

# 5E LE GUIDE FARFELU DE SHA-IMA

---



LES TERRES DE CHENILLAMA



## Table des matières

Race .....	2
Dabolicours .....	2
Illithid .....	4
Arcanaloth de bibliothèque .....	4
Classes de Prestige .....	5
Lycanthrope .....	6
Sous-Classes .....	9
Cercle de la monstruosité .....	9
Monstres .....	10
Dragon rôti .....	10
Nosferatu .....	11
Abomination .....	13
Lapin Blanc .....	14
Le Criquet .....	15
Le Collecteur de Viande .....	17
Le saule qui murmure .....	19
Le Grand Méchant Loup .....	21
Sort .....	23
Lycanthropie magique .....	23
Bouclier de terre poudreuse .....	23
Projectile de terre .....	24
Objet Magique .....	25
Globe des fées .....	25
Livre de conte pour enfant sage .....	25
Plume et encrier de l'écrivain .....	25
La masse de répartie .....	25
Cape du non-vue .....	25
Petit bol de soupe de jean Paul .....	25
Anneau lapin .....	25
Cuirasse bikini .....	26
La cape de rejet .....	26
Famulier confortable .....	26



# Race

## Diabolicours

Votre personnage diabolicours possède un ensemble de capacités naturelles qui sont le fruit de millénaires de raffinement diabolicours.

**Augmentation de caractéristiques.** Une de vos caractéristiques augmente de 2.

**Âge.** Bien que les Diabolicours atteignent la maturité physique à peu près au même âge que les humains, pour les Diabolicours la définition de l'âge adulte dépend plus de l'expérience que l'on peut avoir du monde que de la croissance physique. Un Diabolicour prétend généralement à l'âge adulte et à un nom d'adulte aux alentours de ses 50 ans et peut vivre jusqu'à 750 ans.

**Alignement.** Les Diabolicours aiment la nature, la variété et la sauvagerie, c'est pourquoi ils penchent fortement vers les aspects les plus doux du chaos. Ils apprécient et protègent la liberté d'autrui autant que la leur, et sont le plus souvent neutres.

**Taille.** Les diabolicours mesurent environ 2 pieds et sont gras. Votre taille est (TP).

**Vitesse.** Votre vitesse de base est de 45 pieds.

**Vision dans le noir.** Vous pouvez voir à 60 pieds.

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le Diabolicours.

**Poupée de chiffon.** Vous avez la résistance aux dommages contondants.

**Petit et ridicule.** Désavantage au jet d'intimidation



**Sous-race.** D'anciens clivages du peuple diabolicours ont abouti à trois sous-races: Chats, ours et oiseau.

## Chat

**Augmentation de caractéristiques.** Votre intelligence augmente de 1.

**Griffes.** Votre vitesse d'escalade est égale à votre vitesse de marche. Vous pouvez utiliser vos griffes comme arme : Griffes (arme naturelle) 1d4 tranchant (finesse).

**Incantation.** Vous connaissez un sort mineur de votre choix. Intelligence est votre caractéristique d'incantation pour ce sort.

**Langue supplémentaire.** Vous parlez, lisez et écrivez une langue supplémentaire de votre choix.

## Ours

**Augmentation de caractéristiques.** Votre force augmente de 1.

**Griffes.** Vous pouvez utiliser vos griffes comme arme : Griffes (arme naturelle) 1d8 tranchant (finesse).

**Vision dans le noir supérieure.** Votre vision dans le noir est étendue à 120 pieds.

**Magie ours.** Vous connaissez le sort mineur lumières dansantes.

**Dur comme l'ours.** Vous avez l'avantage aux jets contre la condition effrayé.

## Oiseau

**Augmentation de caractéristiques.** Votre sagesse augmente de 1.

**Vision dans le noir supérieure.** Votre vision dans le noir est étendue à 120 pieds.

**Vol.** Vous avez une vitesse de vol de 50 pied par round. Pour voler, vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde.

**Serre.** Vous maîtrisez vos armes naturelles, lesquelles infligent 1d4 de dégâts tranchants.



## Les Diabolicours

Les Diabolicours sont de petite créature d'environ 2 pieds constituer principalement de gras. Leurs peaux sont souvent utilisées pour faire des bottes à cause de leurs robustesses. Cette matière organique ressemble à du tissu. Un Diabolicours adulte et en santé pèse environ 15 lb et est obèse. Les cellules graisseuses diabolicours sont moins lourdes que les cellules graisseuses humaines.

Les Diabolicours n'ont pas de doigt seulement des moignons. Cependant ces moignons sont capables de manipuler des objets comme le ferait n'importe quelle autre race, car leurs moignons sont équipé de plusieurs muscles très puissants. Les Diabolicours grâce à leurs moignons sont très habile et souvent beaucoup plus habile que les autres races.

Il existe plusieurs types de diabolicours, quand un diabolicours née il a le type de l'un de ces parents. Même s'il existe trois types il est très rare de trouver des Diabolicours chat ou oiseau, presque tous les Diabolicours sont des ours.

Les Diabolicours ont très souvent des personnalités impulsives et peu réfléchit. Ce qui est le plus important pour un Diabolicours est sa forêt dans laquelle se trouve son village.

Quand un Diabolicours est excité il a l'effroyable pulsion de crier le mot « DJUNGELSKOG » qui veut dire Diabolicours en langue diabolicours. Les Diabolicours sont pour la plupart malveillants envers les autres races qui s'installent près de leur forêt ou village.

Les Diabolicours se regroupent en village. Un village diabolicours compte rarement plus d'une dizaine d'habitants. Ces villages se trouvent au cœur de forêts, le plus souvent près de rivière, car les Diabolicours ne mangent presque que du poisson. Quand un village diabolicours en rencontre un autre dans la même forêt ils sont souvent poussés à faire une alliance pour constituer un réseau d'échange et pour s'entre aidé en cas de guerre. La plupart des réseaux diabolicours comptent deux ou trois villages, mais de plus gros réseaux se sont déjà vus.

Quand un village est trop gros, des membres s'en vont en fonder un nouveau pour agrandir le territoire du réseau.

Quand des habitants des forêts se rendent compte que près de leurs habitations se trouve un réseau de village diabolicours, ils ont tendance à partir redoutant ces petites créatures agile et rapide.

Lors de rare occasion, des villes ont essayé de commercer avec des Diabolicours et sont devenues alliées d'un réseau de village diabolicours, mais ce genre de chose se fait rare.

Les Diabolicours se reproduisent environ trois ou quatre fois durant leurs vies. Les enfants diabolicours dès qu'ils sont nés doivent prouver à leurs villages qu'ils sont prêts à être adulte, pour cela ils doivent faire de multiples actes de bravoure et avoir contribué de façon notable au village.

Un Diabolicours se fait normalement nommé adulte vers ces 50 ans et peuvent vivre jusque 750 ans.

Les Diabolicours se nourrissent principalement de poisson, mais peuvent manger n'importe quoi pour survivre.

L'origine des Diabolicours est inconnue et semble remontée à la nuit des temps. La découverte du premier réseau de village diabolicours semble avoir été faite par des fermiers qui ont cru voir des ours diaboliques, d'où viennent leurs noms diabolicours. Plusieurs érudits de toutes les Terres de Chenillama sont venus au Cozima pour essayer de déterminer l'origine des Diabolicours et ils semblent croire qu'ils sont originaires de l'île de Xatuar.

Les Diabolicours sont des adorateurs d'une divinité de second plan presque inconnue du reste des Terres de Chenillama, Mumu Tapou dieux de la lune de sang, fils de Amomimumu Tapou un Diabolicours ordinaire.

Mumu, aussi appelé « Le Grand Tapou » a su s'élever au rang de dieux en protégeant Xatuar.

Mumu Tapou était d'ailleurs connu pour sa méthode étrange de jeter des sorts en faisant des vagues avec ces mains devant lui, une méthode que les Diabolicours utilisent pour jeter des sorts malgré leurs moignons.



## Illithid

**Augmentation de caractéristiques.** Le score de constitution d'un Illithid augmente de 1 et son score d'intelligence augmente de 2.

**Âge.** Les Illithids terminent leur cérémorphose à l'âge de 1 semaine et deviennent matures à l'âge de 15 ans. Ils vivent plus longtemps que les humains, mais dépassent rarement 150 ans.

**Alignement.** La plupart sont d'alignement loyal mauvais.

**Taille.** La plupart des Illithids sont légèrement plus grands que les humains, mais leur corps est très mince, de sorte qu'ils pèsent beaucoup moins que la majorité des êtres de leur stature. Ils sont de taille moyenne.

**Vitesse.** Leur vitesse de base est de 30 pieds.

**Vision dans le noir.** Dans le noir, un Illithid peut voir jusqu'à 60 pieds comme il verrait dans la pénombre, et, dans la pénombre, jusqu'à 60 pi comme il verrait à la lumière du jour. Il ne discerne pas les couleurs dans les ténèbres, seulement les formes et des tons de gris.

**Attaque mentale.** Bien que relativement faibles sans la pleine puissance de l'intelligence collective, les agressions mentales d'illithids solitaires demeurent dangereuses. Par une action, un Illithid peut utiliser une vague d'énergie psionique contre une créature qu'il peut voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'intelligence (DD de 8 + le modificateur d'intelligence + le bonus de maîtrise de l'illithid) ou prendre 1d8 dégâts psychiques. Au 6e niveau, les dégâts sont de 2d8; au 11e niveau, la cible qui rate son jet de sauvegarde est également étourdie pendant un round. Une fois que l'Illithid a utilisé cette capacité, il ne peut l'utiliser de nouveau qu'après un repos court ou long.

**Tentacules.** L'Illithid peut se servir de ses puissants tentacules pour tirer jusqu'à sa bouche la tête d'un ennemi. La créature qui commence son tour la tête dans la bouche d'un illithid prend 1d4 dégâts psychiques. Si une créature ainsi « agrippée » est réduite à 0 PV, l'Illithid qui la retient peut la tuer en extrayant et dévorant son cerveau. Manger le cerveau d'une créature permet à l'Illithid d'accéder à certains de ses souvenirs ou de ses pensées récentes, à la discrétion de la MD.

**Langues.** Un Illithid peut parler, lire et écrire le commun et le commun des profondeurs. Il peut également communiquer par télépathie avec toute créature qu'il peut voir à 120 pi ou moins de lui (c'est d'ailleurs son mode de communication préféré, puisqu'il lui est difficile de parler à haute voix).

## Arcanaloth de bibliothèque

**Augmentation de caractéristiques.** Leurs longues années d'étude font que leurs scores d'intelligence augmentent de 2 et leurs scores de charisme augmentent de 1.

**Âge.** Les arcanaloth de bibliothèques deviennent adultes à 10 ans et ont une longévité de 2 ou 3 siècles.

**Alignement.** Méprisant leur cousin démon, les arcanaloths de bibliothèque sont d'alignement neutre.

**Taille.** Les arcanaloths de bibliothèque sont de taille moyenne.

**Vitesse.** Leur vitesse de base est de 30 pieds.

**Héritage féérique.** Dans le noir, un arcanaloth de bibliothèque peut voir jusqu'à 100 pieds comme il verrait dans la pénombre, et, dans la pénombre, jusqu'à 100 pieds comme il verrait à la lumière du jour. Il ne discerne pas les couleurs dans les ténèbres, seulement les formes et des tons de gris.

**Expert en arcanes.** L'arcanaloth de bibliothèque connaît le sort déguisement, qu'il peut jeter une fois entre deux repos courts ou longs. L'intelligence est sa caractéristique d'incantation pour ce sort.

**Langue.** L'arcanaloth de bibliothèque peut parler, lire et écrire le commun, le féérique et cinq autres langues choisies par le joueur.



# Classes de Prestige

De nombreux concepts de personnages qui étaient autrefois classes de prestige ou chemins de paragon dans les précédents Les éditions de D&D sont désormais des options disponibles pour les personnages. En général, la conception du jeu vise pour une flexibilité maximale, en rendant les options disponibles à tous les personnages. En tant que telles, les classes de prestige s'appuient sur le large éventail d'options de base du jeu pour représenter des options spécialisées et une formation unique.

## *Utiliser les classes de prestige*

Une classe de prestige nécessite un haut niveau de compétence avant un personnage peut maîtriser même ses éléments de base. Les classes de prestige pourraient conférer des connaissances perdues, permettre accès à une forme impénétrable de magie, accordez-vous maîtrise d'un style de combat exotique, ou être construit autour du savoir que recèle un secret société.

Mécaniquement, une classe de prestige est une classe de caractère qui nécessite la même formation et la même concentration que n'importe quel autre autre classe. Vous entrez dans une classe de prestige via les règles normales de multiclassement. Cependant, vous vous ne pouvez pas entrer dans une classe de prestige tant que vous n'êtes pas au moins 3ème niveau – et de nombreuses classes de prestige ont même exigences de niveau supérieur.

La plupart des classes de prestige exigent que les personnages accomplir des actes précis afin d'avoir accès à la classe. Vous ne pouvez pas progresser dans une classe de prestige jusqu'à ce que ses gardiens - généralement ceux qui hébergent la tradition de la classe – acceptez de vous accepter. Une classe de prestige offre généralement accès à des mécanismes de jeu disponibles uniquement pour les membres de celui-ci classe. De telles mécaniques reflètent des connaissances spécifiques, des secrets, ou des techniques impossibles à maîtriser sans gagner le respect et la confiance de ceux qui ont déjà posséder cette connaissance.

## *Conditions préalables*

Accéder à une classe de prestige grâce au multiclassement implique de remplir certains prérequis, tout comme pour multiclassement dans une classe standard.

## *Caractéristiques de la classe Prestige*

Vous bénéficiez des fonctionnalités de classe de prestige comme d'habitude caractéristiques de classe. Parfois, une classe de prestige peut améliorer les fonctionnalités que vous avez acquises auprès d'autres Des classes. Si une classe de prestige accorde Channel Divinity, Attaque supplémentaire, ou défense sans armure, cette fonctionnalité est traité de la même manière que si vous l'aviez acquis à partir de plusieurs classes standard.



## Lycanthrope

Les lycanthropes sont des humanoïdes ou des géants capables de prendre la forme d'un animal. Sous leur forme naturelle, les lycanthropes semblent normaux, même si ceux qui le sont depuis la naissance ou depuis très longtemps finissent par montrer des traits en rapport avec leur forme animale (grande pilosité, dents pointues, longs doigts, etc.). Sous leur forme animale, ils ont juste l'air particulièrement gros, mais il suffit d'examiner leurs yeux pour y lire une grande intelligence. Souvent, ces mêmes yeux luisent d'un éclat rouge dans le noir.

La lycanthropie se répand telle une maladie. Parfois, des personnes ont commencé leur vie comme humanoïde ou géant, puis ont contracté la maladie après avoir été blessé par un lycanthrope. Une telle créature est un lycanthrope « infecté », d'autres, lycanthropes de naissance, sont qualifiés de lycanthropes « naturels » et enfin il y a aussi d'autres qui veulent la malediction, ceux qui utilisent la magie pour en devenir : les lycanthropes « Magique ».

Parfois il arrive que dans une partie un personnage se fasse mordre par un lycanthrope et que le personnage contaminé souhaite contrôler sa maladie, dans ce cas ce personnage pourra à son prochain niveau se multiclasser en la classe de prestige suivante : Le lycanthrope.

### Prérequis

Pour devenir lycanthrope vous devez avoir été contaminé après vous être fait mordre par un lycanthrope. Cependant vous devez aussi être un personnage de niveau 3 ou supérieur et avoir un minimum de 13 en constitution. Si jamais vous devenez un lycanthrope vous devez utiliser les règles décrites dans la section lycanthrope du Monster Manual.

## Capacités de classe

### Points de vie

DV : 1d8 par niveau

PV par niveau : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau

## Équipement

La classe de prestige ne confère aucun équipement spécial.

**Ancêtre.** Vous avez été mordu par un lycanthrope. Le type de lycanthrope détermine les capacités que vous développez en tant que lycanthrope. Les ancêtres disponibles sont les suivants: ours-garou, rat-garou, tigre-garou et loup-garou.

**Transformation.** Vous avez le pouvoir de vous transformer en une combinaison monstrueuse de votre race et un animal sauvage. Par une action bonus, vous pouvez changer votre forme entre votre forme humanoïde, un animal basé sur votre ancêtre, et un hybride entre les deux. Vous revenez automatiquement à votre vraie forme, si vous mourez.

Niveau	Bonus Maîtrise	de	Compétence
1	+2		Ancêtre, Transformation
2	+2		Poussé, fureur
3	+2		Sens, Second souffle
4	+2		Amélioration de caractéristique
5	+3		Fureur



#### *Forme hybride :*

- Vos statistiques de jeu ne changent pas à part les capacités spécifiées dans votre ascendance.
- Toute armure que vous portez change de forme pour correspondre à votre nouvelle forme.
- Vous gagnez deux types de frappe à mains nues, des griffes et une morsure.
- Votre morsure inflige 1d8 dégâts perforants.
- Vos griffes infligent 1d4 dégâts tranchants.
- Vous pouvez utiliser la Dextérité au lieu de la Force pour l'attaque et jets de dégâts de vos frappes à mains nues.
- Vous pouvez communiquer avec des bêtes semblables à celle de votre ascendance ancêtre.

#### *Forme Animale :*

- Vous n'avez pas de mains pour manipuler les objets.
- Vous ne pouvez pas parler.
- Vous ne pouvez pas être distingué d'un animal ordinaire sans détection magique sauf si vous vous comportez de manière étrange.
- Enfin, vous êtes considéré comme un métamorphe.

**Poussée.** À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 10 pieds pendant que vous êtes sous votre forme animale ou hybride.

**Fureur.** Au niveau 2, vous gagnez une réserve de d6 que vous pouvez utiliser en vos formes animales ou hybrides. Le nombre de dés est égal à votre niveau de lycanthrope + votre modificateur de Constitution. Lorsque vous réussissez à frapper une créature avec une arme de mêlée, vous pouvez dépenser un de vos dés de fureur et le lancer, puis ajouter ce montant à vos dégâts. Alternativement, lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez dépenser l'un de vos dés de fureur pour réduire les dégâts entrants (d'armes non faites d'argent) par le montant obtenu. Vous récupérez tous les dés dépensés lorsque vous terminez un court ou un long repos.

Votre dé de fureur change lorsque vous atteignez le niveau 5, il devient un D8.

**Sens.** Au niveau 3, vous gagnez un sens étrange du moment où les choses à proximité ne sont pas comme elles devraient l'être, ce qui vous donne un avantage. Vous avez un avantage sur les jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous pouvez voir, tels que les pièges et les sorts. Pour gagner cet avantage, vous ne pouvez pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

**Second souffle.** À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre vitalité lycanthropique pour guérir rapidement de vos blessures. Par une action bonus, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 1d12. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos court ou long.

## **Ours**

Votre forme est celle d'un ours. Pendant que vous êtes dans votre animal ou formes hybrides, vous gagnez ce qui suit :

**Odorat d'ours.** Avantage sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

**Forces d'ours.** Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armes simples, armes de guerre, armures lourdes et boucliers.

**Fureur ours.** À partir du niveau 2, vous pouvez dépenser un dé de fureur sur tout jet de force et jets de sauvegarde de force.

## **Tigre**

Votre forme est celle d'un tigre. Pendant que vous êtes dans votre animal ou formes hybrides, vous gagnez ce qui suit :

**Vision de tigre.** Vision dans le noir jusqu'à 60 pieds.

**Forces de tigre.** Au niveau 1, vous maîtrisez la compétence Intimidation, les épées courtes et les cimeterres.

**Fureur du tigre.** À partir du niveau 2, vous pouvez dépenser un dé de fureur sur tout les jets et jets de sauvegarde de dextérité.



## Rat

Votre forme est celle d'un rat géant. Pendant que vous êtes dans votre formes animales ou hybrides, vous gagnez ce qui suit :

**Vision de rat.** Vision dans le noir jusqu'à 60 pieds.

**Forces du rat.** Avantage sur les jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

**Rat d'égouts.** Vous pouvez passer à travers des ouvertures suffisamment grandes pour les créatures une taille plus petite que vous sans pénalité.

**Discrétion du rat.** Au niveau 1, vous acquérez la maîtrise de la compétence Discrétion.

**Fureur du rat** À partir du niveau 2, vous pouvez dépenser un dé de fureur +5 en Dextérité (Acrobaties) et Dextérité (Discrétion).

## Loup

Votre forme est celle d'un loup. Pendant que vous êtes dans votre animal ou formes hybrides, vous gagnez ce qui suit :

**Odorat du loup.** Avantage sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

**Force du loup.** Avantage sur tous les tests de Force (Athlétisme) effectués pour renverser les créatures.

**Hurllement du loup.** Au niveau 1, vous pouvez puiser dans votre bête intérieure et vous laisser aller un hurlement terrifiant. Par une action bonus, toutes les créatures de votre choix à moins de 60 pieds de vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayé de vous pendant 1 minute. La créature effrayée effectue un jet de sauvegarde à la fin de chacune de ses tours, s'il réussit, il perd l'état effrayé. Le DD de votre hurlement est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre bonus de Constitution. Une fois que vous utilisez cette fonctionnalité, vous ne pouvez pas l'utiliser tant que vous n'avez pas effectué un repos court ou long.

**Fureur du loup.** À partir du niveau 2, vous utilisez la distraction que provoque vos alliés à votre avantage. Lorsque vous effectuez l'action d'attaque, et si vous êtes à moins de 15 pieds de l'un de vos alliés, vous pouvez dépenser un dé de fureur et réduire la CA de votre cible du résultat obtenue sur le dé jusqu'à la fin de votre attaque.



# Sous-Classes

## Cercle de la monstruosité

Les Druides du Cercle de la Monstruosité sont des chasseurs peu orthodoxes de l'anormal. Ils croient fermement que pour chasser l'anormal, vous devez comprendre l'anormal et devenir l'anormal, un combat contre le feu avec une mentalité de feu. Ils infiltrent les forces de leurs ennemis pour frapper de l'intérieur. Ces chasseurs se rencontrent rarement, préférant travailler seuls ou cachés dans une ville, surveillant, et ne se rencontrent que dans les circonstances les plus extrêmes dans les repaires des ennemis tués.

**Adoptez le métal.** En raison des difficultés exigeantes et pour mieux se fondre dans la société pour traquer le contre-nature, à partir du niveau 2, vous pouvez porter des armures lourdes en métal et utiliser des boucliers en métal. Vous gagnez également en maîtrise de toutes les armes et la maîtrise de la compétence tromperie.

**Chasseur contre nature.** Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous devenez à moitié vache ou chèvre à votre choix et vous gagnez la capacité de vous transformer en une monstruosité que vous avez tuée ou aidé à tuer. Avec votre forme sauvage vous n'êtes plus limitée au bête, maintenant vous pouvez faire aussi les monstruosité.

Sort	
3	Modification d'apparence, Voir l'invisible
5	Contresort, Toucher du vampire
7	Porte dimensionnel, localisation de créature
9	Lycanthropie magique, immobilisation de monstre

Votre entraînement mystique à la chasse au surnaturel élargit votre bibliothèque de sorts, vous donnant la capacité de lancer certains sorts.

Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous accédez aux sorts de cercle. Une fois que vous avez accès à un sort de cercle, vous l'avez toujours préparé, et il ne compte pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

Si vous accédez à un sort qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de druide, le sort est néanmoins un sort de druide pour vous.

Une fois que vous avez accès à un sort de cercle, vous l'avez toujours préparé, et il ne compte pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous accédez à un sort qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de druide, le sort est néanmoins un sort de druide pour vous.

**Attaque supplémentaire.** À partir du niveau 6, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une chaque fois que vous effectuez l'action Attaquer à votre tour.

**Monstruosité habilitée.** À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre capacité Chasseur contre nature pour vous transformer en tout type de créature (sauf humanoïde).

**Prédateur des ténèbres.** Lorsque vous atteignez le niveau 14, vous pouvez utiliser votre expérience pour instiller la peur dans le cœur de vos ennemis. Par une action, vous pouvez choisir un nombre de créatures jusqu'à votre modificateur de Sagesse (minimum d'une créature) dans un rayon de 60 pieds autour de vous. Chaque créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde de sorts ou être effrayée pendant une minute. Les aberration, les constructions, les monstruosité, les vases et les morts-vivants ont un désavantage au jet de sauvegarde. Une créature qui est immunisée à l'état effrayer est toujours sujette à l'effet mais a l'avantage au jet de sauvegarde. Une créature peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre cette capacité pendant 1 heure.





# Monstres

## Dragon rôti

Ah, tu demandes pourquoi la viande de dragon rôti est si rare, hein? Eh bien, mon pote, laisse-moi te dire que c'est parce que ces dragons, ils ne se laissent pas attraper facilement.

Tu vois, ils vivent leur vie en solitaire, cachés dans des cavernes profondes, loin des regards indiscrets. Et quand quelqu'un a la chance de tomber sur l'un de ces dragons, c'est souvent pour chasser sa viande, car elle est réputée pour sa qualité une fois rôtie.

Imagine ça, mec : une bibliothèque secrète, cachée dans les profondeurs de leur tanière. Remplie de livres et de parchemins, renfermant des connaissances anciennes et des secrets perdus depuis longtemps.

Alors, quand on réussit à attraper un de ces dragons, on sait qu'on tient quelque chose de spécial. Une viande très rare.

### DRAGON RÔTI VERT ANCIEN

Dragon de taille TG, loyal bon

**Classe d'armure:** 19 (armure naturelle)

**Point 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)	20 (+5)	15 (+2)	24 (+7)

**JDS:** Dex +8, Con +13, Sag +8, Cha +13

**Immunités:** froids

**Compétences:** Discrétion +8, Intuition +8, Perception +14, Persuasion +13

**Senses:** vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 24

**Langues:** communes, dracontique

**Challenge:** 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.

**Souffle de combat (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 alignement, 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.

## Nosferatu

Dans la nuit obscure, un vieillard solitaire, Près du feu mourant, contemple sa misère. Son foyer déserté, son cœur lourd de tristesse, Il attend, résigné, que le temps le blesse.

Un voyageur alors, aux pas lourds et hagards, Frappant à sa porte, cherche un peu de hasard. Implorant l'abri, dans la nuit sans merci, Il pénètre en tremblant, cherchant réconfort ici.

Le vieillard, plein de bonté, lui tend sa main tendre, Le voyageur, réconforté, sent son fardeau se détendre. Mais la lueur change, dans les yeux du migrant, Un sombre frisson glace le vieux tant aimant.

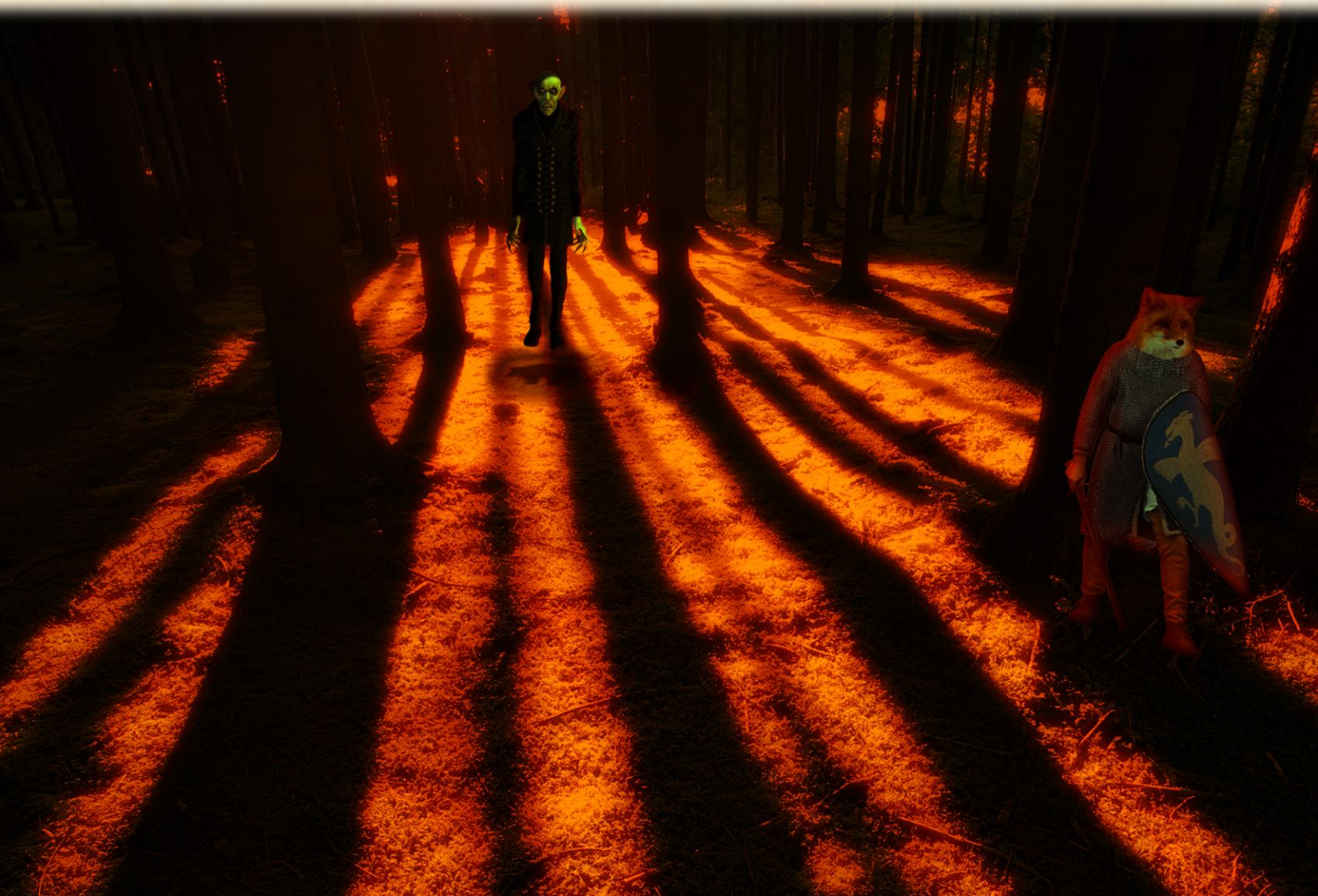
Les heures s'écoulent, le silence s'épaissit, La lueur décline, l'atmosphère assombrit. Le voyageur dévoile son vrai visage alors, Un Nosferatu, au regard sans remords.

La terreur envahit le cœur du vieillard, Qui comprend trop tard, son esprit dans le noir s'égare.

Face à ce prédateur, sans espoir de secours, Il voit son destin scellé, dans la nuit sans amour.

Le Nosferatu sourit, d'une lueur glacée, Se repaît de l'angoisse, de cette nuit effacée. Et le vieillard, résigné, laisse glisser sa vie, Dans les ténèbres froides, où la mort s'enfuit.

Ainsi se clôt l'histoire, d'un vieillard oublié, Qui croisa le chemin, d'un être condamné. Dans les ombres éternelles, leur destin s'enlace, Et le silence retombe, sur cette sombre impasse.





# NOSFERATU

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure:** 16 (armure naturelle)

**Point de Vie:** 144 (17d8 + 68)

**Vitesse:** 50 pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

**JDS:** Dex +9, Sag +7, Cha +9

**Resistances:** nécrotique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

**Compétences:** Discrétion +9, Perception +7

**Senses:** vision dans le noir 36 m, Perception passive 17

**Languages:** les langues qu'il connaissait de son vivant

**Challenge:** 15 (13 000 PX)

**Métamorphe.** Si le nosferatu 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 pour reprendre sa forme véritable. Tant qu'il est sous forme de chauve-souris, le nosferatu 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.

**Immortel.** Quand le nosferatu meurt, il réapparaît dans sa tombe dans 1d20 jour.

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

**Régénération.** Le nosferatu récupère 20 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie et qu'il n'est ni exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante.

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

**Faiblesses de Nosferatu.** Le nosferatu a les faiblesses suivantes :

**Interdiction.** Le nosferatu ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

## ACTIONS

**Attaques multiples (forme de Nosferatu uniquement).** Le nosferatu effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

**Attaque à mains nues (forme de Nosferatu 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 nosferatu peut agripper la cible (évasion DD 18)

**Morsure (forme de Nosferatu 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 nosferatu, 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 nosferatu récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long.

**Invasion cauchemardesque (1/jour).** Tant qu'il se trouve dans le plan matériel, le nosferatu cible un humanoïde à moins de 5 mille 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'il 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.

## ACTIONS LÉGENDAIRES

**Déplacement.** Le nosferatu se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Attaque à mains nues.** Le nosferatu effectue une attaque à mains nues.

**Morsure (coûte 2 actions).** Le nosferatu effectue une attaque de morsure



Le Compte Son Von Utaf du Mangdam  
(Le Maître Dans L'ombre de Cozima)

## Abomination

Le vieux aventurier, le regard hanté par les souvenirs de ses périples, relate avec une voix tremblante sa rencontre avec une créature monstrueuse, issue des cauchemars les plus sombres.

"Il était une bête terrifiante, une aberration de la nature, que même les contes les plus lugubres n'oseraient imaginer. Imaginez, si vous le pouvez, un renard à huit pattes, ses yeux luisant d'une lueur maléfique dans l'obscurité. Sa fourrure semblait être faite d'ombres elles-mêmes, et ses crocs acérés brillaient comme des lames sous la lune.

S'élevant à une hauteur prodigieuse de près de vingt pieds, cette créature imposante défilait toute logique. Sa présence emplissait l'air d'une aura de terreur et de malaise. Chaque mouvement était empreint d'une agilité démoniaque, et le sol tremblait sous son poids colossal.

Je me souviens encore du frisson glacé qui m'a parcouru l'échine lorsque j'ai croisé son regard féroce. C'était comme si les ténèbres elles-mêmes avaient pris forme pour me défier. Et dans ce moment de pure terreur, j'ai su que j'avais affaire à un être bien au-delà de toute compréhension humaine, une créature née des cauchemars les plus profonds de l'âme humaine."

### ABOMINATION

*Monstruosité de taille TG, neutre mauvais*

**Classe d'armure:** 17 (armure naturelle)

**Point 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)

**Immunités:** foudre

**Compétences:** Discrétion +7, Perception +6

**Senses:** vision dans le noir 27 m, Perception passive 16

**Langues:** Profond

**Challenge:** 11 (7200 PX)

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'Abomination 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 L'Abomination 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).** L'Abomination 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.** L'Abomination 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, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur de l'abomination, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de l'Abomination. L'Abomination ne peut avoir en lui qu'une seule créature engloutie à la fois. Si l'Abomination 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 de l'Abomination. Si l'Abomination 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.



## Lapin Blanc

Il était une fois, dans un village endormi, Un criminel en fuite, traqué sans répit. Henri, dans l'ombre, cherche un chemin de vie, Quand soudain, un lapin, fuyant, croise son envie.

Intrigué par la bête, il prend la décision, De suivre ses pas, loin de sa prison. Le lapin, pressé, semble fuir le temps qui fuit, Henri, à sa suite, espère un lendemain qui luit.

À travers bois et forêts, ils avancent sans fin, Les arbres s'épaississant, leur destin incertain. Mais le lapin guide, d'un regard furtif, Henri suit le rythme, dans ce monde fugitif.

Au détour d'un sentier, une porte se dessine, Le lapin s'y engouffre, laissant Henri en sourdine. Hésitant un instant, il franchit le seuil, Plongeant dans l'inconnu, au cœur d'un autre cercueil.

Dans cette étrange contrée, ombres et murmures, S'animent autour de lui, dans une danse obscure. Henri réalise alors, qu'il est tombé dans le piège, Mais il est trop tard, il est pris dans le vertige.

Ainsi commence le récit, d'Henri en cavale, Dans ce

réserve bien des épreuves, dans cette aventure immonde.



### LAPIN BLANC

Fée de taille Petite, Loyale bonne

Classe d'armure: 15

Point de Vie: 33 (6d8+6)

Vitesse: 45 Pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)

JDS: Sagesse +3

Immunités Condition: Épuisé

Compétences:

Senses: Perception Pasives 10

Languages: Tout

Challenge: 3 (700)

**Nilebogisme.** Toute créature qui tente d'infliger des dégâts au Lapin Blanc doit d'abord réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ou être charmée jusqu'à la fin du prochain tour de la créature. Une créature charmée de la sorte doit utiliser son action pour être confus. Le Lapin Blanc ne peut pas récupérer de points de vie, y compris via des soins magiques, excepté grâce à sa réaction Revers de fortune.

**Fuite agile.** Le Lapin Blanc peut Se cacher ou Se désengager à chacun de ses tours en utilisant une action bonus.

#### ACTIONS

**Montre.** Attaque au corps à corps avec une arme : +19 au toucher, allonge 5 pieds, une cible. Touché : 5 (3d8 + 10) dégâts contondants. A chaque attaque qu'il touche ou non, le Lapin blanc regagne 3 point de vie.

#### RÉACTIONS

**Revers de fortune.** Si le Lapin Blanc subit des dégâts d'une autre créature, le Lapin Blanc réduit les dégâts qu'il subit à 0 et récupère 2d8 points de vie et 1d6 PVT.

monde enchanté, où le danger règne en rivale. Sa quête pour la liberté, dans la forêt profonde, Lui

## Le Criquet

La petite fille, les yeux embués de larmes et la voix tremblante, se tient devant le membre de la milice locale, essayant de rassembler le courage nécessaire pour raconter l'horreur qu'elle a vécue.

"Je... je l'ai vu, monsieur le garde", commence-t-elle d'une voix faible. "C'était un homme énorme, déguisé en criquet, son visage dissimulé sous un masque effrayant. Il est entré chez nous, armé d'une machette et d'une hache, et il a... il a tué ma famille. Il a massacré tout le monde, sans pitié."

Ses mots sont entrecoupés de sanglots, mais elle continue, déterminée à faire entendre sa vérité. "Puis, il a mis le feu à notre maison, regardant les flammes danser avec un rire démoniaque. Je ne sais pas pourquoi il a fait ça, monsieur... Je ne sais pas ce qu'on a fait de mal."

La terreur se lit dans les yeux de la petite fille, mais malgré sa peur, elle sait qu'il est important de dire la vérité. "Vous devez le trouver, monsieur le garde. Vous devez l'arrêter avant qu'il ne fasse encore plus de mal. S'il vous plaît..."

Le gérant de la taverne, le regard empreint de trouble et de perplexité, s'approche du prêtre du village, le cœur alourdi par un secret qu'il peine à révéler.

"Révérend", commence-t-il d'une voix basse et tremblante, "j'ai besoin de votre aide. Quelque chose de terrible est arrivé à ma famille."

Le prêtre, perplexe mais attentif, écoute avec attention les mots troublés du gérant.

"C'était... étrange, Père. Un homme, vêtu d'un costume de criquet, est apparu chez nous. Son visage était dissimulé derrière un masque grotesque, et dans ses mains, une machette et une hache, scintillant sinistrement à la lueur des flammes."

Un frisson parcourt l'échine du prêtre, son esprit rempli d'images obscures et inquiétantes.

"Et ensuite ?" demande-t-il d'une voix à peine audible.

Le gérant hésite, comme s'il craignait de prononcer les mots qui dévoileraient la véritable horreur de la nuit.

"Il a... il a massacré ma famille, Père. Sans la moindre once de pitié. Et quand j'ai tenté de l'arrêter, il m'a fixé de son regard vide, dénué de toute humanité avant de m'assommer."

Une tension oppressante s'installe entre les deux hommes, le silence pesant amplifiant le mystère qui enveloppe cette tragédie.

"Nous devons agir, mon fils", déclare enfin le prêtre d'une voix grave. "Les ténèbres se resserrent autour de nous, et seule la lumière de la vérité pourra les dissiper. Ce Criquet est l'envoyer du Diable."





# LE CRIQUET

Humanoïde (Humain) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 20 (armure naturel)

**Points de vie** 229 (27d8 + 108)

**Vitesse** 30 pieds

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

**Jets de sauvegarde** For +9, Dex +7, Con +8

**Compétences** Athlétisme +9, Intimidation +8, Perception +5, Persuasion +8

**Sens** vision véritable 120 pieds Perception passive 15

**Langues**

**Puissance** 15 (13000 PX)

**Inflexible (3/jour).** Le Criquet peut relancer un jet de sauvegarde raté. Il doit utiliser le nouveau résultat.

**Survivant.** Le Criquet récupère 30 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

## ACTIONS

**Attaques multiples.** Le Criquet effectue trois attaques avec sa machette.

**Machette.** Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : Touché : (2d10 + 5) dégâts tranchants et la valeur de Charisme de la cible est réduite de 1d4. Cette réduction ne peut pas mener le Charisme plus bas que 3, si jamais la cible se retrouve avec un Charisme de 3 elle perd la capacité de parler et se retrouve étourdie durant 1d4 heures. Sinon, la réduction de Charisme dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long. Si un humanoïde non mauvais meurt de cette attaque, une ombre surgit de son corps 1d4 heures plus tard.

## ACTIONS BONUS

**Téléportation.** Le Criquet 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 120 pieds autour de lui.

**Horreur (Recharge 5-6).** Toute créature située à 30 pieds ou moins du Criquet et qui peut le voir doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ou être effrayée pendant 1 minute.

## ACTIONS LÉGENDAIRES

Le Criquet 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 Criquet récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

**Attaque avec une arme.** Le Criquet effectue une attaque avec sa machette.

**Ennemi apeuré (coûte 2 actions).** Le Criquet cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 30 pieds autour de lui. Si la cible peut le voir et l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ou être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour du Criquet.



## ***Le Collecteur de Viande***

---

Mon père,

Je tremble alors que mes mains écrivent ces lignes, révélant les sombres méandres de mon âme corrompue. Tout a commencé par une nuit d'horreur, où l'obscurité semblait se nourrir de nos peurs les plus profondes, où le vent hurlait comme un avertissement funeste à travers les ruelles abandonnées de notre village oublié.

Autour de la table, ma famille et moi, tels des spectres affamés, partagions un maigre repas dans notre misérable demeure. Le feu dans l'âtre projetait des ombres démoniaques, dansant une macabre farandole sur les murs de pierre rongés.

Puis, comme un présage de notre damnation imminente, un froid glacial s'est abattu sur nous, laissant dans son sillage une terreur palpable. Une présence maléfique émergeait des ténèbres, annonciatrice de notre chute inéluctable dans l'abîme de l'horreur.

Il est apparu alors, tel un spectre venu hanter nos cauchemars les plus sombres, drapé dans un linceul funèbre souillé par l'agonie des âges. Ses yeux brillaient d'une lueur démoniaque, dévorant notre essence même de leur regard glacial. Il avait une offre à faire, une offre aussi tentatrice que damnée.

Le fantôme proposait vingt pièces d'or pour chacun de mes enfants, vingt pièces d'or pour leurs âmes innocentes, vingt pièces d'or en échange d'un pacte maudit qui scellerait notre destinée pour l'éternité.

Dans un accès de désespoir insensé, j'ai accepté. J'ai accepté de vendre l'avenir de mes propres enfants pour quelques pièces d'or scintillantes, fixant ainsi leur destin dans les ténèbres éternelles de l'oubli et de la douleur.

Maintenant, je suis là, à vos pieds, confiant le fardeau insupportable de ma culpabilité à votre jugement divin. Pardonnez-moi, mon père, car je suis une mère damnée, dont les actes ont trahi l'amour le plus sacré.

Je vous implore, accordez-moi votre miséricorde, car je suis condamnée à errer dans les ténèbres éternelles de ma conscience torturée, hantée par le spectre de mes propres choix funestes.





# LE COLLECTEUR DE VIANDE

Mort-vivant de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 11  
Points de vie 210 (20d10 + 100)  
Vitesse 30 pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

**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 120 pieds, Perception passive 10  
**Langues** Tous  
**Puissance** 12 (8 400 PX)

**Absorption de lumière.** Chaque fois que le Collecteur est soumis à des dégâts radiant, il ne subit aucun dégât et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés.

**Déplacement intangible.** Le Collecteur 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 Collecteur peut voir à 120 pieds 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* : +10 au toucher, allonge 5 pieds, une cible. *Touché* : (4d10 + 5) dégâts nécrotiques.

**Forme éthérée.** Le Collecteur 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.

## ACTIONS BONUS

**Emprisonnement de l'âme.** Le Collecteur choisit un humanoïde vivant avec 0 point de vie, qu'il peut voir et qui se trouve à pieds ou moins de lui. Cette créature est transformée en viande hachée la tuant définitivement. Sur la pile de viande se trouve 20 pièces d'or. L'âme de la créature appartient maintenant au Collecteur empêchant toute réanimation.



## *Le saule qui murmure*

Dans les contrées les plus obscures du royaume de Pettinourson, Anna et son frère Paul vivaient dans une chaumière à la lisière d'une forêt. Une nuit, alors que les étoiles elles-mêmes semblaient détourner le regard, un murmure sinistre jaillit des profondeurs de l'obscurité, susurrant des horreurs sur les desseins abominables de leurs propres parents, avides de chair et de sang.

Saisis d'une terreur indicible, Anna et Paul décidèrent de fuir leur demeure sous l'égide de la nuit, séduits par la voix traîtresse se présentant comme leur protectrice, promettant un refuge. Perdus dans le dédale de la forêt, chaque feuille bruissante semblait murmurer des avertissements désespérés, tandis que leurs âmes étaient enlacées par les serres du mal lui-même.

Le murmure les mena jusqu'à un arbre millénaire, une carcasse décharnée dressant vers les cieux ses branches semblables à des griffes avides. La voix insistait, leur offrant un abri au creux de son tronc, une illusion de salut dans l'ancre de la damnation.

Avant même qu'ils n'aient pu réagir, l'arbre, telle une bête ancienne, se réveilla dans une frénésie dévorante, ses racines noires se tordant autour de leurs membres avec une voracité insatiable.

Dans un ultime cri de détresse, Anna et Paul tentèrent d'appeler à l'aide, mais leurs voix se perdirent dans la forêt. L'arbre les engloutit alors lentement, les aspirant dans les profondeurs abyssales de son être. Leurs lamentations se dissipèrent dans un écho lugubre alors qu'ils étaient consumés par les ténèbres de l'arbre maudit, leur destin scellé par la duplicité de leur prétendu bienfaiteur.

Ainsi, dans l'obscurité sans fin de la forêt maudite, Anna et Paul furent emportés dans les entrailles de la forêt, offrandes sacrificielles à une entité malfesante tapie dans l'ombre de l'arbre ancien, gardien des secrets les plus sombres et des horreurs les plus terrifiantes.





# LE SAULE QUI MURMURE

Plante de taille Gigantesque, Loyal Mauvais

Classe d'armure 15

Points de vie 225 (18d12 + 108)

Vitesse 0 pied

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	0	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)

**Immunités aux dégâts** poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

**Immunités aux états** aveuglé, assourdi, épuisement

**Sens** vision aveugle 1 mille (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 30

**Langues** comprend le commun, le profond et le commun des profondeurs mais ne peut pas parler, télépathie 5 miles

**Puissance** 15 (13 000 PX)

**Perception des créatures.** Le Saule qui murmure est conscient de la présence des créatures dans un rayon de 5 mille autour de lui et qui ont une valeur d'Intelligence de 4 ou plus. Il connaît la distance et la direction de chacune de ces créatures, ainsi que leur valeur d'Intelligence respective, mais il ne peut rien percevoir d'autre d'elles. Une créature protégée par le sort *esprit impénétrable*, le sort *non-détection* ou une magie similaire ne peut pas être perçue par ce trait.

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

**Relai télépathique.** Le Saule qui murmure peut utiliser sa télépathie pour débiter et maintenir une conversation télépathique avec un maximum de dix créatures en simultanée. Le Saule qui murmure peut permettre à ces créatures de s'entendre télépathiquement les unes avec les autres tant qu'elles sont connectées de la sorte.

**Apparence trompeuse.** il ne peut être distingué d'un arbre ordinaire.

**Incantation.** Le Saule qui murmure 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).

**A volonté :** main de mage, Contresort

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

**Niveau 6 (1 emplacement) :** désintégration

**Niveau 7 (1 emplacement) :** doigt de mort, changement de plan

**Niveau 8 (1 emplacement) :** domination de monstre

**Niveau 9 (1 emplacement) :** mot de pouvoir mortel

## ACTIONS

**Animation des arbres (1/jour).** Le Saule qui murmure anime magiquement un ou deux arbres jusqu'à 5 milles de lui. Ces arbres ont les statistiques de sylvanien, hormis qu'ils ont une Intelligence et un Charisme de 1 et qu'ils ne peuvent pas parler. Un arbre animé est contrôlé par le Saule. L'arbre reste animé pendant 1 ans ou jusqu'à ce qu'il meure ; jusqu'à ce que le saule meure ou qu'il soit à plus de 5 milles de l'arbre.

**Lien psychique.** Le Saule qui murmure cible une créature incapable d'agir qu'il peut percevoir à l'aide de son trait Perception des créatures et établit un lien psychique avec elle. Jusqu'à ce que le lien psychique prenne fin, le cerveau vénérable peut percevoir tout ce que la créature perçoit. La cible devient consciente que quelque chose est lié à son esprit une fois qu'elle n'est plus incapable d'agir, et Le Saule qui murmure peut rompre le lien à n'importe quel moment (aucune action n'est requise). La cible peut utiliser une action au cours de son tour pour briser le lien psychique si elle réussit un jet de sauvegarde de Charisme DD 20. En cas de réussite, la cible subit 10 (3d6) dégâts psychiques. Le lien prend également fin si la cible et Le Saule qui murmure sont éloignés de plus de 5 milles ; dans ce cas la cible ne subit aucun dégât. Le Saule qui murmure peut établir un lien psychique avec un maximum de dix créatures en même temps.

**Perception des pensées.** Le Saule qui murmure cible une créature avec laquelle il a établi un lien psychique. Le Saule qui murmure a alors une idée de ce à quoi réfléchit la cible, de son état émotionnel et des pensées générales qui affectent son esprit (ce qui inclut les choses que la cible aime, déteste ou qui l'inquiètent). Le Saule qui murmure peut également effectuer un jet de Charisme (Tromperie) avec avantage pour persuader l'esprit de sa cible qu'elle pense elle-même à une idée précise ou qu'elle ressent une émotion particulière choisie par Le Saule qui murmure. La cible s'oppose à cette tentative en effectuant un jet opposé de Sagesse (Intuition). Si Le Saule qui murmure l'emporte, l'esprit de sa cible se laisse berner pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'un fait évident contredisant l'idée instillée dans son esprit se présente à elle.

## Le Grand Méchant Loup

Mon très vénérable Monsieur le Loup,

Que la tristesse et le chagrin enveloppent ce missive que nous, modestes habitants du village du Marquis de Grigneusesoo, vous adressons en ce funeste jour.

C'est une nouvelle aurore qui se lève sur ce hameau déjà meurtri. Vos yeux perçants, ô noble Loup, scrutent nos âmes affligées, et chaque nuit où nos progénitures demeurent en vie son due à votre générosité.

Hélas, bien que nos âmes aspirent à respecter l'accord que vous nous avez offert, nous sommes plongés dans l'impuissance. La moisson de l'année passée nous a laissés orphelins de tout espoir, car les derniers nourrissons ont été cuit.

Nous vous conjurons, ô souverain Loup, de ne point écraser nos modestes demeures de vos puissantes pattes, de ne point ensanglanter nos ruelles étroites de larmes et de désespoir. Ne fauchez point nos familles innocentes, car elles sont les maillons tenus qui tiennent encore notre village. Nous implorons, une fois de plus, la clémence de votre noble cœur, dans l'espoir que la générosité dont vous avez fait preuve par le passé ne se soit pas éteinte.

En gage de notre reconnaissance, nous avons rassemblé huit vaches de la plus haute qualité, destinées à satisfaire votre appétit royal. C'est avec un lourd poids sur nos consciences que nous faisons cette offrande, dans l'ardent espoir qu'elle apaisera votre faim.

Que vos yeux dorés, ô seigneur de la forêt, se posent avec mansuétude sur notre humble supplique, et que votre clémence éclaire nos jours obscurs.

Respectueusement et avec l'humilité qui sied à des âmes accablées,

Les habitants du village du Marquis de Grigneusesoo.





# GRAND MÉCHANT LOUP

Fée de taille G, loyal mauvais

**Classe d'armure** 17 (armure naturelle)

**Points de vie** 152 (16d10 + 64)

**Vitesse** 30 pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)

**Compétences** Arcane +7, Tromperie +12, Perception +6, Religion +7, Discrétion+7

**Résistances aux dégâts** froid, feu, psychique

**Immunités aux dégâts** contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques et en argent

**Immunités aux états** assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement, étourdi, incapable d'agir, paralysé, pétrifié

**Sens** vision dans le noir 120 pieds Perception passive 16

**Langues** Toute

**Puissance** 11 (7200 PX)

**Corruption.** Quand le loup lance un sort pour réanimer une créature, la cible n'a pas besoin d'être volontaire, et a moins que l'âme de la cible soit dans le ventre du loup et qu'il décide de l'utiliser, le sort ne retourne pas son âme à la bible, à la place une ombre corrompue de la cible est créé: la cible revient des mort avec un alignement mauvais, le type de la créature est alors Mort-Vivant.

**Incantation.** la caractéristique d'incantation du loup est le Charisme (DD 16, +8). Tout sort qu'il jette ne demande aucune composante:

**A volonté:** Mort simulée, Préservation des morts, Rayon empoisonné (Niveau 5), Communication avec les morts

**3/jour:** Animation des mort, Changement de plan, Rappel à la vie

**1/jour:** Création de mort vivant, résurrection

**Manteau rouge.** Le loup porte un manteau rouge, ce manteau sert de lien entre le monde des vivants et celui des morts. Il peut l'utiliser comme s'il s'agissait d'un balai volant. Toute créature située à moins de 9 mètres du manteau ne peut pas regagner de points de vie sans que celui-ci le lui permette.

## ACTIONS

**Attaque multiple.** Le loup fait trois attaque de griffe, ou une morsure.

**Griffe.** Attaque au corps à corps avec une arme : +8 pour toucher, 5 pieds, une cible. Touché : 13 (2d8 + 3) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +8 pour toucher, 10 pieds, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants plus 36 (8d8) dégâts nécrotiques. Si la cible n'est pas un mort-vivant ou une construction, le loup récupère des points de vie égaux à un tiers des dégâts nécrotiques infligés, et si l'attaque tue une telle cible, l'âme de la cible est volée par le loup qui l'avale et la range dans son ventre. Une créature dont l'âme est volée ne peut pas être ramenée à la vie tant que le ventre du loup n'as pas été ouvert.

**Passage invisible.** Le loup devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration prenne fin (comme si il se concentrait sur un sort). Bien qu'invisible, il ne laisse aucune trace physique de son passage, il ne peut donc être traquée que par magie. Tout équipement qu'il porte ou transporte est invisible avec lui.

**Changer de forme.** Le loup se métamorphose comme par magie en un humanoïde de taille petit ou moyen, ou reprend sa vraie forme. Ses statistiques sont les mêmes dans chaque forme. Le seul équipement transformé est son manteau, qui rétrécit pour pouvoir être maniée sous forme humanoïde. Si il meurt, il reprend sa vraie forme et le manteau reprend sa taille normale.

**Contrôlez les morts-vivants (3/jour).** Un mort-vivant que le loup peut voir à moins de 30 pieds d'elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec de la sauvegarde, la cible doit obéir aux ordres du loup pendant les prochaines 24 heures. En cas de réussite, la cible est immunisée contre le contrôle du loup pendant les prochaines 24 heures. Un mort-vivant dont le niveau de défi ou le niveau est supérieur à 5 est toujours immunisé contre cet effet.

# Sort

## ***Lycanthropie magique***

---

### **6-transmutation**

**Temps d'incantation :** 8 h

**Portée :** Personnel

**Composantes :** V, S, M (diamant valant 300 pp pour la première fois)

**Durée :** jusqu'à dissipation

Les nombreuses études de sha-Ima sur la lycanthropie a démontré qu'il existait deux types de lycanthrope.

La malédiction peut affecter le personnage de deux façons: la nature du personnage est changée de façon physique ou de façon magique. Seul un druide peut devenir un lycanthrope magique.

Par exemple certain druide se transforme eux même en lycanthrope pour atteindre leur plein pouvoir, dans ce cas-là, la malédiction est magique. Mais si un aventurier combat un rats garou et ce fait mordre la malédiction sera physique.

Vous devenez un lycanthrope, vos aptitudes de race change pour devenir les suivantes. Le sort doit être relancer pour se retransformer, cependant le type de lycanthropie (ours, tigre ou loup) ne peut pas changer.

### **Capacité de race**

La sagesse du PJ augmente de 2.

La taille du PJ est moyenne (si ours la taille est égale à grande).

La vitesse de déplacement est de 30 pieds.

Vision nocturne 60 pi

Attaque naturelle: griffe (1d6 tranchant ( finesse)) morsure (1d8 perforant).

### **o Ours**

La force du PJ augmente de 2.

La classe d'armure est égale à 13 si pas d'armure.

Vitesse d'escalade est égale à vitesse de marche.

### **o Tigre**

La force ou dextérité du PJ augmente de 2.

La classe d'armure du PJ passe à 13 si pas d'armure.

1/repos court ou long peut doubler sa vitesse.

Avantage Jds de sagesse contre effrayer

### **o Loup**

La dextérité du PJ augmente de 2.

La classe d'armure du PJ passe à 12 si pas d'armure.

Le PJ peut foncer par action bonus.

Ajoute modificatrice de sagesse à ces jets de perception baser sur l'odorat.

## ***Bouclier de terre poudreuse***

---

### **3-abjuration**

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** Personnel

**Composantes :** V, S

**Durée :** Concentration, 1 minute

Lorsque vous toucher une créature consentante vous pouvez recouvrir cette créature d'une fine couche de terre.

Ce bouclier a 2d10+modificateur de la caractéristique d'incantation du PJ point de vie (INT pour le magicien) (SAG pour le druide). Quand la créature est ciblée par une attaque, les dommages de l'attaque abîmeront le bouclier et non la créature. Quand le bouclier est à 0 PV le bouclier est détruit et le sort prend fin. Si jamais les dégâts dépassent les PV du sort, la cible du sort prend les dommages excédentaires.

Au niveau supérieur: pour chaque emplacement de sort supérieur à 3 ajouter 1d8 point de vie au bouclier.



## ***Projectile de terre***

---

### **3-évocation**

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 200 pieds

**Composantes :** V, S

**Durée :** Instantanée

Lorsque vous touchez une créature consentante vous pouvez recouvrir cette créature d'une fine couche de terre.

Vous créez un projectile d'énergie magique élémentaire et le lancez vers une créature dans la portée du sort. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. Le projectile est constitué d'une substance verdâtre liquide enduit de terre. Une créature touchée par ce missile subit 2d8 dégâts d'acide et toutes les autres créatures dans un rayon de 15 pieds autour de la cible doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir la moitié de ces dégâts. Dans cette zone de 15 pi le projectile explose et fait un terrain difficile.



# Objet Magique

## Globe des fées

*Peu commun, objet merveilleux*

Quand vous secouer ce globe de cristal de quatre puces de diamètre qui contient une pitié endormie, elle se réveille et pointe la fée la plus proche à un mille.

## Livre de conte pour enfant sage

*Légitime, Objet merveilleux, lien (seulement avec une créature neutre ou mauvaise)*

Après avoir dit le mot de commende : Ho livre, livre des livres, dévoile moi une histoire. Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le livre écrit dans ces pages des informations sur cette chose sous la forme d'un conte. Ce conte ne dévoile que quelque information et chaque conte tient dans une page. Si vous possédez la plume et l'encrier de l'écrivain, vous pouvez jeter injonction sur la cible de l'histoire, même si vous n'avez pas le sort ou même d'emplacement. Le livre peut être utilisé que trois fois par jour de cette façon.

## Plume et encrier de l'écrivain

*Très rare, Objet merveilleux, lien (seulement avec une créature neutre ou mauvaise)*

Quand vous tenez cette plume et cet encrier dans vos mains, vous pouvez légèrement modifier votre destin en le réécrivant. Quand vous modifiez votre destin ce qui prend votre réaction, vous pouvez modifier un jet de sauvegarde, un jet d'attaque ou un jet d'attaque à votre avantage, vous pouvez décider qu'il réussira ou échouera.

## La masse de répartition

*Arme (masse d'arme), légendaire (nécessite un lien avec une créature Loyale Bonne)*

Dans le monde de Chenillama, un saint homme a mis dans le manche de cette masse le radius de saint Iyans, depuis cette arme apporte la lumière là où elle passe. Cette Masse a servi à tuer la septième ombre de la liche Euquidas et a enfoncé un pieux dans le cœur du compte Son Von Utaref, Le Maître dans l'Ombre.

Vous gagnez un bonus de +3 à l'attaque et aux jets de dégâts effectués avec cette masse d'arme. De plus, tant que vous tenez cette masse d'arme, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps avec elle contre n'importe quelle créature à votre portée qui vous inflige des dégâts. Vous avez un avantage aux jets d'attaque, et tout jet de dégâts infligé via cette attaque spéciale ignore l'immunité et les résistances aux dégâts que la cible pourrait avoir.

## Cape du non-vue

*Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien)*

Tant que vous êtes équipé de cape, vous pouvez rabattre sa capuche sur votre tête ce qui a pour effet de vous rendre invisible. Tant que vous êtes invisible, tout ce que vous portez ou transportez est également invisible. Vous redevenez visible lorsque vous retirez votre capuche. Mettre ou enlever la capuche nécessite une action. La cape peut vous rendre invisible pour 30 min elle regagne 5 min à chaque heure.

## Petit bol de soupe de Jean Paul

*Objet merveilleux, commun*

Toute eau fraîche versée dans ce bol devient immédiatement de la soupe. La soupe est de la soupe au poulet.

## Anneau lapin

*Baguette, très rare, lien (avec une créature qui aime les lapins)*

Un petit anneau blanc avec un cristal rose incrusté dedans confère un bonus de mouvement de +5 pieds et donne +3 aux jets de sauvegarde de



dextérité et donne l'avantage aux jets de sauvegarde de Dex

**Malédiction :** Si le PJ prend un repos court ou long avec cet anneau équipé, il doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, en cas de succès rien ne se passe. Si le PJ échoue au jet de sauvegarde, il se fait pousser des oreilles et une queue de lapin et trouve désormais les carottes irrésistibles. La suppression de l'anneau ne supprime pas la malédiction mais supprime les bonus, la malédiction peut être supprimée de l'anneau avec le sort délivré ce des malédictions mais la queue et les oreilles du lapin (ainsi que le désir de carottes) resteront jusqu'à ce qu'une restauration partielle soit lancée sur le PJ. Une fois la malédiction retirée de l'anneau et du PJ, le PJ peut se lier à l'anneau afin de pouvoir à nouveau récupérer la queue et les oreilles ou les retirer à volonté au prix d'une action.

## ***Cuirasse bikini***

*Armure (cuirasse), rare, pas de lien*

Cette cuirasse +2 qui ressemble à un petit bikini est très léger et n'impose pas de désavantage aux jets de discrétion aussi la cuirasse ne prend que 6 secondes à enlever..

## ***La cape de rejet***

*Objet merveilleux, peut commun, pas de lien*

Quand vous porter cette épaisse cape brune vous dégager une aura a 20 pieds de vus qui fait que les gens vous trouvent désagréable.

## ***Familier confortable***

*Objet merveilleux, rare, nécessite un lien avec un jeteur de sort qui as dans sa liste appel de familier.*

Quand vous jeter appel de familier un espèce de tas informe ressemblent à un insecte juteux et moelleux apparais, cette créature est votre familier et suis les contraintes du sort, cependant votre familier as les statistiques d'un loup sanguinaire de taille Petite

