

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).

Illuminateur. 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.



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.



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.



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 terreaux

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.



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.



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.



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.

