

STATISTIQUES

For 18, Dex 10, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 12

BBA +3 ; BMO +7 ; DMD 17

Dons Science de l'initiative, Discret, Attaque en finesse, Arme de prédilection (contact),

Compétences Discrétion +16, Intimidation +17, Perception +15

Particularités Lié au gibet, reconstitution, résistance au renvoi des morts-vivants

POUVOIRS SPÉCIAUX

Lié au gibet (Sur). Un rôle est limité à la zone qui entoure le gibet sur lequel il mourut. Il ne peut pas s'en éloigner de plus de 1,5 km et préfère hanter le bâtiment ou les environs immédiats de l'endroit où il fut pendu.

La corde du pendu (Sur). Un rôle peut utiliser *corde animée* à volonté et peut animer toute corde ou objet assimilé et étrangler son adversaire avec une force surnaturelle. La corde bénéficie d'une For de 25 et utilise le bonus de base à l'attaque du rôle pour agripper son adversaire. Tout ennemi en lutte contre la corde perd 1d6+7 points de vie par round tandis que la corde lui broie la gorge. Si la victime parvient à échapper à la prise de la corde ou à trancher cette dernière, elle est libre. Les rôles laissent souvent leurs victimes pendues aux chevrons ou à un arbre, là où leurs anciens compagnons les trouveront.

Folie (Sur). Cette attaque de contact inflige 1d6 points d'affaiblissement temporaire de Cha et éblouit la cible pendant 1 round (un jet de Volonté DD 15 annule seulement l'éblouissement). Toute créature que le rôle réduit à 0 point de Charisme devient complètement folle et finit souvent par se tuer ou par tuer ses anciens compagnons.

Reconstitution (Sur). Si on tue un rôle, il renaît avec la totalité de ses points de vie au prochain coucher de soleil. À la date anniversaire de sa mort injuste, le rôle renaît à peine une heure après qu'on l'a détruit. Le seul moyen de le détruire définitivement, c'est de découvrir les véritables responsables du crime pour lequel il fut pendu et les mécréants qui les aidèrent à piéger le rôle et à le faire condamner à mort.

ÉCOLOGIE

Environnement : tous (généralement en milieu urbain)

Organisation sociale : solitaire

Trésor : aucun

Alignement : toujours Loyal Mauvais

Évolution possible : 6-14 DV (moyen)

Ajustement de niveau : —

Rien n'offense plus les dieux que de pendre un innocent. L'âme d'un homme qui fut pendu pour un crime qu'il ne commit pas n'est jamais libre. Elle reste enchaînée à ce monde par une haine dévorante et la puanteur de son propre corps corrompu devient son seul univers. Cette âme misérable revient sous la forme d'un rôle, une abomination qui cherche à infliger le tourment de sa mort aux autres : être pendu jusqu'à ce que mort s'en suive. Le rôle demeurera éternellement sur Golarion à moins que les véritables coupables du crime pour lequel il fut pendu ne soient entraînés en justice et punis.

Le traînetrailles

Un bruit semblable à des cordes détrempées frappant mollement le sol annonce l'arrivée de cette chose répugnante. Un cadavre éventré glisse au sol alors que la masse de ses viscères grouillants se répand comme autant de serpents. Les entrailles sont animées d'une vie impie et vibrent de façon obscène alors qu'elles s'agrippent aux portes, aux tables et à tout ce qu'elles trouvent pour traîner leur corps derrière elles, comme des vers géants qui tirerait un repas juteux derrière eux. Cette horreur boursouflée s'arrête soudain. Les intestins gluants semblent sentir une nouvelle proie et ils se dressent un instant avant de se jeter en avant à une vitesse terrifiante.

TRAÎNETRAILLES

FP 3

Mort-vivant de taille M, toujours CM

Init -1 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m ; **Perception** +10

DÉFENSE

CA 14, contact 9, pris au dépourvu 14 (-1 Dex, +5 naturelle)

pv 32 (5d12)

Réf +2, **Vig** +1, **Vol** +6

Immunité mort-vivant

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 9 m

Corps à corps 4 entrailles, +5 (1d3+2)

Attaque spéciale viscères suffocants, étreinte, aspect écœurant

Espace occupé 1,50 m ; Allonge 1,50 m (6 m avec les entrailles)

TACTIQUE

Avant le combat. Si le traînetrailles dispose de cadavres, il les anime et cherche à se mettre dans une position avantageuse pour atteindre ses ennemis avec ses entrailles tout en compliquant leur approche (en se plaçant derrière un angle ou de l'autre côté d'un mur percé de trous, d'une fenêtre barrée par des planches ou derrière une porte sous laquelle il peut glisser ses entrailles).

Pendant le combat. Les traînetrailles utilisent aux mieux leurs viscères : ils étouffent leurs adversaires avec leurs intestins puants tout en ordonnant aux cadavres animés de les maintenir à terre ou de les rouer de coups.

Moral. Les traînetrailles se battent jusqu'à ce qu'on les détruise.

STATISTIQUES

For 15, Dex 8, Con —, Int 10, Sag 14, Cha 15

BBA +2 ; BMO +4 ; DMD 14

Dons Réflexes surhumains, Arme de prédilection (entrailles),

Compétences Escalade +18 (+20 avec des cordes), Perception +10

Langues commun

Part cadavre marionnette, résistance au renvoi des morts-vivants +2

POUVOIRS SPÉCIAUX

Viscères suffocants (Ext). Un ennemi agrippé est en proie à une horreur inimaginable : les intestins putrides et pourrissants qui se tortillent autour du traînetrailles s'insinuent dans sa bouche (en se réduisant à l'état de pulpe pour

franchir ses dents serrées s'il le faut) et se déversent dans la gorge de la victime pour l'étouffer. Toute personne agrippée par un traînentraîlles doit réussir un test de Vigueur DD 14 ou recevoir 1d6 points de dégâts non-létaux. Si elle tombe à 0 point de vie, elle suffoque jusqu'à ce que le traînentraîlles relâche sa prise ou que la victime périsse, étouffée par les immondices. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

Cadavre marionnette (Sur). Les viscères d'un traînentraîlles peuvent se glisser dans la gorge d'un cadavre fraîchement tué (mort depuis moins de 2 jours) et l'animer comme s'il s'agissait d'un zombi sous son contrôle. Un traînentraîlles contrôle, au maximum, un nombre de zombis égal à ses DV.

Entrailles (Ext). Un traînentraîlles peut attaquer des ennemis distants de 6 mètres. De plus, les tentacules du traînentraîlles « voient » aussi bien que la créature et peuvent donc repérer un adversaire caché derrière un angle. Ils peuvent aussi se faufiler par de petites ouvertures ou sous les portes. Un traînentraîlles se nourrit des viscères des morts pour accroître ses DV et sa portée. Pour chaque tranche de 3 DV au-dessus de 5, les entrailles augmentent leur portée de 3 mètres. Les traînentraîlles les plus anciens et les plus puissants se terrent généralement dans des catacombes labyrinthiques, infestées par leurs entrailles répugnantes qui animent les cadavres pour se débarrasser de toute personne assez stupide pour s'aventurer là.

Étreinte (Ext). Si un traînentraîlles touche un adversaire avec ses entrailles, il peut immédiatement entamer une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit à agripper son adversaire, il se déverse immédiatement dans sa bouche et commence à l'étouffer.

Aspect écœurant (Ext). Toute personne qui aperçoit un traînentraîlles ou juste ses intestins grouillants, doit réussir un jet de Vigueur DD 14 ou être nauséux pendant 1 round. Une réussite immunise la victime contre l'aspect de ce traînentraîlles pendant 24 heures. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

ÉCOLOGIE

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Trésor : standard

Alignement : toujours Chaotique Mauvais

Évolution possible : 6-10 DV (moyen), 11-18 DV (grand), 19-26 (très grand)

Ajustement de niveau : —

Le premier traînentraîlles fut sans doute une abomination issue de l'esprit dérangée d'un nécromancien qui se délectait de la pourriture et des immondices. Depuis la création de ce mort-vivant répugnant, sa corruption s'est répandue et aujourd'hui, les humanoïdes gloutons à l'âme noircie par le mal se relèvent souvent sous forme de traînentraîlles. Après la mort, un cadavre corpulent souillé par le mal s'agite quelques instants avant que ses entrailles ne jaillissent de son ventre rebondi et ne se mettent en quête de proies. Les traînentraîlles sont des

morts-vivants particulièrement vils qui se nourrissent des intestins des vivants. Ils étouffent souvent leur victime à l'aide de leurs entrailles gluantes et pourrissantes avant de sortir les entrailles du malheureux par sa bouche pour les ajouter à la collection de viscères grouillants du monstre.

Les traînentraîlles sont des monstres intelligents et certains dirigent même des légions de cadavres marionnettes. La rumeur dit qu'un seigneur du crime mineur qui dirige une grande partie de réseau d'égouts souterrains du district des Épaves d'Absalom est en réalité un traînentraîlles nommé Vleer.



Le Traînentraîlles

Niveau un



Le palais de justice de la Falaise de Beldrin

Niveau deux



Sous sol



Une case = 1,50 mètres