiples. Le quaggoth effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

QUAGGOTH, SERVITEUR DES SPORES

Plante de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états aveuglé, charmé, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le serviteur des spores effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

QUASIT

Fiélon (démon, métamorphe) de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 7 (3d4)

Vitesse 12 m

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

Compétences Discrétion +5

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues abyssal, commun

Puissance 1 (200 PX)

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à une chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), un mille-pattes (12 m, escalade 12 m) ou un crapaud (12 m, nage 12 m), ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa vitesse (comme indiqué précédemment), ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Résistance à la magie. Le quasit a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Griffes (Morsure sous forme de bête). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonné pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Frayeur (1/jour). Une créature que le quasit choisit, se trouvant dans un rayon de 6 mètres, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 ou être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le quasit est dans sa ligne de mire, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, utilise sa Frayeur, ou que sa concentration se termine (comme s'il se concentrât sur un sort). Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est également invisible.

RAKSHASA

Fiélon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)**Points de vie** 110 (13d8 + 52)**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Compétences Intuition +8, Tromperie +10**Vulnérabilités aux dégâts** perforant d'armes magiques maniées par une créature bonne**Immunités aux dégâts** contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 13**Langues** commun, infernal**Puissance** 13 (10000 PX)

Immunité magique partielle. Le rakshasa ne peut pas être affecté ou détecté par des sorts de niveaux 6 ou moins sauf s'il souhaite l'être. Il a un avantage aux jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du rakshasa est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher pour les attaques avec un sort). Le rakshasa peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *déguisement, détection des pensées, illusion mineure, main de mage*
3/jour chacun : *charme-personne, détection de la magie, image majeure, invisibilité, suggestion*

1/jour chacun : *changement de plan, domination de personne, vision suprême, vol*

ACTIONS**Attaques multiples.** Le rakshasa effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants, et si la cible est une créature elle est maudite. La malédiction magique prend effet chaque fois que la cible effectue un repos court ou long, remplies les pensées de la cible de visions et de songes horribles. La cible maudite ne tire aucun bénéfice à l'issue de son repos court ou long. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie équivalente.

RAT

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10**Points de vie** 1 (1d4 - 1)**Vitesse** 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10**Langues** —**Puissance** 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le rat a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât perforant.

RAT-GAROU

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12**Points de vie** 33 (6d8 + 6)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2**Immunités aux dégâts** contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent**Sens** vision dans le noir 18 m (forme de rat uniquement), Perception passive 12**Langues** commun (ne peut pas parler sous forme de rat)**Puissance** 2 (450 PX)

Métamorphe. Le rat-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un hybride rat-humanoïde ou en un rat géant, ou pour reprendre sa forme véritable (la forme humanoïde). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. Le rat-garou a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le rat-garou effectue deux attaques, une seule des deux peut être une attaque de morsure.

Morsure (forme de rat ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être atteinte de la lycanthropie de rat-garou.

Épée courte (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Un sort de *délivrance des malédictions* peut libérer une créature affligée de lycanthropie, mais un lycanthrope naturel ne peut être libéré de sa malédiction qu'avec un *souhait*.

RAT GÉANT

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

Odorat aiguisé. Le rat a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactique de groupe. Le rat a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

VARIANTE : RAT GÉANT INFECTÉ

Certains rats géants sont porteurs de maladies qu'ils propagent lorsqu'ils mordent. Un rat géant infecté a un facteur de puissance de 1/8 (25 XP) et l'action suivante au lieu de son attaque de morsure normale.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou contracter une maladie. Jusqu'à ce que la maladie soit guérie, la cible ne peut regagner des points de vie, sauf par des moyens magiques, et le maximum de points de vie de la cible diminue de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Si le maximum de points de vie de la cible tombe à 0 à cause de cette maladie, la cible meurt.

REMORHAZ

Monstruosité de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 195 (17d12 + 85)

Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts feu, froid

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 11 (7200 PX)

Corps brûlant. Une créature se trouvant à 1,50 mètre ou moins du remorhaz et qui le touche ou réussit une attaque au corps à corps contre lui subit 10 (3d6) dégâts de feu.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 40 (6d10 + 7) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 17). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et le remorhaz ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutissement. Le remorhaz effectue une attaque de morsure contre une créature de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque réussit, la créature subit les dégâts de la morsure et est avalée, et elle n'est plus agrippée. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du remorhaz, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du remorhaz. Si le remorhaz subit 30 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature avalée, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, qui se retrouvent alors à terre, à 3 mètres ou moins de lui. Si le remorhaz meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre en utilisant 4,50 mètres de mouvement pour se retrouver à l'extérieur et à terre.

REMORHAZ, JEUNE

Monstruosité de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Immunités aux dégâts froid, feu

Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Corps brûlant. Une créature qui touche le remorhaz, ou qui le frappe tout en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 7 (2d6) dégâts de feu.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 20 (3d10 + 4) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de feu.

REQUIN-CHASSEUR

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Frénésie sanguinaire. Le requin a un avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Un requin-chasseur mesure entre 4,50 et 6 mètres de long, et chasse habituellement seul dans les eaux profondes.

REQUIN DE RÉCIF

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Tactique de groupe. Le requin a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Un requin de récif mesure de 1,50 à 3 mètres de long, et habite des eaux peu profondes et des récifs coralliens.

REQUIN GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 126 (11d12 + 55)

Vitesse 0 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +3

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Frénésie sanguinaire. Le requin a un avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Un requin géant mesure 9 mètres de long et se trouve généralement dans les profondeurs des océans.

RÉSINIEUX

Plante de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Immunités aux états aveuglé, assourdi

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 9

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

Épines. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 9/18 m, une cible. **Touché** : 8 (2d6 + 1) dégâts perforants.

REVENANT

Mort-vivant de taille M, neutre

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 136 (16d8 + 64)

Vitesse 9 m

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

Jets de sauvegarde For +7, Con +7, Sag +6, Cha +7

Résistances aux dégâts nécrotique, psychique

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, étourdi

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues les langues qu'il connaît de son vivant

Puissance 5 (1800 PX)

Régénération. Le revenant récupère 10 points de vie au début de son tour. Si le revenant subit des dégâts de feu ou des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le corps du revenant n'est détruit que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne se régénère pas.

Reconstitution. Lorsque le corps du revenant est détruit, son âme subsiste. Au bout de 24 heures, l'âme habite et anime un autre corps humanoïde sur le même plan d'existence et récupère tous ses points de vie. Tant que l'âme n'est pas dans son nouveau corps, un sort de *souhait* peut être utilisé pour la forcer à passer dans l'au-delà et ne pas en revenir.

Immunité au renvoi. Le revenant est immunisé aux effets de renvoi des morts-vivants.

Traqueur rancunier. Le revenant connaît la direction et la distance qui le sépare de toutes les créatures contre lesquelles il est venu réclamer vengeance, même si la créature et le revenant sont sur des plans d'existence différents. Si la créature traquée par le revenant meurt, le revenant l'apprend.

ACTIONS

Attaques multiples. Le revenant effectue deux attaques avec ses poings.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature contre laquelle le revenant a juré vengeance, la cible subit 14 (4d6) dégâts contondants supplémentaires. Plutôt que d'infliger des dégâts, le revenant peut agripper la cible (évasion DD 14) à condition que la cible soit de taille G ou inférieure.

Éblouissement vengeur. Le revenant cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres ou moins de lui et contre laquelle il a juré vengeance. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, la cible est paralysée jusqu'à ce que le revenant lui inflige des dégâts, ou jusqu'à la fin du prochain tour du revenant. Lorsque la paralysie se termine, la cible est effrayée par le revenant pendant 1 minute. La cible effrayée peut retenir son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si elle peut voir le revenant, mettant fin à cet état en cas de réussite.

Un revenant est le fruit de l'âme d'un individu qui a connu un destin cruel qu'il ne méritait pas et qui revient au monde dans son cadavre pour se venger de celui qui en est responsable.

RHINOCÉROS

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d10 + 12)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le rhinocéros se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou tomber à terre.

ACTIONS

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Roc

Monstruosité de taille Gig, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 248 (16d20 + 80)

Vitesse 6 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +3

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Puissance 11 (7200 PX)

Vue aiguisée. Le roc a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le roc effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 27 (4d8 + 9) dégâts perforants.

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants, et la cible est agrippée (évasion DD 19). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et le roc ne peut pas utiliser son attaque avec ses serres contre une autre cible.

ROI/REINE LÉZARD

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2

Compétences Discréption +5, Perception +4, Survie +4

Immunités aux états effrayé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues abyssal, draconique

Puissance 4 (1100 PX)

Apnée. Le roi lézard peut retenir son souffle durant 15 minutes.

Embrocher. Une fois par tour, lorsque le roi lézard effectue une attaque au corps à corps avec son trident et touche, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires, et le roi lézard gagne un nombre de points de vie temporaires égal au montant de ces dégâts supplémentaires.

ACTIONS

Attaques multiples. Le roi lézard effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes ou avec le trident, ou deux attaques avec le trident.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

GriFFES. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants.

Trident. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si utilisé à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

ROTURIER

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 0 (10 PX)

ACTIONS

Gourdin. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Les roturiers sont paysans, serfs, esclaves, domestiques, pèlerins, marchands, artisans, ermites, etc.

SAHUAGIN

Humanoïde (sahuagin) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues sahuagin

Puissance 1/2 (100 PX)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a un avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer sur terre ou dans l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'étouffer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre magiquement le contrôle de n'importe quel requin dans un rayon de 36 mètres autour de lui, en utilisant une forme limitée de télépathie.

ACTIONS

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes ou sa lance.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

SAHUAGIN, BARON

Humanoïde (*sahuagin*) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 76 (9d10 + 27)

Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Int +5, Sag +4

Compétences Perception +7

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues sahuagin

Puissance 5 (1800 PX)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a un avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer sur terre ou dans l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'étouffer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre magiquement le contrôle de n'importe quel requin dans un rayon de 36 mètres autour de lui, en utilisant une forme limitée de télépathie.

ACTIONS

Attaques multiples. Le sahuagin effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes ou avec le trident.

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

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts perforants.

Trident. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisé à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

SAHUAGIN, PRÊTRESSE

Humanoïde (*sahuagin*) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m, nage 12 m

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

Compétences Perception +6, Religion +3

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues sahuagin

Puissance 2 (450 PX)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a un avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer sur terre ou dans l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'étouffer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre magiquement le contrôle de n'importe quel requin dans un rayon de 36 mètres autour de lui, en utilisant une forme limitée de télépathie.

Incantation. Le sahuagin est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : assistance, thaumaturgie

Niveau 1 (4 emplacements) : bénédiction, détection de la magie, éclair traçant

Niveau 2 (3 emplacements) : immobilisation de personne, arme spirituelle (trident)

Niveau 3 (3 emplacements) : mot de guérison de groupe, don des langues

ACTIONS

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

SALAMANDRE

Elémentaire de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 90 (12d10 + 24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnérabilités aux dégâts froid

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné

Puissance 5 (1800 PX)

Corps brûlant. Une créature qui touche la salamandre ou la frappe lors d'une attaque au corps à corps en étant à 1,50 mètre ou moins de la salamandre subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Armes brûlantes. Toute arme de corps à corps en métal que brandit la salamandre inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (inclus dans l'attaque ci-dessous).

ACTIONS

Attaques multiples. La salamandre effectue deux attaques : une avec la lance et une avec sa queue.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts de feu, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, la salamandre peut automatiquement toucher la cible avec sa queue, et la salamandre ne peut plus effectuer d'attaque avec sa queue contre d'autres cibles.

SANGLIER

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 ou tomber à terre.

Implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 7 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

ACTIONS

Défenses. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

SANGLIER-GAROU

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme de sanglier ou sous forme hybride

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m (12 m sous forme de sanglier)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +2

Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Sens Perception passive 12

Langues commun (ne peut pas parler sous forme de sanglier)

Puissance 4 (1100 PX)

Métamorphe. Le sanglier-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un hybride sanglier-humanoïde ou en un sanglier, ou pour reprendre sa forme véritable (la forme humanoïde). Mise à part sa CA, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Charge (forme de sanglier ou hybride uniquement). Si le sanglier-garou se déplace d'au moins 4,50 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre.

Féroce implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier-garou tombe à 0 point de vie après avoir subi 14 points de dégâts ou moins, il passe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le sanglier-garou effectue deux attaques, mais une seule des deux peut être une attaque avec ses défenses.

Maillet (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Défenses (forme de sanglier ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être atteinte de la lycanthropie de sanglier-garou.

Un sort de *délivrance des malédictions* peut libérer une créature affligée de lycanthropie, mais un lycanthrope naturel ne peut être libéré de sa malédiction qu'avec un *souhait*.

SANGLIER GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 42 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Sens Perception passive 8

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre.

Implacable (Recharge après un Repos court ou long) Si le sanglier subit 10 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

ACTIONS

Défenses. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

SATYRE

Fée de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 31 (7d8)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Discréption +5, Perception +2, Représentation +6

Sens Perception passive 12

Langues commun, elfique, sylvestre

Puissance 1/2 (100 PX)

Résistance à la magie. Le satyre a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts contondants.

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

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Les satyres sont des fées bruyantes qui ressemblent à des humains corpulents, mais dont les membres inférieurs sont couverts de fourrure et les pieds sont des sabots fendus comme ceux d'une chèvre. Ils batifolent au sein des forêts sauvages, conduits par la curiosité et l'hédonisme à parts égales.

SCARABÉE DE FEU GÉANT

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 4 (1d6 + 1)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens Vision aveugle 9 m, Perception passive 8

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Illumination. Le scarabée émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 2 (1d6 - 1) dégâts tranchants.

La scarabée de feu géant est une créature nocturne possédant deux glandes au-dessus des yeux, qui produisent de la lumière pendant encore 1d6 jours après que celle-ci soit morte.

SCORPION

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Sens Vision aveugle 3 m, Perception passive 9

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

ACTIONS

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 9, subissant 4 (1d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

SCORPION GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Sens Vision aveugle 18 m, Perception passive 9

Langues —

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le scorpion réalise trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son aiguillon.

Pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Le scorpion a deux pinces, chacune lui permettant d'agripper une cible.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, subissant 22 (4d10) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

SEIGNEUR MOMIE

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 97 (13d8 + 39)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +8, Int +5, Sag +9, Cha +8

Compétences Histoire +5, Religion +5

Vulnérabilités aux dégâts feu

Immunités aux dégâts nécrotique, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues les langues qu'il connaît de son vivant

Puissance 15 (13000 PX)

Résistance à la magie. Le seigneur momie a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Reconstitution. Le seigneur momie détrouve un nouveau corps en 24 heures si son cœur est intact, récupérant tous ses points de vie et redevenant ainsi actif. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre du cœur du seigneur momie.

Incantation. Le seigneur momie est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). Le seigneur momie a la liste suivante de sorts de clerc préparée :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi, éclair traçant, injonction*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne, silence*

Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *divination, gardien de la foi*

Niveau 5 (2 emplacements) : *contagion, fléau d'insectes*

Niveau 6 (1 emplacement) : *contamination*

ACTIONS

Attaques multiples. Le seigneur momie peut utiliser son Regard effroyable et effectuer une attaque avec ses poings putréfiants.

Poings putréfiants. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 14 (3d6 + 4) dégâts contondants + 21 (6d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être frappée par la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible de la malédiction ne peut pas regagner de points de vie, et son maximum de points de vie est réduit de 10 (3d6) chaque 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, la cible meurt et son corps devient poussière. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit supprimée par un sort de *délivrance des malédictions* ou autre magie.

Regard effroyable. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans les 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 contre cette magie ou devenir effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est de plus paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée du Regard effroyable de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le seigneur momie peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le seigneur momie récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaques. Le seigneur momie effectue une attaque avec ses poings putréfiants ou son Regard effroyable.

Poussière aveuglante. De la poussière et du sable se mettent à tourbillonner par magie autour du seigneur momie. Toutes les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins du seigneur momie doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être aveuglées jusqu'à la fin de leur tour suivant.

Parole blasphématoire (coûte 2 actions). Le seigneur momie murmure une parole blasphématoire. Chaque créature non morte-vivante se trouvant à 3 mètres ou moins du seigneur momie et étant capable d'entendre la parole magique doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être étourdi jusqu'à la fin du tour suivant du seigneur momie.

Conduit d'énergie négative (coûte 2 actions). Le seigneur momie déchaîne par magie un torrent d'énergie négative. Les créatures se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du seigneur momie, incluant celles derrière des coins ou des barrières, ne peuvent pas récupérer de points de vie jusqu'à la fin du tour suivant du seigneur momie.

Tourbillon de sable (coûte 2 actions). Le seigneur momie se transforme par magie en un tourbillon de sable, se déplace de 18 mètres, et retrouve sa forme originelle. Lorsqu'il est transformé en tourbillon, le seigneur momie est immunisé contre tous les dégâts, et il ne peut pas être agrippé, entravé, jeté à terre, étourdi, ou pétrifié. L'équipement porté ou transporté par le seigneur momie reste en sa possession.

SENTINELLE D'EAU

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 58 (8d10 + 9)

Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts feu ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, agrippé, paralysé, empoisonné, entravé, à terre, inconscient

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 10

Langues comprend l'aquatique mais ne peut pas parler

Puissance 3 (700 PX)

Invisible dans l'eau. La sentinelle d'eau est invisible tant qu'elle est complètement immergée dans l'eau.

Connexion à l'eau. La sentinelle d'eau meurt si elle quitte l'eau à laquelle elle est unie ou si cette eau est détruite.

ACTIONS

Constriction. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 13 (3d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et attirée de 1,50 mètre vers la sentinelle d'eau. Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, la sentinelle d'eau tente de la noyer et ne peut pas étreindre une autre cible.

SERPENT CONSTRICTEUR

Élémentaire de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Constriction. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 14 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et le serpent ne peut pas étreindre une autre cible.

SERPENT CONSTRICTEUR GÉANT

Élémentaire de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 60 (8d12 + 8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Constriction. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et le serpent ne peut pas étreindre une autre cible.

SERPENT DE FEU

Élémentaire de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Vulnérabilités aux dégâts froid

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend l'igné mais ne peut pas parler

Puissance 1 (200 PX)

Corps brûlant. Une créature qui touche le serpent (lors d'un simple contact ou d'une attaque au corps à corps à 1,50 mètre ou moins de lui) subit 3 (1d6) dégâts de feu.

ACTIONS

Attaques multiples. Le serpent effectue deux attaques : une de morsure et une avec sa queue.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de feu.

SERPENT VENIMEUX

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché :** 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, subissant 5 (2d4) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

SERPENT VENIMEUX GÉANT

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 12

Langues —

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché :** 6 (1d4 + 4) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

SERPENT VOLANT

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 14

Points de vie 5 (2d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 11

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

Repli aérien. Le serpent ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché :** 1 dégât perforant + 7 (3d4) dégâts de poison.

Le serpent volant est un serpent ailé aux couleurs vives que l'on trouve dans des jungles reculées.

SINGE GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 157 (15d12 + 60)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

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

Compétences Athlétisme +9, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Puissance 7 (2900 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le singe réalise deux attaques avec ses poings.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché :** 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 15/30 m, une cible. **Touché :** 30 (7d6 + 6) dégâts contondants.

SLAAD BLEU

Aberration de taille G, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 123 (13d10 + 52)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	7 (-2)	9 (-1)

Compétences Perception +1

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues slaad, télépathie 18 m

Puissance 7 (2900 PX)

Résistance à la magie. Le slaad a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché :** 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est un humain, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être infectée par une maladie appelée chaos-phage. Tant qu'elle est infectée par cette maladie, la cible ne peut pas récupérer de point de vie, et son maximum de points de vie est réduit de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Si la maladie réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, la cible se transforme instantanément en slaad rouge ou, si elle possède la capacité de lancer des sorts de niveau 3 ou supérieurs, en slaad vert. Seul un sort de *souhait* peut inverser la transformation.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché :** 12 (2d6 + 5) dégâts perforants.

SLAAD FUNESTE

Aberration (métamorphe) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 170 (20d8 + 80)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Arcanes + 6, Perception +8

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues slaad, télépathie 18 m

Puissance 10 (5900 PX)

Métamorphe. Le slaad peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du slaad est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Le slaad peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, invisibilité* (personnel uniquement), *main de mage, image majeure*

2/jour chacun : *peur, vol, boule de feu, don des langues*

1/jour chacun : *brume mortelle, changement de plan*

Résistance à la magie. Le slaad a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du slaad sont magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une morsure et deux avec ses griffes ou avec l'épée à deux mains.

Morsure (forme de slaad uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d8 + 5) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Griffes (forme de slaad uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

SLAAD GRIS

Aberration (métamorphe) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 127 (17d8 + 51)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)

Compétences Arcanes + 5, Perception +7

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues slaad, télépathie 18 m

Puissance 9 (5000 PX)

Métamorphe. Le slaad peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du slaad est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le slaad peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, invisibilité* (personnel uniquement), *main de mage, image majeure*

2/jour chacun : *peur, vol, boule de feu, don des langues*

1/jour : *changement de plan* (personnel uniquement)

Résistance à la magie. Le slaad a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du slaad sont magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes ou avec l'épée à deux mains.

Morsure (forme de slaad uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes (forme de slaad uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

SLAAD ROUGE

Aberration de taille G, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 9 m

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

Compétences Perception +1

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues slaad, télépathie 18 m

Puissance 5 (1800 PX)

Résistance à la magie. Le slaad a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être infectée par une maladie, un minuscule œuf de slaad. Un hôte humanoïde ne peut être porteur que d'un seul œuf de slaad à la fois. Au cours des trois mois qui suivent, l'œuf se déplace jusqu'à thorax, y reste en gestation, et se transforme en têtard de slaad. Pendant les 24 heures qui précèdent la naissance, l'hôte commence à se sentir souffrant, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié, et il a un désavantage aux jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde. À l'instant de la naissance, le têtard se fraie en 1 round un chemin de la cage thoracique vers l'extérieur en dévorant les organes vitaux son hôte, ce qui tue l'hôte. Si la maladie est soignée avant que le têtard n'émerge, le slaad à naître est désintégré.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants.

SLAAD, TÊTARD

Aberration de taille TP, chaotique neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 10 (4d4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	5 (-3)	3 (-4)

Compétences Discréption +4

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 7

Langues comprend le slaad mais ne peut pas parler

Puissance 1/8 (25 PX)

Résistance à la magie. Le slaad a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

SLAAD VERT

Aberration (métamorphe) de taille G, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 127 (15d10 + 45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Compétences Arcanes + 3, Perception +2

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues slaad, télépathie 18 m

Puissance 8 (3900 PX)

Métamorphe. Le slaad peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du slaad est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Le slaad peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, main de mage*
2/jour chacun : *peur, invisibilité (personnel)*
1/jour : *boule de feu*

Résistance à la magie. Le slaad a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes ou avec le bâton. Il peut sinon utiliser son Jet de flammes deux fois.

Morsure (forme de slaad uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes (forme de slaad uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Bâton. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Jet de flammes. Attaque à distance avec un sort : +4 au toucher, portée 18 m, une cible. Touché : 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est ni porté ni transporté, il prend feu.

SOLAR

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 21 (armure naturelle)

Points de vie 243 (18d10 + 144)

Vitesse 15 m, vol 45 m

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

Jets de sauvegarde Int +14, Sag +14, Cha +17

Compétences Perception +14

Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts nécrotique, poison

Immunités aux états charmé, effrayé, empoisonné, épuisement

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 24

Langues toutes, télépathie 36 m

Puissance 21 (33000 PX)

Armes angéliques. Les attaques avec une arme du solar sont magiques. Lorsque le solar touche avec n'importe quelle arme, l'arme inflige 6d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque ci-dessous).

Conscience divine. Le solar sait quand il entend un mensonge.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du solar est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 25). Le solar peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *déttection du mal et du bien, invisibilité* (personnel uniquement)

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

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

Résistance à la magie. Le solar a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

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

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

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

Épée volante. Le solar lâche son épée à deux mains pour qu'elle flotte dans un espace inoccupé à 1,50 mètre de lui. Si le solar peut voir l'épée, il peut la commander mentalement en utilisant une action bonus pour qu'elle vole jusqu'à une distance de 15 mètres et effectue une attaque contre une cible ou retourne dans la main du solar. Si l'épée volante est ciblée par un effet, le solar est considéré comme étant en train de la tenir. L'épée volante tombe au sol si le solar meurt.

Contact guérisseur (4/jour). Le solar touche une autre créature. La cible récupère par magie 40 (8d8 + 4) points de vie et est guérie de toutes malédictions, maladies, poisons, aveuglement ou assourdissement.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le solar peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le solar récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Téléportation. Le solar se téléporte magiquement, avec tout l'équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui.

Explosion brûlante (coûte 2 actions). Le solar émet une énergie magique et divine. Toutes les créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, subissant 14 (4d6) dégâts de feu plus 14 (4d6) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Regard aveuglant (coûte 3 actions). Le solar prend pour cible une créature qu'il peut voir et qui se trouve à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut voir, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être aveuglée, jusqu'à ce qu'une magie, comme un sort de *restauration partielle*, lui restaure la vue.

SPECTATEUR

Aberration de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6

Immunités aux états À terre

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues profond, commun des profondeurs, télépathie 36 m

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

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

Rayons oculaires. Le spectateur tire jusqu'à deux rayons oculaires magiques suivants sur une ou deux créatures qu'il peut voir dans un rayon de 27 mètres. Chaque rayon ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

1- Rayon de confusion. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou bien elle ne peut plus utiliser de réaction jusqu'à la fin de son prochain tour. Durant son tour, la cible ne peut se déplacer et utilise son action pour faire une attaque au corps à corps ou à distance contre une créature choisie au hasard et qui est à sa portée. Si la cible ne peut attaquer, elle ne fait rien durant son tour.

2- Rayon paralysant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou bien être paralysée pendant 1 minute. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3- Rayon de peur. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou bien être effrayée durant 1 minute. La cible peut relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le spectateur peut être vu par la cible, l'effet s'interrompant pour la cible en cas de réussite.

4- Rayon de blessure. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 16 (3d10) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Création d'eau et de nourriture. Le spectateur peut créer magiquement suffisamment d'eau et de nourriture pour se sustenter durant 24 heures.

RÉACTIONS

Renvoi de sort. Si le spectateur réussit un jet de sauvegarde contre un sort, ou si une attaque magique le manque, le spectateur peut choisir une autre créature (dont celle qui a lancé le sort) qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Le sort cible alors cette créature à la place du spectateur. Si le sort demandait un jet de sauvegarde, la créature doit en faire un. Si le sort était une attaque, un jet d'attaque est lancé contre la créature ciblée.

Un spectateur est une forme inférieure du tyrannoïl, une aberration infâme et mortelle. Il ressemble à une sphère flottante à la mâchoire béante, et possède un grand œil unique au centre de quatre pédoncules oculaires qui lacent des rayons mortels.

SPECTRE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts nécrotique, poison

Immunités aux états charmé, épuisement, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler

Puissance 1 (200 PX)

Déplacement intangible. Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le spectre subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Absorption de vie. Attaque au corps à corps avec un sort : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Un spectre est l'esprit d'une créature dont l'âme n'a pas pu rejoindre sa destination au moment de sa mort, souvent à cause d'une magie noire. Il est alors condamné à errer à tout jamais sur le plan matériel, sans but.

SPORE GAZEUSE

Plante de taille G, sans alignement

Classe d'armure 5

Points de vie 1 (1d10 - 4)

Vitesse 0 m, vol 3 m (stationnaire)

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

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états aveuglé, assourdi, effrayé, paralysé, empoisonné, à terre

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 5

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Mort explosive. Lorsqu'elle tombe à 0 point de vie, la spore gazeuse explose. Chaque créature présente dans un rayon de 6 mètres autour d'elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison et être infectée par une maladie. Les créatures immunisées à l'état empoisonné sont immunisées à cette maladie. Les spores envahissent le corps de la créature infectée, la tuant en un nombre d'heures égal à 1d12 + valeur de Constitution de la créature, à moins que la maladie ne soit guérie. Une fois la moitié du compte à rebours écoulée, la créature est empoisonnée pour le reste de la durée. Après que la créature soit décédée, 2d4 spores gazeuses de taille TP germent et atteignent leur taille finale en 7 jours.

Sinistre ressemblance. La spore gazeuse ressemble à un tyrannoïde. Une créature qui peut voir la spore gazeuse peut déterminer sa véritable nature en réussissant un jet d'Intelligence (Nature) DD 15.

ACTIONS

Contact. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 1 dégâts de poison, et la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être infectée par la maladie décrite dans le trait Mort explosive.

SQUELETTE

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes d'armure)

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend les langues qu'il connaît de son vivant mais ne peut pas parler

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Un squelette est le résultat obéissant d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer des ossements le plus souvent humanoïdes. Parfois un squelette se relève aussi tout seul s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique.

SQUELETTE DE CHEVAL DE GUERRE

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes de caparaçonnage)

Points de vie 22 (3d10 + 6)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

SQUELETTE DE MINOTAURE

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 67 (9d10 + 18)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend l'abyssal mais ne peut pas parler

Puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le squelette se déplace d'au moins 3 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou être repoussée de 3 mètres et tomber à terre.

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

STRIGE*Bête de taille TP, sans alignement***Classe d'armure 14 (armure naturelle)****Points de vie 2 (1d4)****Vitesse 3 m, vol 12 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9**Langues** —**Puissance** 1/8 (25 PX)**ACTIONS**

Absorption de sang. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la strige reste attachée à sa cible. Tant qu'elle est attachée, la strige n'attaque pas mais au début de chaque tour de la strige, la cible perd 5 (1d4 + 3) point de vie du fait qu'elle perde son sang. La strige peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de mouvement, ce qu'elle fait une fois qu'elle a absorbé 10 points de vie de sang de la cible, ou lorsque cette dernière est morte. Toute créature, dont la cible, peut utiliser son action pour détacher la strige.

Cet horrible monstre ressemble à un croisement entre une grande chauve-souris et un moustique géant. Ses pattes se terminent par des pinces coupantes, et sa longue trompe en forme d'aiguille perfore l'air lorsque la strige cherche à se nourrir du sang de créatures vivantes.

SUCCUBE*Fiélon (métamorphe) de taille M, neutre mauvais***Classe d'armure 15 (armure naturelle)****Points de vie 66 (12d8 + 12)****Vitesse 9 m, vol 18 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Compétences Discrétion +7, Intuition +5, Perception +5, Persuasion +9, Tromperie +9**Résistances aux dégâts** froid, feu, foudre, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 15**Langues** abyssal, commun, infernal, télépathie 18 m**Puissance** 4 (1100 PX)

Lien télépathique. Le fiélon ignore la restriction de portée de sa télépathie quand il communique avec une créature qu'il a charmée. Les deux individus n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.

Métamorphe. Le fiélon peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou pour reprendre sa forme véritable. Sans ses ailes, le fiélon perd sa vitesse de vol. Mises à part sa taille et sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

ACTIONS

Greffes (forme fiélonne uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Charme. Un humanoïde que le fiélon peut voir et situé à 9 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être charmé par magie pendant 1 journée. La cible charmée obéit aux ordres verbaux ou télépathiques du fiélon. Si la cible subit des dégâts ou reçoit un ordre suicidaire, celle-ci peut retenter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Charme du fiélon pendant les prochaines 24 heures. Le fiélon ne peut avoir qu'une cible charmée à la fois. S'il charme une autre cible, l'effet se termine.

Baiser corrupteur. Le fiélon embrasse une créature qu'il a charmée ou une créature consentante. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre cette magie, subissant 32 (5d10 + 5) dégâts psychiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le maximum de points de vie de la cible est diminué d'un montant égal aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Forme éthérale. Le fiélon pénètre dans le plan éthéral à partir du plan matériel, ou inversement.

Les succubes et les incubes habitent les plans inférieurs. Asmodée, souverain des Neuf Enfers, utilise ces fiélons pour inciter les mortels à commettre des actes maléfiques. N'importe quelle succube (femelle) peut devenir un incubus (mâle), et vice versa, mais la plupart de ces fiélons ont une préférence pour l'une ou l'autre forme.

SYLVANIEN

Plante de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 138 (12d12 + 60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Résistances aux dégâts contondant, perforant

Vulnérabilités aux dégâts feu

Sens Perception passive 13

Langues commun, druidique, elfique, sylvestre

Puissance 9 (5000 PX)

Apparence trompeuse. Tant que le sylvanien reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbre ordinaire.

Monstre de siège. Le sylvanien inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'il attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le sylvanien effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 16 (3d6 + 6) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +10 au toucher, portée 18/54 m, une cible. **Touché** : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Animation des arbres (1/jour). Le sylvanien anime magiquement un ou deux arbres qu'il peut voir à 18 m de lui. Ces arbres ont les mêmes statistiques que le sylvanien, hormis qu'ils ont une Intelligence et un Charisme de 1, qu'ils ne peuvent pas parler, et qu'ils ne disposent que de l'action Coup. Un arbre animé agit comme un allié du sylvanien. L'arbre reste animé pendant 1 jour ou jusqu'à ce qu'il meure ; jusqu'à ce que le sylvanien meure ou qu'il soit à plus de 36 mètres de l'arbre ; ou jusqu'à ce que le sylvanien utilise une action bonus pour le transformer à nouveau en arbre inanimé. Dans ce cas l'arbre s'enracine s'il en a la possibilité.

TAPIS ÉTOUFFANT

Artificiel de taille G, sans alignment

Classe d'armure 12

Points de vie 33 (6d10)

Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique

Immunités aux états aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Sensibilité à l'antimagie. Le tapis est incapable d'agir tant qu'il se trouve dans un *champ antimagie*. S'il est ciblé par une *dissipation de la magie*, le tapis doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sort du lanceur de sorts ou tomber inconscient pendant 1 minute.

Transfert de dégâts. Tant qu'il agrippe une créature, le tapis ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés, et la créature agrippée par le tapis en subit l'autre moitié.

Apparence trompeuse. Tant que le tapis reste immobile, il ne peut être distingué d'un tapis normal.

ACTIONS

Étouffement. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. **Touché** : la créature est agrippée (évasion DD 13). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, aveuglée, a un risque d'asphyxie, et le tapis ne peut pas tenter d'étouffer une autre cible. De plus, au début de chacun des tours de la cible, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

TARASQUE

Monstruosité (titân) de taille Gig, sans alignement

Classe d'armure 25 (armure naturelle)

Points de vie 676 (33d20 + 330)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9, Cha +9

Immunités aux dégâts feu, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, effrayé, empoisonné, paralysé

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 30 (155000 PX)

Résistance légendaire (3/jour). Si la tarasque échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider de transformer cet échec en réussite.

Résistance à la magie. La tarasque a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Carapace réfléchissante. Chaque fois que la tarasque est ciblée par un sort de *projectile magique*, un sort dont la zone d'effet est une ligne, ou un sort requérant un jet d'attaque à distance, lancez un d6. De 1 à 5, la tarasque n'est pas affectée. Sur un 6, la tarasque n'est pas affectée, et l'effet est renvoyé vers le lanceur de sorts comme s'il provenait de la tarasque, le lanceur devenant donc la cible.

Monstre de siège. La tarasque inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'elle attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. La tarasque peut utiliser sa Présence terrifiante. Elle effectue ensuite cinq attaques : une de morsure, deux avec ses griffes, une avec ses cornes, et une avec sa queue. Elle peut utiliser Engloutissement à la place de sa morsure.

Cornes. **Attaque au corps à corps avec une arme** : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. **Touché** : 32 (4d10 + 10) dégâts perforants.

Griffes. **Attaque au corps à corps avec une arme** : +19 au toucher, allonge 4,50 m, une cible.

Touché : 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. **Attaque au corps à corps avec une arme** : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible.

Touché : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et la tarasque ne peut pas mordre une autre cible.

Queue. **Attaque au corps à corps avec une arme** : +19 au toucher, allonge 6 m, une cible.

Touché : 24 (4d6 + 10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 ou tomber à terre.

Présence terrifiante. Chaque créature choisie par la tarasque, se trouvant à 36 mètres d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la tarasque est dans la ligne de vue, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit prend fin, celle-ci devient immunisée à la Présence terrifiante de la tarasque pendant les prochaines 24 heures.

Engloutissement. La tarasque effectue une attaque de morsure contre une créature de taille G ou inférieure qu'elle agrippe. Si l'attaque réussit, la créature subit les dégâts de la morsure et est avalée, et elle n'est plus agrippée. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, bénéficiant d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur de la tarasque, et subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de la tarasque. Si la tarasque subit 60 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature avalée, la tarasque doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures qu'elle a avalées, qui se retrouvent alors à terre, à 3 mètres ou moins de la tarasque. Si la tarasque meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre en utilisant 9 mètres de mouvement pour se retrouver à l'extérieur et à terre.

ACTIONS LÉGENDAIRES

La tarasque peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La tarasque récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque. La tarasque effectue une attaque avec ses griffes ou avec sa queue.

Déplacement. La tarasque se déplace de la moitié de sa vitesse.

Mastication (coûte 2 actions). La tarasque effectue une attaque de morsure ou utilise Engloutissement.

La légendaire tarasque est probablement le monstre le plus redouté du plan matériel. Il est largement admis qu'une seule de ces créatures existe, même si personne ne peut prédire où et quand elle va frapper. Bipède et couverte d'écaillles, la tarasque mesure quinze mètres de haut et vingt mètres de long, et pèse plusieurs centaines de tonnes. Elle se tient tel un oiseau de proie, penchée en avant et utilisant sa queue puissante pour maintenir son équilibre.

TERTRE ERRANT

Plante de taille G, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d10 + 48)

Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discréption +2

Résistances aux dégâts froid, feu

Immunités aux dégâts foudre

Immunités aux états aveuglé, assourdi, épuisement

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Absorption de foudre. Lorsque le tertre errant est affecté par des dégâts de foudre, il ne subit aucun dégât et récupère un nombre de points de vie égal au montant des dégâts de foudre.

ACTIONS

Attaques multiples. Le tertre errant effectue deux attaques de coup. Si ces deux attaques touchent une cible de taille M ou inférieure, la cible est agrippée (évasion DD 14) et le tertre errant utilise son Engloutissement sur la cible.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Engloutissement. Le tertre errant engloutit une créature de taille M ou inférieure qu'il a agrippée. La cible engloutie est aveuglée, entravée, incapable de respirer, et elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 au début de chacun des tours du tertre errant ou subir 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si le tertre errant se déplace, la cible engloutie se déplace avec lui. Le tertre errant ne peut contenir qu'une seule créature engloutie à la fois.

THRI-KREEN

Humanoïde (thri-kreen) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discréption +4, Perception +3, Survie +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues thri-kreen

Puissance 1 (200 PX)

Carapace caméléon. Le thri-kreen peut modifier la couleur de sa carapace pour s'adapter aux teintes et aux textures de son environnement. Cela lui permet de bénéficier d'un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) lorsqu'il se cache.

Saut sans élan. Le thri-kreen peut sauter en longueur jusqu'à 9 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

Attaques multiples. Le thri-kreen effectue deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde est raté de 5 points ou plus, la cible est aussi paralysée pendant la même durée. La cible empoisonnée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

TIGRE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 37 (5d10 + 10)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discréption +6, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Puissance 1 (200 PX)

Odorat aiguisé. Le tigre a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Bond agressif. Si le tigre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

TIGRE À DENTS DE SABRE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discréption +6, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. Le tigre a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Bond agressif. Si le tigre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

TIGRE-GAROU

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 120 (16d8 + 48)

Vitesse 9 m (12 m sous forme de tigre)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discréption +4, Perception +5

Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun (ne peut pas parler sous forme de tigre)

Puissance 4 (1100 PX)

Métamorphie. Le tigre-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un hybride tigre-humanoïde ou en un tigre, ou pour reprendre sa forme véritable (la forme humanoïde). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le tigre-garou a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Bond (forme de tigre ou hybride uniquement). Si le tigre-garou se déplace d'au moins 4,50 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre-garou peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Sous forme d'humanoïde, le tigre-garou effectue deux attaques avec le cimeterre ou deux attaques avec l'arc long. Sous forme hybride, il peut agir comme en forme humanoïde ou effectuer deux attaques avec ses griffes.

Morsure (forme de tigre ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être atteinte de la lycanthropie de tigre-garou.

Griffes (forme de tigre ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Cimeterre (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Un sort de *délivrance des malédictions* peut libérer une créature affligée de lycanthropie, mais un lycanthrope naturel ne peut être libéré de sa malédiction qu'avec un *souhait*.

TORVE

Humanoïde (torve) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	6 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Discréption +3, Perception +3

Immunités aux états aveuglé

Sens vision aveugle 9 m ou 3 m tant qu'il est assourdi (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 13

Langues commun des profondeurs

Puissance 1/4 (50 PX)

Sens aveugles. Le torve ne peut pas utiliser sa vision aveugle tant qu'il est assourdi et a perdu son odorat.

Odorat et ouïe aiguisés. Le torve a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Camouflage dans les rochers. Le torve a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

ACTIONS

Gourdin d'os hérisssé de pointes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants + 2 (1d4) dégâts perforants.

TRAQUEUR INVISIBLE

Élémentaire de taille M, neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 104 (16d8 + 32)

Vitesse 15 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Discréption +10, Perception +8

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues aérien, comprend le commun mais ne peut pas parler

Puissance 6 (2300 PX)

Invisibilité. Le traqueur est invisible.

Traqueur irréprochable. Le traqueur reçoit une cible de la part de son invocateur. Le traqueur connaît la direction et la distance qui le sépare de sa cible tant qu'ils se trouvent tous les deux dans le même plan d'existence. Le traqueur sait également où se trouve son invocateur.

ACTIONS

Attaques multiples. Le traqueur invisible effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

TRICÉRATOPS

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 95 (10d12 + 30)

Vitesse 15 m

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

Sens Perception passive 10

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Charge écrasante. Si le tricératops se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre. Si la cible est à terre, le tricératops peut faire une attaque de piétinement contre celle-ci par une action bonus.

ACTIONS

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 24 (4d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. **Touché** : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Des dinosaures herbivores les plus agressifs, le tricératops possède de grandes cornes et une vitesse redoutable, qu'il utilise pour encorner et piétiner à mort ses prédateurs.

TRIDRONE

Artificiel de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 10

Langues modron

Puissance 1/2 (100 PX)

Esprit axiomatique. Le tridrone ne peut être contraint à agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le tridrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

ACTIONS

Attaques multiples. Le tridrone effectue trois attaques de coup ou trois attaques avec la javeline.

Point. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. **Touché** : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

TROGLODYTE

Humanoïde (troglodyte) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Discréption +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues troglodyte

Puissance 1/4 (50 PX)

Peau de caméléon. Le troglodyte a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher.

Puanteur. Une créature, autre qu'un troglodyte, qui commence son tour à 1,50 mètre du troglodyte doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est immunisée contre la puanteur de tous les troglodytes pendant 1 heure.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le troglodyte a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troglodyte effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

TROLL

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 84 (8d10 + 40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues géant

Puissance 5 (1800 PX)

Odorat aiguisé. Le troll a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll régénère 10 points de vie au début de son tour. Si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le troll ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne se régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

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

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

Redoutables géants à la peau verte, les trolls mangent tout ce qu'ils peuvent attraper et dévorer. Seuls l'acide et le feu peuvent arrêter les propriétés régénératrices de la chair d'un troll.

TYRAMORT

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 187 (25d10 + 50)

Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde For +5, Con +7, Int +9, Sag +7, Cha +9

Compétences Perception +12

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues profond, commun des profondeurs

Puissance 14 (11500 PX)

Cône d'énergie négative. L'œil central du tyramort émet de l'énergie négative dans un invisible cône magique de 45 mètres. Au début de chacun de ses tours, le tyramort décide de quel côté il tourne ce cône et s'il active ce cône. Aucune créature dans la zone ne peut récupérer de point de vie. Tout humanoïde qui meurt dans la zone devient un zombi sous le contrôle du tyramort. Un humanoïde mort conserve son tour dans l'ordre d'initiative et s'anime au début de son tour suivant, à condition que son corps n'ait pas été complètement détruit.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le tyramort tire aléatoirement trois des rayons oculaires magiques suivants (relancez les jets identiques) sur une à trois cibles qu'il peut voir dans un rayon de 36 mètres :

1- Rayon de charme. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être charmée par le tyramort pendant 1 heure, ou jusqu'à ce que le tyramort nuise à la créature.

2- Rayon paralysant. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3- Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

4- Rayon de lenteur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17.

En cas d'échec, la vitesse de déplacement de la cible est diminuée de moitié pendant 1 minute. De plus, la créature ne peut pas utiliser de réaction, ne peut utiliser qu'une action ou qu'une action bonus pendant son tour, mais pas les deux. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

5- Rayon affaiblissant. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, subissant 36 (8d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

6- Rayon télékinésique. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou être déplacée par le tyramort sur 9 mètres dans n'importe quelle direction. Elle est entravée par la prise du rayon télékinésique jusqu'au début du prochain tour du tyramort ou jusqu'à ce que le tyramort soit incapable d'agir. Si la cible est un objet, pesant 150 kg ou moins, qui n'est pas tenu ni porté, il est déplacé de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Le tyramort peut également exercer un contrôle très fin sur les objets grâce à ce rayon, comme manipuler un simple outil ou ouvrir une porte ou un contenant.

7- Rayon de sommeil. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être endormie et rester inconsciente pendant 1 minute. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise une action pour la réveiller. Ce rayon n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

8- Rayon de pétrification. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec au jet, la créature commence à se transformer en pierre et est entravée. Elle doit retenter ce jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de *restauration supérieure* ou une autre magie.

9- Rayon de désintégration. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ou subir 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts font tomber les points de vie d'une créature à 0, son corps se transforme en un petit monticule de fine poussière grise. Si la cible est un objet non magique, ou la création d'une force magique, de taille G ou inférieure, il est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet, ou la création d'une force magique, de taille TG ou supérieure, le rayon en désintègre un cube de 3 mètres d'arête.

10- Rayon de mort. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ou subir 55 (10d10) dégâts nécrotiques. La créature meurt si le rayon la fait tomber à 0 point de vie.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le tyramort peut effectuer 3 actions légendaires, utilisant à chaque fois l'option Rayon oculaire ci-dessous. Il ne peut utiliser qu'une seule action légendaire à la fois, et seulement à la fin du tour d'une créature. Le tyramort récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Rayon oculaire. Le tyramort utilise un rayon oculaire aléatoire.

TYRANNOEIL

Aberration de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 180 (19d10 + 76)

Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +7, Cha +8

Compétences Perception +12

Immunités aux états à terre

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 22

Langues profond, commun des profondeurs

Puissance 13 (10000 PX)

Cône d'antimagie. L'œil central du tyrannoïl crée une zone d'antimagie, comme un sort de *champ antimagie*, dans un cône de 45 mètres. Au début de chacun de ses tours, le tyrannoïl décide de l'orientation du cône et s'il active ce cône. La zone fonctionne également contre les rayons oculaires de ce tyrannoïl.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le tyrannoïl tire aléatoirement trois des rayons oculaires magiques suivants (relancez les jets identiques) sur une à trois cibles qu'il peut voir dans un rayon de 36 mètres :

1- Rayon de charme. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être charmée par le tyrannoïl pendant 1 heure, ou jusqu'à ce que le tyrannoïl nuise à la créature.

2- Rayon paralysant. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3- Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

4- Rayon de lenteur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. En cas d'échec, la vitesse de déplacement de la cible est diminuée de moitié pendant 1

minute. De plus, la créature ne peut pas utiliser de réaction, ne peut utiliser qu'une action ou qu'une action bonus pendant son tour, mais pas les deux. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

5- Rayon affaiblissant. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, subissant 36 (8d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

6- Rayon télékinésique. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 ou être déplacée par le tyrannoïl sur 9 mètres dans n'importe quelle direction. Elle est entravée par la prise du rayon télékinésique jusqu'au début du prochain tour du tyrannoïl ou jusqu'à ce que le tyrannoïl soit incapable d'agir. Si la cible est un objet, pesant 150 kg ou moins, qui n'est pas tenu ni porté, il est déplacé de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Le tyrannoïl peut également exercer un contrôle très fin sur les objets grâce à ce rayon, comme manipuler un simple outil ou ouvrir une porte ou un contenant.

7- Rayon de sommeil. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être endormie et rester inconsciente pendant 1 minute. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise une action pour la réveiller. Ce rayon n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

8- Rayon de pétrification. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. En cas d'échec au jet, la créature commence à se transformer en pierre et est entravée. Elle doit retenter ce jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de *restauration supérieure* ou une autre magie.

9- Rayon de désintégration. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 ou subir 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts font tomber les points de vie d'une créature à 0, son corps se transforme en un petit monticule de fine poussière grise. Si la cible est un objet non magique, ou la création d'une force magique, de taille G ou inférieure, il est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet, ou la création d'une force magique, de taille TG ou supérieure, le rayon en désintègre un cube de 3 mètres d'arête.

10- Rayon de mort. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 ou subir 55 (10d10) dégâts nécrotiques. La créature meurt si le rayon la fait tomber à 0 point de vie.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le tyrannoïl peut effectuer 3 actions légendaires, utilisant à chaque fois l'option Rayon oculaire ci-dessous. Il ne peut utiliser qu'une seule action légendaire à la fois, et seulement à la fin du tour d'une créature. Le tyrannoïl récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Rayon oculaire. Le tyrannoïl utilise un rayon oculaire aléatoire.

TYRANOSAURE

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 136 (13d12 + 52)

Vitesse 15 m

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

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues —

Puissance 8 (3900 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le tyrannosaure effectue deux attaques : une de morsure et une avec sa queue. Il ne peut pas faire les deux attaques contre la même cible.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle est agrippée (évasion DD 17). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, et le tyrannosaure ne peut pas mordre une autre cible.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Cet énorme dinosaure prédateur terrorise toutes les autres créatures sur son territoire. Il poursuit tout ce qu'il pense pouvoir manger, et il y a peu de créatures qu'il n'essayera pas de dévorer entière.

ULTROLOTH

Fiélon (*yugoloth*) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 153 (18d8 + 72)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Compétences Discrétion +8, Intimidation +9, Perception +7

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts acide, poison

Immunités aux états charmé, effrayé, empoisonné

Sens vision véritable 36 m, Perception passive 17

Langues abyssal, infernal, télépathie 36 m

Puissance 13 (10000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de l'ultroloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). L'ultroloth peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence, clairvoyance, ténèbres, détection de la magie, détection des pensées, dissipation de la magie, invisibilité* (personnel uniquement), *suggestion*

3/jour chacun : *porte dimensionnelle, peur, mur de feu*

1/jour chacun : *tempête de feu, suggestion de groupe*

Résistance à la magie. L'ultroloth a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'ultroloth sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ultroloth peut utiliser son regard hypnotique et effectuer trois attaques au corps à corps.

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

Regard hypnotique. Les yeux de l'ultroloth scintillent d'une lueur opalescente tandis qu'il cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Si la cible peut voir l'ultroloth, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre ce pouvoir magique ou être charmée jusqu'à la fin du prochain tour de l'ultroloth. La cible charmée est étourdie. Si le jet de sauvegarde de la cible est une réussite, la cible est immunisée au regard des ultroloth pour les prochaines 24 heures.

Téléportation. L'ultroloth se téléporte magiquement, avec tout l'équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

VAMPIRE

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 144 (17d8 + 68)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9

Compétences Discréption +9, Perception +7

Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues les langues qu'il connaît de son vivant

Puissance 13 (10000 PX)

Métamorphe. Si le vampire n'est pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante, il peut utiliser son action pour se métamorphoser en une chauve-souris de taille TP ou en un nuage de brouillard de taille M, ou pour reprendre sa forme véritable. Tant qu'il est sous forme de chauve-souris, le vampire ne peut pas parler, sa vitesse de déplacement au sol tombe à 1,50 m, mais il obtient une vitesse de vol de 9 mètres. Mises à part sa taille et sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. Tout ce qu'il porte sur lui est transformé avec lui, contrairement à ce qu'il transporte. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt. Tant qu'il est sous forme brumeuse, le vampire ne peut effectuer aucune action, parler ou manipuler un objet. Il est en apesanteur, obtient une vitesse de vol de 6 mètres, peut rester en vol stationnaire, pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. De plus, si de l'air peut passer par un petit espace, le nuage de brume le peut également sans être considéré comme passant dans un espace étroit. Le nuage ne peut pas pénétrer dans l'eau. Il a un avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution, et est immunisé contre tous les dégâts non magiques, à l'exception des dégâts qu'il subit du soleil.

Résistance légendaire (3/jour). Si le vampire échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

Échappatoire brumeuse. Lorsqu'il tombe à 0 point de vie en dehors de sa tombe, le vampire se transforme en un nuage de brume (comme avec le trait Métamorphe) plutôt que de tomber inconscient, à condition qu'il ne soit pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. S'il ne peut pas se transformer, il est détruit. Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme brumeuse, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire, il doit impérativement atteindre sa tombe dans les 2 heures, ou être détruit. Dès qu'il atteint sa tombe, il retrouve sa forme vampirique. Il est alors paralysé jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de vie. Après être resté 1 heure dans sa tombe avec 0 point de vie, le vampire récupère 1 point de vie.

Régénération. Le vampire récupère 20 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie et qu'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. Si le vampire subit des dégâts radiants ou des dégâts via de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.

Pattes d'araignée. Le vampire peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Faiblesses de vampire. Le vampire a les faiblesses suivantes :

Interdiction. Le vampire ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

La victime de la morsure d'un vampire, si elle est enterrée, devient la nuit suivante un vampirien sous son contrôle. Mais lorsque ce vampire meurt ou, plus rarement, s'il permet à son vampirien de boire son sang, le vampirien se convertit en vampire à part entière, libre de ses actes mais toujours condamné à la nuit éternelle.

Détruit par les étendues d'eau courante. Le vampire subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour au sein d'une étendue d'eau courante.

Un pieu dans le cœur. Si une arme perforante faite de bois est enfoncee dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe, le vampire devient paralysé jusqu'à ce que ce pieu soit retiré.

Hypersensibilité au soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

Attaque à mains nues (forme de vampire uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampire peut agripper la cible (évasion DD 18)

Morsure (forme de vampire ou de chauve-souris uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampire, incapable d'agir ou entravée. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le vampire récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0. Un humanoïde abattu de la sorte puis enterré se relève la nuit suivante en tant que vampirien sous le contrôle du vampire.

Charme. Le vampire cible un humanoïde qu'il peut voir et à 9 mètres maximum de lui. Si la cible peut voir le vampire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette capacité magique ou être charmée par le vampire. Une fois charmée, la cible voit le vampire comme un véritable ami qu'elle doit écouter et protéger. Bien que la cible ne soit pas sous le contrôle du vampire, elle prend les requêtes et les actions du vampire de la façon la plus favorable qui soit, et elle est une cible consentante pour l'attaque de morsure du vampire. Chaque fois que le vampire ou un compagnon du vampire fait quelque chose de nuisible à la cible, elle peut rebondir un jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Sinon l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que le vampire soit détruit, sur un autre plan d'existence que celui de la cible, ou utilise une action bonus pour mettre fin à l'effet.

Enfants de la nuit (1/jour). Le vampire appelle magiquement à lui 2d4 nuées de chauves-souris ou de rats, à condition que le soleil ne soit pas encore levé. S'il est à l'extérieur, le vampire peut choisir d'appeler à la place 3d6 loups. Les créatures appelées arrivent en 1d4 tours, agissant tels des alliés du vampire et obéissant à ses commandes verbales. Les bêtes restent 1 heure, jusqu'à ce que le vampire meure, ou jusqu'à ce que le vampire utilise une action bonus pour les congédier.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le vampire peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le vampire récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Déplacement. Le vampire se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Attaque à mains nues. Le vampire effectue une attaque à mains nues.

Morsure (coûte 2 actions). Le vampire effectue une attaque de morsure.

VAMPIRIEN

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3

Compétences Discréption +6, Perception +3

Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues les langues qu'il connaît de son vivant

Puissance 5 (1800 PX)

Régénération. Le vampirien récupère 10 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie et qu'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. Si le vampirien subit des dégâts radiants ou des dégâts via de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.

Pattes d'araignée. Le vampirien peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Faiblesses de vampire. Le vampirien a les faiblesses suivantes :

Interdiction. Le vampirien ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Détruit par les étendues d'eau courante. Le vampirien subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour au sein d'une étendue d'eau courante.

Un pieu dans le cœur. Le vampirien est détruit si une arme perforante faite de bois est enfoncee dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe.

Hypersensibilité au soleil. Le vampirien subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vampirien effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampirien peut agripper la cible (évasion DD 13)

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampirien, incapable d'agir ou entravée. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le vampirien récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

VASE GRISE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Compétences Discréption +2

Résistances aux dégâts acide, froid, feu

Immunités aux états aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8

Langues —

Puissance 1/2 (100 PX)

Informé. La vase peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considérée comme passant dans un espace étroit.

Corrosion du métal. Toute arme non magique faite de métal qui touche la vase se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de -1 aux jets de dégâts. Si la pénalité atteint -5, l'arme est détruite. Des munitions non magiques faites de métal qui touchent la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts. La vase peut ingurgiter jusqu'à 5 centimètres d'épaisseur de métal non magique en 1 tour.

Apparence trompeuse. Tant que la vase reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une plaque d'huile ou d'un rocher humide.

ACTIONS

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts d'acide, et si la cible porte une armure métallique non magique, cette armure est en partie corrodée et subit une pénalité permanente et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si les pénalités réduisent la CA de l'armure à 10.

VAUTOUR

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 5 (1d8 + 1)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 0 (10 PX)

Odorat et vue aiguisés. Le vautour a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou l'odorat.

Tactique de groupe. Le vautour a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants.

VAUTOUR GÉANT

Bête de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 10

Points de vie 22 (3d10 + 6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Puissance 1 (200 PX)

Odorat et vue aiguisés. Le vautour a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

Tactique de groupe. Le vautour a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vautour réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Les vautours géants ont une intelligence évoluée et un penchant malveillant.

VER POURPRE

Monstruosité de taille Gig, sans alignement

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 247 (15d20 + 90)

Vitesse 15 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +4

Sens vision aveugle 9 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 9

Langues —

Puissance 15 (13000 PX)

Fouisseur. Le ver pourpre peut creuser à travers la roche solide en se déplaçant à la moitié de sa vitesse de creusement et laisser sur son passage un tunnel de 3 mètres de diamètre.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vers effectue deux attaques : une de morsure et une avec son dard.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 22 (3d8 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ou être engloutie par le vers. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, a un abri total contre les attaques et les autres effets provenant de l'extérieur du vers, et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du vers. Si le vers subit 30 points de dégâts ou plus en un tour de la part de la créature qu'il a ingurgitée, le vers doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, qui tombent alors par terre dans un rayon de 3 mètres autour du vers. Si le vers meurt, une créature engloutie n'est plus entravée par le vers et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 6 mètres de déplacement, s'extirpant ainsi en rampant sur le sol.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 19 (3d6 + 9) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, subissant 42 (12d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

VÉTÉRAN

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

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

Compétences Athlétisme +5, Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques à l'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également effectuer une attaque avec cette dernière.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

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

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

Les vétérans sont des combattants professionnels qui s'enrôlent contre rémunération ou pour protéger quelque chose en laquelle ils croient ou qui a de la valeur à leurs yeux. Leurs rangs comportent des soldats retirés après avoir longtemps servis ainsi que des guerriers n'ayant jamais servi quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes.

VROCK

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 104 (11d10 + 44)

Vitesse 12 m, vol 18 m

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

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +4, Cha +2

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues abyssal, télémétrie 36 m

Puissance 6 (2300 PX)

Résistance à la magie. Le vrock a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vrock effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Spores (Recharge 6). Un nuage de spores toxiques se répand du vrock dans un rayon de 4,50 mètres. Les spores contournent les angles de murs. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une cible peut retenir un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant ainsi fin à son empoisonnement en cas de réussite. Vider une fiole d'eau bénite sur la cible met également fin à cet effet d'empoisonnement.

Cri étourdissant (1/jour). Le vrock émet un cri horrible. Chaque créature dans un rayon de 6 mètres autour du vrock, qui peut l'entendre et n'est pas un démon, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du vrock.

WIVERNE

Dragon de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d10 + 39)

Vitesse 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Puissance 6 (2300 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. La wiverne effectue deux attaques : une de morsure et une avec son dard. Lorsqu'elle vole, elle peut utiliser ses griffes à la place d'une des attaques.

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Cousines des grands dragons, les wivernes possèdent deux pattes écaillées, des ailes de cuir et une queue musclée surmontée d'un dard empoisonné pouvant tuer une créature en quelques secondes.

WORG

Monstre de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues gobelin, worg

Puissance 1/2 (100 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le worg a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre.

Un worg est un prédateur semblable à un loup monstrueux qui se plaît à chasser et à dévorer des créatures plus faibles que lui-même.

XORN*Élémentaire de taille M, neutre***Classe d'armure** 19 (armure naturelle)**Points de vie** 73 (7d8 + 42)**Vitesse** 6 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discréption +3, Perception +6**Résistances aux dégâts** perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium**Sens** vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 16**Langues** terreneux**Puissance** 5 (1800 PX)

Déplacement dans la terre. Le xorn peut creuser la pierre et la terre brutes et non magiques. Ce faisant, le xorn ne produit pas d'ondes de choc ni ne laisse de galerie derrière lui dans la matière qu'il creuse.

Camouflage dans les rochers. Le xorn a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain rocheux.

Perception des trésors. Le xorn peut localiser, à l'odorat, la position de métaux précieux et de pierres précieuses, telles que les pièces d'or et les gemmes, qui se situent dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Le xorn effectue trois attaques avec ses griffes et une attaque de morsure.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants.

YÉTI*Monstruosité de taille G, chaotique mauvais***Classe d'armure** 12 (armure naturelle)**Points de vie** 51 (6d10 + 18)**Vitesse** 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discréption +3, Perception +3**Immunités aux dégâts** froid**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 13**Langues** yéti**Puissance** 3 (700 PX)

Camouflage dans la neige. Le yéti a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain enneigé.

Crainte du feu. Si le yéti subit des dégâts de feu, il subit un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son tour suivant.

Odorat aiguisé. Le yéti a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le yéti peut utiliser son Regard givrant et effectuer deux attaques avec ses griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de froid.

Regard glaçant. Le yéti prend pour cible une créature qu'il peut voir et qui se trouve à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut voir le yéti, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou subir 10 (3d6) dégâts de froid et être paralysée pendant 1 minute, à moins d'être immunisée aux dégâts de froid. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde est réussi, ou si l'effet se termine, la cible est dès lors immunisée au Regard givrant de tous les yétis (mais pas des abominables yétis) pendant 1 heure.

Les yétis sont d'énormes monstruosités qui hantent les sommets alpins dans une chasse incessante de nourriture. Leur fourrure blanche comme neige leur permet de se déplacer tels des fantômes dans le paysage gelé.

YÉTI ABOMINABLE

Monstruosité de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 137 (11d12 + 66)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Compétences Discréption +4, Perception +5

Immunités aux dégâts froid

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues yéti

Puissance 9 (5000 PX)

Camouflage dans la neige. Le yéti a un avantage aux jets de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher sur un terrain enneigé.

Crainte du feu. Si le yéti subit des dégâts de feu, il subit un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son tour suivant.

Odorat aiguisé. Le yéti a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le yéti peut utiliser son Regard givrant et effectuer deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de froid.

Regard glaçant. Le yéti prend pour cible une créature qu'il peut voir et qui se trouve à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut voir le yéti, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou subir 21 (6d6) dégâts de froid et être paralysée pendant 1 minute, à moins d'être immunisée aux dégâts de froid. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde est réussi, ou si l'effet se termine, la cible devient immunisée au Regard givrant de ce yéti pendant 1 heure.

Souffle de froid (Recharge 6). Le yéti exhale de l'air glacial dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, subissant 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

YOCHLOL

Fiélon (démon, métamorphe) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d8 + 64)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +5, Sag +6, Cha +6

Compétences Intuition +6, Tromperie +10

Résistances aux dégâts froid feu, foudre ; contondant, tranchant, et perforant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues abyssal, elïque, commun des profondeurs

Puissance 10 (5900 PX)

Métamorphe. Le yochohol peut utiliser son action pour se métamorphoser en une forme qui ressemble à une femelle drow ou à une araignée géante, ou pour reprendre sa forme véritable. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Résistance à la magie. Le yochohol a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Pattes d'araignée. La yochohol peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du yochohol est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le yochohol peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection des pensées, toile d'araignée*

1/jour : *domination de personne*

Déplacement sur la toile. Le yochohol ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

ACTIONS

Attaques multiples. Le yochohol effectue deux attaques au corps à corps.

Coup (Morsure sous forme d'araignée). Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m (3 m sous forme de démon), une cible. **Touché** : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants (perforants sous forme d'araignée) + 21 (6d6) dégâts de poison.

Forme brumeuse. Le yochohol se transforme en un nuage de brume toxique, ou reprend sa forme véritable. L'équipement qu'il porte et transporte est transformé avec lui. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt. Tant qu'il est sous forme de brume, le yochohol est incapable d'agir et ne peut pas parler. Il possède une vitesse de vol de 9 mètres, peut faire du vol stationnaire, et peut passer au travers de toute zone qui n'est pas hermétique à l'air. Il possède un avantage aux jets de sauvegarde de Force, de Dextérité, et de Constitution, et est immunisé aux dégâts non magiques. Tant qu'il se trouve sous forme gazeuse, le yochohol peut entrer dans l'espace d'une créature et s'y arrête. Chaque fois qu'une créature débute son tour dans l'espace occupé par le yochohol, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible est incapable d'agir.

YUAN-TI, ABOMINATION

Monstruosité (métamorphe, yuan-ti) de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 127 (15d10 + 45)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Discréption +6, Perception +5

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues abyssal, commun, draconique

Puissance 7 (2900 PX)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent de taille G, ou pour reprendre sa forme véritable. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il ne change pas de forme s'il meurt.

Incantation innée (forme d'abomination uniquement). La caractéristique d'incantation innée du yuan-ti est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Le yuan-ti peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)

3/jour : *suggestion*

1/jour : *peur*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples (forme d'abomination uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques à distance ou trois attaques au corps à corps, mais il ne peut utiliser les attaques de morsure et de constriction qu'une fois chacune.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 14 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et le yuan-ti ne peut pas étreindre une autre cible.

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

Arc long (forme d'abomination uniquement). *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

YUAN-TI, MALISON

Monstruosité (métamorphe, yuan-ti) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12**Points de vie 66 (12d8 + 12)****Vitesse 9 m**

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Discréption +4, Tromperie +5**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux états** empoisonné**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 11**Langues** abyssal, commun, draconique**Puissance** 3 (700 PX)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent de taille M, ou pour reprendre sa forme véritable. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il ne change pas de forme s'il meurt.

Incantation innée (forme de yuan-ti uniquement). La caractéristique d'incantation innée du yuan-ti est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le yuan-ti peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)3/jour : *suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Type de malison. Le yuan-ti possède un des types suivants :

Type 1 : Corps humain et tête de serpent.

Type 2 : Tête humaine et des serpents à la place des bras.

Type 3 : Tête et buste humain avec un corps de serpent à la place des jambes.

ACTIONS

Pour le Type 1

Attaques multiples (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques à distance ou deux attaques au corps à corps, mais il ne peut utiliser son attaque de morsure qu'une fois.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Cimenterre (forme de yuan-ti uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc long (forme de yuan-ti uniquement). *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

ACTIONS

Pour le Type 2

Attaques multiples (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques de morsure avec ses bras serpents.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

ACTIONS

Pour le Type 3

Attaques multiples (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques à distance ou deux attaques au corps à corps, mais il ne peut utiliser son attaque de constriction qu'une fois.

Morsure (forme de serpent uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 13 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la créature est entravée, et le yuan-ti ne peut pas étreindre une autre cible.

Cimenterre (forme de yuan-ti uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc long (forme de yuan-ti uniquement). *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

YUAN-TI, SANG-PUR

Humanoïde (*yuan-ti*) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 11

Points de vie 40 (9d8)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discréption +3, Perception +3, Tromperie +6

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues abyssal, commun, draconique

Puissance 1 (200 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du yuan-ti est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Le yuan-ti peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)

3/jour chacun : *suggestion, bouffée de poison*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le yuan-ti effectue deux attaques au corps à corps.

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

ZOMBI

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler

Puissance 1/4 (50 PX)

Tenacité de mort-vivant. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Un zombi est le résultat obéissant d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer un cadavre le plus souvent humanoïde. Parfois un zombi se relève aussi tout seul s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique. Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale, vêtus des habits maintenant moisis qu'ils portaient lors de leur mort. Ils sécrètent une puanteur nauséabonde.

ZOMBI OGRE

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 85 (9d10 + 36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend le commun et le géant mais ne peut pas parler

Puissance 2 (450 PX)

Tenacité de mort-vivant. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Morgenstern. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

ZOMBI TYRANNOEIL*Mort-vivant de taille G, neutre mauvais***Classe d'armure** 15 (armure naturelle)**Points de vie** 93 (11d10 + 33)**Vitesse** 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +2**Immunités aux dégâts** poison**Immunités aux états** à terre, empoisonné**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 9**Langues** comprend le profond et le commun des profondeurs mais ne peut pas parler**Puissance** 5 (1800 PX)

Tenacité de mort-vivant. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le zombi tire aléatoirement un des rayons oculaires magiques suivants sur une cible qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres :

1- Rayon paralysant. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

2- Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3- Rayon affaiblissant. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, subissant 36 (8d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

4- Rayon de désintégration. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou subir 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts font tomber les points de vie d'une créature à 0, son corps se transforme en un petit monticule de fine poussière grise. Si la cible est un objet non magique, ou la création d'une force magique, de taille G ou inférieure, il est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet, ou la création d'une force magique, de taille TG ou supérieure, le rayon en désintègre un cube de 3 mètres d'arête.