

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.



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 pentadrome ne peut être contraint à agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le pentadrome 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 pentadrome 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 pentadrome 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.



QUADRONE

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.



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 Discréption +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*.



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.

Poing. 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.

