

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'élementaire 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'élementaire 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'élementaire 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'élementaire 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'élementaire. L'élementaire 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'élementaire, chaque cible agrippée par l'élementaire prend 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'élementaire peut lui retirer une créature ou un objet en prenant une action pour faire un jet de Force DD 14 et en le réussissant.

Êtres natifs du plan Élémentaire de l'eau et convoqués dans le monde, les élementaires de l'eau ressemblent aux crêtes des vagues qui roulent sur le sol. Un élementaire de l'eau engloutit toutes les créatures qui se dressent contre lui.



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

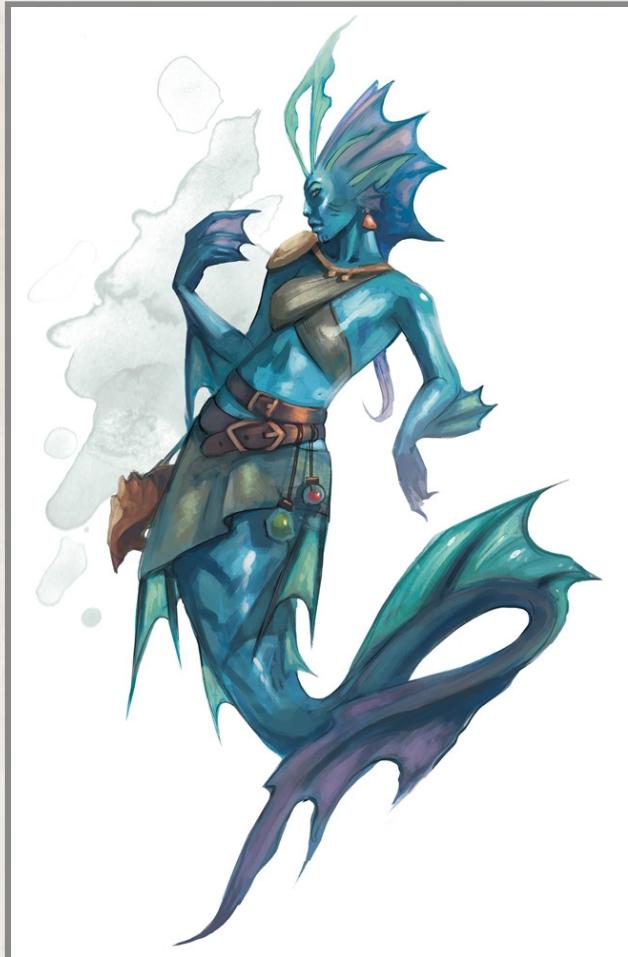
Puissance 1/8 (25 PX)

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.



KUO-TOA

Humanoïde (*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. Infiger 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 clerc 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.



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.

SENTINELLE D'EAU

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 58 (9d10 + 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.

