

## Actions Bonus

**Charge.** Le zombi se déplace en ligne droite dans les limites de sa Vitesse ou de sa Vitesse de fousissement vers un ennemi qu'il perçoit.

## Zombis

### Zombi

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

**CA 8**                   **Initiative** -2 (8)

**Pv** 15 (2d8 + 6)

**Vitesse** 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	13	+1	+1	<b>DEX</b>	-2	-2	<b>CON</b>	16	+3	+3	
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	6	-2	+0	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Immunités** poison ; Empoisonné, Épuisement

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

**Langues** comprend le commun et une autre langue, mais ne parle pas

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

### Traits

**Robustesse de la non-vie.** Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution (DD 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou de Coup critique. En cas de réussite, le zombi se retrouve en fait à 1 point de vie.

### Actions

**Coup.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts contondants.

### Ogre zombi

Mort-vivant de taille G, Neutre Mauvais

**CA 8**                   **Initiative** -2 (8)

**Pv** 85 (9d10 + 36)

**Vitesse** 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	19	+4	+4	<b>DEX</b>	-2	-2	<b>CON</b>	18	+4	+4	
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	6	-2	+0	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Immunités** poison ; Empoisonné, Épuisement

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

**Langues** comprend le commun et le gigant, mais ne parle pas

**FP** 2 (450 PX ; BM +2)

### Traits

**Robustesse de la non-vie.** Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution (DD 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou de Coup critique. En cas de réussite, le zombi se retrouve en fait à 1 point de vie.

### Actions

**Coup.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

## Animaux

### Aigle

Bête de taille P, non alignée

**CA 12**

**Initiative** +2 (12)

**Pv** 4 (1d6 + 1)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	6	-2	-2	<b>DEX</b>	15	+2	+2	<b>CON</b>	12	+1	+1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	14	+2	+2	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Perception +6

**Sens** Perception passive 16

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

### Actions

**Serres.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

### Aigle géant

Céleste de taille G, Neutre Bon

**CA 13**

**Initiative** +3 (13)

**Pv** 26 (4d10 + 4)

**Vitesse** 3 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	16	+3	+3	<b>DEX</b>	17	+3	+3	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	8	-1	-1	<b>SAG</b>	14	+2	+2	<b>CHA</b>	10	+0	+0

**Compétences** Perception +6

**Résistances** nécrotiques, radiants

**Sens** Perception passive 16

**Langues** céleste ; comprend le commun et le primordial (aérien) mais ne parle pas

**FP** 1 (200 PX ; BM +2)

### Actions

**Attaques multiples.** L'aigle effectue deux attaques de Saignée.

**Saignée.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts radiants.

### Allosaure

Bête (Dinosaur) de taille G, non alignée

**CA 13**

**Initiative** +1 (11)

**Pv** 51 (6d10 + 18)

**Vitesse** 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	19	+4	+4	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	17	+3	+3
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Compétences** Perception +5

**Sens** Perception passive 15

**Langues** aucune

**FP** 2 (450 PX ; BM +2)

## Actions

**Griffes.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.  
Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si l'allosaure s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 9 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre et l'allosaure peut effectuer contre elle une attaque de Morsure.

**Morsure.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.  
Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

## Ankylosaure

Bête (Dinosaur) de taille TG, non alignée

**CA 15** **Initiative** +0 (10)

**Pv** 68 (8d12 + 16)

**Vitesse** 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	19	+4	+6	<b>DEX</b>	11	+0	+0	<b>CON</b>	15	+2	+2
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Sens** Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 3 (700 PX ; BM +2)

## Actions

**Attaques multiples.** L'ankylosaure effectue deux attaques de Queue.

**Queue.** Corps à corps : +6, allonge 3 m. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état À terre.

## Araignée

Bête de taille TP, non alignée

**CA 12** **Initiative** +2 (12)

**Pv** 1 (1d4 – 1)

**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	2	-4	-4	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	8	-1	-1
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	2	-4	-4

**Compétences** Discréption +4

**Sens** Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Marche dans les toiles.** L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile qu'elle.

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.  
Touché : 1 dégât perforant plus 2 (1d4) dégâts de poison.

## Araignée géante

Bête de taille G, non alignée

**CA 14**

**Initiative** +3 (13)

**Pv** 26 (4d10 + 4)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	14	+2	+2	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	12	+1	+1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	11	+0	+0	<b>CHA</b>	4	-3	-3

**Compétences** Discréption +7, Perception +4

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

**Langues** aucune

**FP** 1 (200 PX ; BM +2)

## Traits

**Marche dans les toiles.** L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile qu'elle.

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

**Toile d'araignée (recharge 5–6).** JS Dextérité : DD 13, une créature que l'araignée voit dans un rayon de 18 m. Échec : la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que la toile soit détruite (CA 10 ; 5 pv ; Vulnérabilité aux dégâts de feu ; Immunité contre les dégâts psychiques et de poison).

## Araignée-loup géante

Bête de taille M, non alignée

**CA 13**

**Initiative** +3 (13)

**Pv** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	12	+1	+1	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	4	-3	-3

**Compétences** Discréption +7, Perception +3

**Sens** Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Traits

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.  
Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

## Archélon

Bête (Dinosaur) de taille TG, non alignée

**CA 17** **Initiative +3 (13)**

**Pv 90** (12d12 + 12)

**Vitesse** 6 m, nage 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	18	+4	+4	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	4	-3	-3	<b>SAG</b>	14	+2	+2	<b>CHA</b>	6	-2	-2

**Compétences** Discréption +5

**Sens** Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 4 (1 100 PX ; BM +2)

## Traits

**Amphibie.** L'archélon peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

## Actions

**Attaques multiples.** L'archélon effectue deux attaques de Morsure.

**Morsure.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

## Babouin

Bête de taille P, non alignée

**CA 12** **Initiative +2 (12)**

**Pv 3** (1d6)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	8	-1	-1	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	4	-3	-3	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	6	-2	-2

**Sens** Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le babouin a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.

Touché : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

## Belette

Bête de taille TP, non alignée

**CA 13**

**Initiative +3 (13)**

**Pv 1** (1d4 - 1)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	3	-4	-4	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	8	-1	-1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Compétences** Acrobaties +5, Discréption +5, Perception +3

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant.

## Belette géante

Bête de taille M, non alignée

**CA 13**

**Initiative +3 (13)**

**Pv 9** (2d8)

**Vitesse** 12 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	11	+0	+0	<b>DEX</b>	17	+3	+3	<b>CON</b>	10	+0	+0
<b>INT</b>	4	-3	-3	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Compétences** Acrobaties +5, Discréption +5, Perception +3

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 1/8 (25 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

## Blaireau

Bête de taille TP, non alignée

**CA 11**

**Initiative +0 (10)**

**Pv 5** (1d4 + 3)

**Vitesse** 6 m, fousissement 1,50 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	10	+0	+0	<b>DEX</b>	11	+0	+0	<b>CON</b>	16	+3	+3
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Compétences** Perception +3

**Résistances** poison

**Sens** Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant.

## Blaireau géant

Bête de taille M, non alignée

CA 13

Initiative +0 (10)

Pv 15 (2d8 + 6)

Vitesse 9 m, fousissement 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	13	+1	+1	DEX	10	+0	+0	CON	17	+3	+3
INT	2	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Compétences Perception +3

Résistances poison

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

## Cervidé géant

Céleste de taille TG, Neutre Bon

CA 14

Initiative +6 (16)

Pv 42 (5d12 + 10)

Vitesse 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	19	+4	+6	DEX	18	+4	+6	CON	14	+2	+2
INT	7	-2	-2	SAG	14	+2	+2	CHA	10	+0	+0

Compétences Perception +4

Résistances nécrotiques, radiants

Sens Vision dans le noir 27 m ; Perception passive 14

Langues céleste ; comprend le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne les parle pas

FP 2 (450 PX ; BM +2)

### Actions

**Ramure.** Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts radiants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si le cervidé s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

## Chacal

Bête de taille P, non alignée

CA 12

Initiative +2 (12)

Pv 3 (1d6)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	8	-1	-1	DEX	15	+2	+2	CON	11	+0	+0
INT	3	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Compétences Discréption +4, Perception +5

Sens Vision dans le noir 27 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.

Touché : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

## Chameau

Bête de taille G, non alignée

CA 10

Initiative -1 (9)

Pv 17 (2d10 + 6)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	15	+2	+2	DEX	8	-1	-1	CON	17	+3	+5
INT	2	-4	-4	SAG	11	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

## Chat

Bête de taille TP, non alignée

CA 12

Initiative +2 (12)

Pv 2 (1d4)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	3	-4	-4	DEX	15	+2	+4	CON	10	+0	+0
INT	3	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

### Traits

**Sauteur.** La distance de saut du chat se base sur la Dextérité au lieu de la Force.

### Actions

**Éraflure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât tranchant.

## Chauve-souris

Bête de taille TP, non alignée

CA 12

Initiative +2 (12)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	2	-4	-4	DEX	15	+2	+2	CON	8	-1	-1
INT	2	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	4	-3	-3

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant.

## Chauve-souris géante

Bête de taille G, non alignée

**CA 13**                   **Initiative +3 (13)**

**Pv 22 (4d10)**

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	15	+2	+2	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	6	-2	-2

**Sens** Vision aveugle 36 m ; Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

## Cheval de selle

Bête de taille G, non alignée

**CA 11**                   **Initiative +1 (11)**

**Pv 13 (2d10 + 2)**

**Vitesse** 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	16	+3	+3	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	12	+1	+1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	11	+0	+0	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Actions

**Sabots.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants.

## Cheval de trait

Bête de taille G, non alignée

**CA 10**                   **Initiative +0 (10)**

**Pv 15 (2d10 + 4)**

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	18	+4	+4	<b>DEX</b>	10	+0	+0	<b>CON</b>	15	+2	+2
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	11	+0	+0	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Actions

**Sabots.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts contondants.

## Chèvre

Bête de taille M, non alignée

**CA 10**

**Initiative +0 (10)**

**Pv 4 (1d8)**

**Vitesse** 12 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	11	+0	+2	<b>DEX</b>	10	+0	+0	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Compétences** Perception +2

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Actions

**Coup de bêlier.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât contondant, ou 2 (1d4) dégâts contondants si la chèvre s'est déplacée d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible juste avant de la toucher.

## Chèvre géante

Bête de taille G, non alignée

**CA 11**

**Initiative +1 (11)**

**Pv 19 (3d10 + 3)**

**Vitesse** 12 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	17	+3	+5	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	12	+1	+1
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	6	-2	-2

**Compétences** Perception +3

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

## Actions

**Coup de bêlier.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le chèvre s'est déplacée en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

## Chouette

Bête de taille TP, non alignée

**CA 11**

**Initiative +1 (11)**

**Pv 1 (1d4 - 1)**

**Vitesse** 1,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	3	-4	-4	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	8	-1	-1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Discréption +5, Perception +5

**Sens** Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Repli aérien.** La chouette ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

## Actions

**Serres.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.  
Touché : 1 dégât tranchant.

## Chouette géante

Céleste de taille G, Neutre

**CA 12** **Initiative +2 (12)**

**Pv 19 (3d10 + 3)**

**Vitesse** 1,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	I3	+1	+1	<b>DEX</b>	I5	+2	+2	<b>CON</b>	I2	+1	+1
<b>INT</b>	I0	+0	+0	<b>SAG</b>	I4	+2	+4	<b>CHA</b>	I0	+0	+0

**Compétences** Discréption +6, Perception +6

**Résistances** nécrotiques, radiants

**Sens** Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

**Langues** céleste ; comprend le commun, l'elfique et le sylvestre, mais ne les parle pas

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Traits

**Repli aérien.** La chouette ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

## Actions

**Serres.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.  
Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

**Incantation.** La chouette lance l'un des sorts suivants sans composantes, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation :

**À volonté** : détection de la magie, détection du mal et du bien

**1/jour** : clairvoyance

## Corbeau

Bête de taille TP, non alignée

**CA 12** **Initiative +2 (12)**

**Pv 2 (1d4)**

**Vitesse** 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	I2	-4	-4	<b>DEX</b>	I4	+2	+2	<b>CON</b>	I0	+0	+0
<b>INT</b>	I5	-3	-3	<b>SAG</b>	I3	+1	+1	<b>CHA</b>	I6	-2	-2

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Imitation.** Le corbeau peut imiter des bruits simples qu'il a entendus, comme un murmure ou des pépiements. Une créature qui l'entend peut se rendre compte qu'il s'agit d'imitations en réussissant un test de Sagesse (Intuition) DD 10.

## Actions

**Bec.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.  
Touché : 1 dégât perforant.

## Crabe

Bête de taille TP, non alignée

**CA 11** **Initiative +0 (10)**

**Pv 3 (1d4 + 1)**

**Vitesse** 6 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	I6	-2	-2	<b>DEX</b>	I1	+0	+0	<b>CON</b>	I2	+1	+1
<b>INT</b>	I1	-5	-5	<b>SAG</b>	I8	-1	-1	<b>CHA</b>	I2	-4	-4

**Compétences** Discréption +2

**Sens** Vision aveugle 9 m ; Perception passive 9

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Amphibie.** Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

## Actions

**Griffe.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.  
Touché : 1 dégât contondant.

## Crabe géant

Bête de taille M, non alignée

**CA 15** **Initiative +1 (11)**

**Pv 13 (3d8)**

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	I3	+1	+1	<b>DEX</b>	I3	+1	+1	<b>CON</b>	I1	+0	+0
<b>INT</b>	I1	-5	-5	<b>SAG</b>	I9	-1	-1	<b>CHA</b>	I3	-4	-4

**Compétences** Discréption +3

**Sens** Vision aveugle 9 m ; Perception passive 9

**Langues** aucune

**FP** 1/8 (25 PX ; BM +2)

## Traits

**Amphibie.** Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

## Actions

**Griffe.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 11) par l'une des deux pinces.

## Crapaud géant

Bête de taille G, non alignée

**CA 11**                   **Initiative +1 (11)**

**Pv** 39 (6d10 + 6)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	15	+2	+2	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1 (200 PX ; BM +2)

### Traits

**Amphibia.** Le crapaud peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

**Saut sans élan.** Les sauts en longueur du crapaud peuvent atteindre 6 m et ses sauts en hauteur 3 m, avec ou sans élan.

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12).

**Engloutissement.** Le crapaud engloutit une cible de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Tant qu'elle est engloutie, la cible n'est pas Agrippée mais subit les états Aveuglé et Entravé, et bénéficie d'un Abri total contre les attaques et autres effets émanant de l'extérieur du crapaud. En outre, la cible subit 10 (3d6) dégâts d'acide à la fin de chacun des tours du crapaud. Le crapaud ne peut pas engloutir plus d'une cible à la fois, et il ne peut pas recourir à Morsure quand il maintient une cible engloutie. Si le crapaud meurt, la créature engloutie n'est plus Entravée et peut s'en extraire en dépensant 1,50 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre près du cadavre.

## Crocodile

Bête de taille G, non alignée

**CA 12**                   **Initiative +0 (10)**

**Pv** 13 (2d10 + 2)

**Vitesse** 6 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	15	+2	+2	<b>DEX</b>	10	+0	+0	<b>CON</b>	13	+1	+3
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Compétences** Discréption +2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

### Traits

**Apnée.** Le crocodile peut retenir son souffle pendant 1 heure.

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12). Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé.

## Crocodile géant

Bête de taille TG, non alignée

**CA 14**                   **Initiative -1 (9)**

**Pv** 85 (9d12 + 27)

**Vitesse** 9 m, nage 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	21	+5	+5	<b>DEX</b>	9	-1	-1	<b>CON</b>	17	+3	+3
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Discréption +5

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 5 (1 800 PX ; BM +3)

### Traits

**Apnée.** Le crocodile peut retenir son souffle pendant 1 heure.

### Actions

**Attaques multiples.** Le crocodile effectue une attaque de Morsure et une de Queue.

**Morsure.** Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.

Touché : 21 (3d10 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 15). Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé et ne peut pas être ciblée par la Queue du crocodile.

**Queue.** Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 18 (3d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

## Destrier

Bête de taille G, non alignée

**CA 11**                   **Initiative +1 (11)**

**Pv** 19 (3d10 + 3)

**Vitesse** 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	18	+4	+4	<b>DEX</b>	12	+1	+1	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+3	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Sens** Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

## Actions

**Sabots.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.  
Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le cheval s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

## Éléphant

Bête de taille TG, non alignée

**CA 12** **Initiative** -1 (9)

**Pv** 76 (8d12 + 24)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	22	+6	+6	<b>DEX</b>	9	-1	-1	<b>CON</b>	17	+3	+3
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	11	+0	+0	<b>CHA</b>	6	-2	-2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 4 (1 100 PX ; BM +2)

## Actions

**Attaques multiples.** L'éléphant effectue deux attaques de Coup de défense.

**Coup de défense.** Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.  
Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si l'éléphant s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

## Actions Bonus

**Piétinement.** JS Dextérité : DD 16, une créature subissant l'état À terre dans un rayon de 1,50 m.  
Échec : 17 (2d10 + 6) dégâts contondants.

Réussite : demi-dégâts.

## Épaulard

Bête de taille TG, non alignée

**CA 12** **Initiative** +2 (12)

**Pv** 90 (12d12 + 12)

**Vitesse** 1,50 m, nage 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	19	+4	+4	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Discréption +4, Perception +3

**Sens** Vision aveugle 36 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 3 (700 PX ; BM +2)

## Traits

**Apnée.** L'épaulard peut retenir son souffle pendant 30 minutes.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 21 (5d6 + 4) dégâts perforants.

## Faucon

Bête de taille TP, non alignée

**CA 13**

**Initiative** +3 (13)

**Pv** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	5	-3	-3	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	8	-1	-1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	14	+2	+2	<b>CHA</b>	6	-2	-2

**Compétences** Perception +6

**Sens** Perception passive 16

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Actions

**Serres.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât tranchant.

## Faucon de sang

Bête de taille P, non alignée

**CA 12**

**Initiative** +2 (12)

**Pv** 7 (2d6)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	6	-2	-2	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	10	+0	+0
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	14	+2	+2	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Compétences** Perception +6

**Sens** Perception passive 16

**Langues** aucune

**FP** 1/8 (25 PX ; BM +2)

## Traits

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le faucon a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Bec.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si la cible est En péril.

## Grand cervidé

Bête de taille G, non alignée

**CA 10**

**Initiative** +0 (10)

**Pv** 11 (2d10)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	16	+3	+3	<b>DEX</b>	10	+0	+0	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	6	-2	-2

**Compétences** Perception +2

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Actions

**Ramure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.  
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le cervidé s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

## Grand singe

Bête de taille M, non alignée

**CA 12**                    **Initiative +2 (12)**

**Pv 19 (3d8 + 6)**

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	12	+1	+1	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Compétences** Athlétisme +5, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

## Actions

**Attaques multiples.** Le singe effectue deux attaques de Poing.

**Poing.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

**Rocher (recharge 6).** À distance : +5, portée 7,50/15 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

## Grenouille

Bête de taille TP, non alignée

**CA 11**                    **Initiative +1 (11)**

**Pv 1 (1d4 - 1)**

**Vitesse** 6 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	1	-5	-5	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	8	-1	-1
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	8	-1	-1	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Compétences** Discréption +3, Perception +1

**Sens** Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Amphibie.** La grenouille peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

**Saut sans élan.** Les sauts en longueur de la grenouille peuvent atteindre 3 m et ses sauts en hauteur 1,50 m, avec ou sans élan.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant.

## Grenouille géante

Bête de taille M, non alignée

**CA 11**

**Initiative +1 (11)**

**Pv 18 (4d8)**

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	12	+1	+1	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Compétences** Discréption +4, Perception +2

**Sens** Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Traits

**Amphibie.** La grenouille peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

**Saut sans élan.** Les sauts en longueur de la grenouille peuvent atteindre 6 m et ses sauts en hauteur 3 m, avec ou sans élan.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 11).

**Engloutissement.** La grenouille engloutit une cible de taille P ou inférieure qu'elle agrippe. Tant qu'elle est engloutie, la cible n'est pas Agrippée mais subit les états Aveuglé et Entravé, et bénéficie d'un Abri total contre les attaques et autres effets émanant de l'extérieur de la grenouille. Tant qu'elle engloutit la cible, la grenouille ne peut pas recourir à Morsure. Si la grenouille meurt, la cible engloutie n'est plus Entravée et peut s'extraire du cadavre avec l'état À terre en y consacrant 1,50 m de déplacement.

À la fin du tour suivant de la grenouille, la cible engloutie subit 5 (2d4) dégâts d'acide. Si ces dégâts ne la tuent pas, la cible est régurgitée par la grenouille, dont elle sort avec l'état À terre.

## Guêpe géante

Bête de taille M, non alignée

**CA 13**

**Initiative +2 (12)**

**Pv 22 (5d8)**

**Vitesse** 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	10	+0	+0	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	10	+0	+0
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

## Traits

**Repli aérien.** La guêpe ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

## Actions

**Dard.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

## Hippocampe

Bête de taille TP, non alignée

**CA 12**                    **Initiative +1 (11)**

**Pv 1** (1d4 - 1)

**Vitesse** 1,50 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 1	-5	-5		<b>DEX</b> 12	+1	+1	<b>CON</b> 8	-1	-1
<b>INT</b> 1	-5	-5		<b>SAG</b> 10	+0	+0	<b>CHA</b> 2	-4	-4

**Compétences** Discréption +5, Perception +2

**Sens** Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 0 (0 PX ; BM +2)

## Traits

**Respiration aquatique.** L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

## Actions

**Accélération bulleuse.** Alors qu'il est sous l'eau, l'hippocampe se déplace à concurrence de sa Vitesse de nage sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

## Hippocampe géant

Bête de taille G, non alignée

**CA 14**                    **Initiative +1 (11)**

**Pv 16** (3d10)

**Vitesse** 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 15	+2	+2		<b>DEX</b> 12	+1	+1	<b>CON</b> 11	+0	+0
<b>INT</b> 2	-4	-4		<b>SAG</b> 12	+1	+1	<b>CHA</b> 5	-3	-3

**Sens** Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

## Traits

**Respiration aquatique.** L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

## Actions

**Coup de bâlier.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, ou 11 (2d8 + 2) dégâts contondants si l'hippocampe s'est déplacé d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible juste avant de la toucher.

## Actions Bonus

**Accélération bulleuse.** Alors qu'il est sous l'eau, l'hippocampe se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse de nage sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

## Hippopotame

Bête de taille G, non alignée

**CA 14**                    **Initiative -2 (8)**

**Pv 82** (11d10 + 22)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 21	+5	+7		<b>DEX</b> 7	-2	-2	<b>CON</b> 15	+2	+2
<b>INT</b> 2	-4	-4		<b>SAG</b> 12	+1	+1	<b>CHA</b> 4	-3	-3

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 4 (1 100 PX ; BM +2)

## Traits

**Apnée.** L'hippopotame peut retenir son souffle pendant 10 minutes.

## Actions

**Attaques multiples.** L'hippopotame effectue deux attaques de Morsure.

**Morsure.** Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

## Hyène

Bête de taille M, non alignée

**CA 11**                    **Initiative +1 (11)**

**Pv 5** (1d8 + 1)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 11	+0	+0		<b>DEX</b> 13	+1	+1	<b>CON</b> 12	+1	+1
<b>INT</b> 2	-4	-4		<b>SAG</b> 12	+1	+1	<b>CHA</b> 5	-3	-3

**Compétences** Perception +3

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'elle cible, la hyène a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 3 (1d6) dégâts perforants.

## Hyène géante

Bête de taille G, non alignée

**CA 12** **Initiative +2 (12)**

**Pv** 45 (6d10 + 12)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	16	+3	+3	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	14	+2	+2
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Perception +3

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 1 (200 PX ; BM +2)

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

### Actions Bonus

**Déchaînement (1/jour).** Aussitôt après avoir infligé des dégâts à une créature déjà En péril, la hyène se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Morsure.

## Lézard

Bête de taille TP, non alignée

**CA 10** **Initiative +0 (10)**

**Pv** 2 (1d4)

**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	2	-4	-4	<b>DEX</b>	11	+0	+0	<b>CON</b>	10	+0	+0
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	8	-1	-1	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Sens** Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 9

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

### Traits

**Pattes d'araignée.** Le lézard peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant.

## Lézard géant

Bête de taille G, non alignée

**CA 12** **Initiative +1 (11)**

**Pv** 19 (3d10 + 3)

**Vitesse** 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	15	+2	+2	<b>DEX</b>	12	+1	+3	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

### Traits

**Pattes d'araignée.** Le lézard peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

## Lion

Bête de taille G, non alignée

**CA 12** **Initiative +2 (12)**

**Pv** 22 (4d10)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	17	+3	+3	<b>DEX</b>	15	+2	+2	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	8	-1	-1

**Compétences** Discréption +4, Perception +3

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 1 (200 PX ; BM +2)

### Traits

**Saut avec élan.** Avec une prise d'élan de 3 m, le lion peut franchir jusqu'à 7,50 m d'un saut en longueur.

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le lion a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

### Actions

**Attaques multiples.** Le lion effectue deux attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Rugissement.

**Saignée.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

**Rugissement.** JS Sagesse : DD 11, une créature dans un rayon de 4,50 m. Échec : la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début du tour suivant du lion.

## Loup

Bête de taille M, non alignée

**CA 12** **Initiative +2 (12)**

**Pv** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 15	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

**Compétences** Discréption +4, Perception +5  
**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15  
**Langues** aucune  
**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Traits

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.  
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

## Loup sanguinaire

Bête de taille G, non alignée

**CA** 14                    **Initiative** +2 (12)  
**Pv** 22 (3d10 + 6)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 15	+2	+2	CON 15	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

**Compétences** Discréption +4, Perception +5  
**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15  
**Langues** aucune  
**FP** 1 (200 PX ; BM +2)

## Traits

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le loup a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

## Mammouth

Bête de taille TG, non alignée

**CA** 13                    **Initiative** +2 (12)  
**Pv** 126 (11d12 + 55)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 24	+7	+10	DEX 9	-1	-1	CON 21	+5	+8
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 6	-2	-2

**Sens** Perception passive 10  
**Langues** aucune  
**FP** 6 (2 300 PX ; BM +3)

## Actions

**Attaques multiples.** Le mammouth effectue deux attaques de Coup de défense.

**Coup de défense.** Corps à corps : +10, allonge 3 m. Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si le mammouth s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

## Actions Bonus

**Piétinement.** JS Dextérité : DD 18, une créature À terre dans un rayon de 1,50 m. Échec : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants. Réussite : demi-dégâts.

## Mille-pattes géant

Bête de taille P, non alignée

**CA** 14                    **Initiative** +2 (12)

**Pv** 9 (2d6 + 2)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 5	-3	-3	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 7	-2	-2	CHA 3	-4	-4

**Sens** Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du mille-pattes.

## Molosse

Bête de taille M, non alignée

**CA** 12                    **Initiative** +2 (12)

**Pv** 5 (1d8 + 1)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+3	CHA 7	-2	-2

**Compétences** Perception +5

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

**Langues** aucune

**FP** 1/8 (25 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

## Mule

Bête de taille M, non alignée

**CA** 10                    **Initiative** +0 (10)

**Pv** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	14	+2	+4	DEX	10	+0	+0	CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CHA	5	-3	-3

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1/8 (25 PX ; BM +2)

### Traits

**Bête de somme.** La mule est considérée comme d'une catégorie de taille de plus que la réalité lorsqu'il s'agit de déterminer sa capacité de charge.

### Actions

**Sabots.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

## Nuée d'insectes

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

**CA 11** **Initiative** +1 (11)

**Pv** 19 (3d8 + 6)

**Vitesse** 6 m, escalade ou vol 6 m (au choix du MJ)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	3	-4	-4	DEX	13	+1	+1	CON	14	+2	+2
INT	1	-5	-5	SAG	7	-2	-2	CHA	1	-5	-5

**Résistances** contondants, perforants, tranchants

**Immunités** À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

**Sens** Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

### Traits

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciprocement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un insecte de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

**Pattes d'araignée.** Si la nuée dispose d'une Vitesse d'escalade, la nuée peut parcourir les parois les plus difficiles, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

### Actions

**Morsures.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (2d4 + 1) dégâts de poison, ou 3 (1d4 + 1) dégâts de poison si la nuée est En péril.

## Nuée de chauves-souris

Nuée de taille G de Bêtes de taille TP, non alignée

**CA 12** **Initiative** +2 (12)

**Pv** 11 (2d10)

**Vitesse** 1,50 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	5	-3	-3	DEX	15	+2	+2	CON	10	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	4	-3	-3

**Résistances** contondants, perforants, tranchants

**Immunités** À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

**Sens** Vision aveugle 18 m ; Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

### Traits

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciprocement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour une chauve-souris de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

### Actions

**Morsures.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée est En péril.

## Nuée de corbeaux

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

**CA 12** **Initiative** +2 (12)

**Pv** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	6	-2	-2	DEX	14	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	5	-3	-3	SAG	12	+1	+1	CHA	6	-2	-2

**Compétences** Perception +5

**Résistances** contondants, perforants, tranchants

**Immunités** À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

**Sens** Perception passive 15

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

### Traits

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciprocement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un corbeau de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

### Actions

**Becs.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée est En péril.

**Cacophonie (recharge 6).** JS Sagesse : DD 10, une créature dans l'espace de la nuée. Échec : la cible subit l'état Assourdi jusqu'au début du tour suivant de la nuée. Ainsi Assourdie, la cible subit aussi le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

## Nuée de piranhas

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 13

Initiative +3 (13)

Pv 28 (8d8 – 8)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	13	+1	+1	DEX	16	+3	+3	CON	9	-1	-1
INT	1	-5	-5	SAG	7	-2	-2	CHA	2	-4	-4

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

### Traits

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciprocement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un piranha de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

**Respiration aquatique.** La nuée ne peut respirer que sous l'eau.

### Actions

**Morsures.** Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible n'a pas tous ses pv), allonge 1,50 m. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants, ou 5 (1d4 + 3) dégâts perforants si la nuée est En péril.

## Nuée de rats

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 10

Initiative +0 (10)

Pv 14 (4d8 – 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	9	-1	-1	DEX	11	+0	+2	CON	9	-1	-1
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

### Traits

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciprocement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un rat de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

### Actions

**Morsures.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée est En péril.

## Nuée de serpents venimeux

Nuée de taille M de Bêtes de taille TP, non alignée

CA 14

Initiative +4 (14)

Pv 36 (8d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	8	-1	-1	DEX	18	+4	+4	CON	11	+0	+0
INT	1	-5	-5	SAG	10	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Entravé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

### Traits

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciprocement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un serpent de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni recevoir de points de vie temporaires.

### Actions

**Morsures.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants (ou 6 [1d4 + 4] dégâts perforants si la nuée est En péril), plus 10 (3d6) dégâts de poison.

## Ours brun

Bête de taille G, non alignée

CA 11

Initiative +1 (11)

Pv 22 (3d10 + 6)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	17	+3	+3	DEX	12	+1	+1	CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAG	13	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

### Actions

**Attaques multiples.** L'ours effectue une attaque de Griffes et une de Morsure.

**Griffe.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

## Ours noir

Bête de taille M, non alignée

**CA 11**                   **Initiative +1 (11)**

**Pv** 19 (3d8 + 6)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	15	+2	+2	<b>DEX</b>	12	+1	+1	<b>CON</b>	14	+2	+2
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Perception +5

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

### Actions

**Attaques multiples.** L'ours effectue deux attaques de Saignée.

**Saignée.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

## Ours polaire

Bête de taille G, non alignée

**CA 12**                   **Initiative +2 (12)**

**Pv** 42 (5d10 + 15)

**Vitesse** 12 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	20	+5	+5	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	16	+3	+3
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	13	+1	+1	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Discréption +4, Perception +5

**Résistances** froid

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

**Langues** aucune

**FP** 2 (450 PX ; BM +2)

### Actions

**Attaques multiples.** L'ours effectue deux attaques de Saignée.

**Saignée.** Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

Touché : 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants.

## Panthère

Bête de taille M, non alignée

**CA 13**                   **Initiative +3 (13)**

**Pv** 13 (3d8)

**Vitesse** 15 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	14	+2	+2	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	10	+0	+0
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	14	+2	+2	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Discréption +7, Perception +4

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

### Actions

**Saignée.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

### Actions Bonus

**Fuite agile.** La panthère entreprend l'action

Désengagement ou Furtivité.

## Petit cervidé

Bête de taille M, non alignée

**CA 13**                   **Initiative +3 (13)**

**Pv** 4 (1d8)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	11	+0	+0	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	14	+2	+2	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Compétences** Perception +4

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

### Traits

**Agile.** Le cervidé ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en se déplaçant.

### Actions

**Coup de bâlier.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

## Pieuvre

Bête de taille P, non alignée

**CA 12**                   **Initiative +2 (12)**

**Pv** 3 (1d6)

**Vitesse** 1,50 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	4	-3	-3	<b>DEX</b>	15	+2	+2	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	3	-4	-4	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	4	-3	-3

**Compétences** Discréption +6, Perception +2

**Sens** Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

### Traits

**Compression.** La pieuvre peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

**Respiration aquatique.** La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

### Actions

**Tentacules.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât contondant.

## Réactions

**Nuage d'encre (1/jour).** Déclencheur : une créature termine son tour dans un rayon de 1,50 m de la pieuvre qui est sous l'eau. Conséquences : La pieuvre libère de l'encre sous forme d'un Cube de 1,50 m centré sur elle, et elle se déplace dans les limites de sa Vitesse de nage. Le Cube constitue une zone à Visibilité nulle pendant 1 minute, mais un courant important ou effet comparable disperse l'encre.

## Pieuvre géante

Bête de taille G, non alignée

**CA 11**                   **Initiative +1 (11)**

**Pv** 45 (7d10 + 7)

**Vitesse** 3 m, nage 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	17	+3	+3	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	5	-3	-3	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	4	-3	-3

**Compétences** Discréption +5, Perception +4

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

**Langues** aucune

**FP** 1 (200 PX ; BM +2)

## Traits

**Respiration aquatique.** La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau. Elle peut retenir son souffle pendant 1 heure hors de l'eau.

## Actions

**Tentacules.** Corps à corps : +5, allonge 3 m.

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par les huit tentacules. Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé.

## Réactions

**Nuage d'encre (1/jour).** Déclencheur : la pieuvre subit des dégâts alors qu'elle est sous l'eau. Conséquences : la pieuvre libère de l'encre qui remplit un Cube de 3 m centré sur elle, et elle se déplace dans les limites de sa Vitesse de nage. Le Cube constitue une zone à Visibilité nulle pendant 1 minute, mais un courant important ou effet comparable disperse l'encre.

## Piranha

Bête de taille TP, non alignée

**CA 13**                   **Initiative +3 (13)**

**Pv** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	2	-4	-4	<b>DEX</b>	16	+3	+3	<b>CON</b>	9	-1	-1
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	7	-2	-2	<b>CHA</b>	2	-4	-4

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Respiration aquatique.** Le piranha ne peut respirer que sous l'eau.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible n'a pas tous ses pv), allonge 1,50 m. Touché : 1 dégât perforant.

## Plésiosaure

Bête (Dinosaure) de taille G, non alignée

**CA 13**                   **Initiative +2 (12)**

**Pv** 68 (8d10 + 24)

**Vitesse** 6 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	18	+4	+4	<b>DEX</b>	15	+2	+2	<b>CON</b>	16	+3	+3
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Compétences** Discréption +4, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 2 (450 PX ; BM +2)

## Traits

**Apnée.** Le plésiosaure peut retenir son souffle pendant 1 heure.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

## Poney

Bête de taille M, non alignée

**CA 10**                   **Initiative +0 (10)**

**Pv** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	15	+2	+4	<b>DEX</b>	10	+0	+0	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	11	+0	+0	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1/8 (25 PX ; BM +2)

## Actions

**Sabots.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

## Ptéraodon

Bête (Dinosaure) de taille M, non alignée

**CA 13**                   **Initiative +2 (12)**

**Pv** 13 (3d8)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 12	+1	+1		<b>DEX</b> 15	+2	+2	<b>CON</b> 10	+0	+0
<b>INT</b> 2	-4	-4		<b>SAG</b> 9	-1	-1	<b>CHA</b> 5	-3	-3

**Compétences** Perception +1

**Sens** Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Traits

**Repli aérien.** Le ptéranodon ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

## Rat

Bête de taille TP, non alignée

**CA** 10                   **Initiative** +0 (10)

**Pv** 1 (1d4 – 1)

**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 2	-4	-4		<b>DEX</b> 11	+0	+0	<b>CON</b> 9	-1	-1
<b>INT</b> 2	-4	-4		<b>SAG</b> 10	+0	+0	<b>CHA</b> 4	-3	-3

**Compétences** Perception +2

**Sens** Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Agile.** Le rat ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte l'allonge d'un ennemi en se déplaçant.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant.

## Rat géant

Bête de taille P, non alignée

**CA** 13                   **Initiative** +3 (13)

**Pv** 7 (2d6)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 7	-2	-2		<b>DEX</b> 16	+3	+5	<b>CON</b> 11	+0	+0
<b>INT</b> 2	-4	-4		<b>SAG</b> 10	+0	+0	<b>CHA</b> 4	-3	-3

**Compétences** Perception +2

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 1/8 (25 PX ; BM +2)

## Traits

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le rat a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

## Requin de récif

Bête de taille M, non alignée

**CA** 12

**Initiative** +2 (12)

**Pv** 22 (4d8 + 4)

**Vitesse** 1,50 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 14	+2	+2		<b>DEX</b> 15	+2	+2	<b>CON</b> 13	+1	+1
<b>INT</b> 1	-5	-5		<b>SAG</b> 10	+0	+0	<b>CHA</b> 4	-3	-3

**Compétences** Perception +2

**Sens** Vision aveugle 9 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 1/2 (100 PX ; BM +2)

## Traits

**Respiration aquatique.** Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le requin a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

## Requin géant

Bête de taille TG, non alignée

**CA** 13

**Initiative** +3 (13)

**Pv** 92 (8d12 + 40)

**Vitesse** 1,50 m, nage 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS	
<b>FOR</b> 23	+6	+6		<b>DEX</b> 11	+0	+0	<b>CON</b> 21	+5	+5
<b>INT</b> 1	-5	-5		<b>SAG</b> 10	+0	+0	<b>CHA</b> 5	-3	-3

**Compétences** Perception +3

**Sens** Vision aveugle 18 m ; Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 5 (1 800 PX ; BM +3)

## Traits

**Respiration aquatique.** Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

## Actions

**Attaques multiples.** Le requin effectue deux attaques de Morsure.

**Morsure.** Corps à corps : +9 (avec Avantage si la cible n'a pas tous ses pv), allonge 1,50 m. Touché : 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

## Requin-chasseur

Bête de taille G, non alignée

**CA 12**                   **Initiative +2 (12)**

**Pv** 45 (6d10 + 12)

**Vitesse** 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
<b>FOR</b> 18	+4	+4	<b>DEX</b> 14	+2	+2	<b>CON</b> 15	+2	+2
<b>INT</b> 1	-5	-5	<b>SAG</b> 10	+0	+0	<b>CHA</b> 4	-3	-3

**Compétences** Perception +2

**Sens** Vision aveugle 18 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 2 (450 PX ; BM +2)

## Traits

**Respiration aquatique.** Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +6 (avec Avantage si la cible n'a pas tous ses pv), allonge 1,50 m. Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

## Rhinocéros

Bête de taille G, non alignée

**CA 13**                   **Initiative -1 (9)**

**Pv** 45 (6d10 + 12)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
<b>FOR</b> 21	+5	+5	<b>DEX</b> 8	-1	-1	<b>CON</b> 15	+2	+2
<b>INT</b> 2	-4	-4	<b>SAG</b> 12	+1	+1	<b>CHA</b> 6	-2	-2

**Sens** Perception passive 11

**Langues** aucune

**FP** 2 (450 PX ; BM +2)

## Actions

**Coup de corne.** Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le rhinocéros s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

## Sanglier

Bête de taille M, non alignée

**CA 11**                   **Initiative +0 (10)**

**Pv** 13 (2d8 + 4)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
<b>FOR</b> 13	+1	+1	<b>DEX</b> 11	+0	+0	<b>CON</b> 14	+2	+2
<b>INT</b> 2	-4	-4	<b>SAG</b> 9	-1	-1	<b>CHA</b> 5	-3	-3

**Sens** Perception passive 9

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Traits

**Fureur du péril.** Tant qu'il est En péril, le sanglier a l'Avantage aux jets d'attaque.

## Actions

**Coup de défense.** Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et si le sanglier s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 3 (1d6) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

## Sanglier géant

Bête de taille G, non alignée

**CA 13**                   **Initiative +0 (10)**

**Pv** 42 (5d10 + 15)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
<b>FOR</b> 17	+3	+5	<b>DEX</b> 10	+0	+0	<b>CON</b> 16	+3	+3
<b>INT</b> 2	-4	-4	<b>SAG</b> 7	-2	-2	<b>CHA</b> 5	-3	-3

**Sens** Perception passive 8

**Langues** aucune

**FP** 2 (450 PX ; BM +2)

## Traits

**Fureur du péril.** Le sanglier a l'Avantage aux jets d'attaque de corps à corps lorsqu'il est En péril.

## Actions

**Coup de défense.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le sanglier s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

## Scarabée de feu géant

Bête de taille P, non alignée

**CA 13**                   **Initiative +0 (10)**

**Pv** 4 (1d6 + 1)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
<b>FOR</b> 8	-1	-1	<b>DEX</b> 10	+0	+0	<b>CON</b> 12	+1	+1
<b>INT</b> 1	-5	-5	<b>SAG</b> 7	-2	-2	<b>CHA</b> 3	-4	-4

**Résistances** feu

**Sens** Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Illumination.** Le scarabée projette une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât de feu.

## Scorpion

Bête de taille TP, non alignée

**CA 11**

**Initiative** +0 (10)

**Pv** 1 (1d4 – 1)

**Vitesse** 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	2	-4	-4	<b>DEX</b>	11	+0	+0	<b>CON</b>	8	-1	-1
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	8	-1	-1	<b>CHA</b>	2	-4	-4

**Sens** Vision aveugle 3 m ; Perception passive 9

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Actions

**Dard.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant plus 3 (1d6) dégâts de poison.

## Scorpion géant

Bête de taille G, non alignée

**CA 15**

**Initiative** +1 (11)

**Pv** 52 (7d10 + 14)

**Vitesse** 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	16	+3	+3	<b>DEX</b>	13	+1	+1	<b>CON</b>	15	+2	+2
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	9	-1	-1	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Sens** Vision aveugle 18 m ; Perception passive 9

**Langues** aucune

**FP** 3 (700 PX ; BM +2)

## Actions

**Attaques multiples.** Le scorpion effectue une attaque de Dard et deux de Pince.

**Dard.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de poison.

**Griffe.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par l'une des deux pinces.

## Serpent constricteur

Bête de taille G, non alignée

**CA 13**

**Initiative** +2 (12)

**Pv** 13 (2d10 + 2)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	15	+2	+2	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	12	+1	+1
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Compétences** Discréption +4, Perception +2

**Sens** Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 1/4 (50 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

**Constriction.** JS Force : DD 12, une créature de taille M ou inférieure que le serpent voit dans un rayon de 1,50 m. Échec : 7 (3d4) dégâts contondants, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 12).

## Serpent constricteur géant

Bête de taille TG, non alignée

**CA 12**

**Initiative** +2 (12)

**Pv** 60 (8d12 + 8)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	19	+4	+4	<b>DEX</b>	14	+2	+2	<b>CON</b>	12	+1	+1
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Compétences** Perception +2

**Sens** Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

**Langues** aucune

**FP** 2 (450 PX ; BM +2)

## Actions

**Attaques multiples.** Le serpent effectue une attaque de Morsure et recourt à Constriction.

**Morsure.** Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

**Constriction.** JS Force : DD 14, une créature de taille G ou inférieure que le serpent voit dans un rayon de 3 m. Échec : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 14).

## Serpent venimeux

Bête de taille TP, non alignée

**CA 12**

**Initiative** +2 (12)

**Pv** 5 (2d4)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	2	-4	-4	<b>DEX</b>	15	+2	+2	<b>CON</b>	11	+0	+0
<b>INT</b>	1	-5	-5	<b>SAG</b>	10	+0	+0	<b>CHA</b>	3	-4	-4

**Sens** Vision aveugle 3 m ; Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 1/8 (25 PX ; BM +2)

## Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

## Serpent venimeux géant

Bête de taille M, non alignée

CA 14

Initiative +4 (14)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	10	+0	+0	DEX	18	+4	+4	CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAG	10	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison.

## Serpent volant

Monstruosité de taille TP, non alignée

CA 14

Initiative +2 (12)

Pv 5 (2d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	4	-3	-3	DEX	15	+2	+2	CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 1/8 (25 PX ; BM +2)

### Traits

**Repli aérien.** Le serpent ne provoque pas d'attaque d'Opportunité lorsqu'il quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

### Actions

**Morsure.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât perforant plus 5 (2d4) dégâts de poison.

## Singe géant

Bête de taille TG, non alignée

CA 12

Initiative +5 (15)

Pv 168 (16d12 + 64)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	23	+6	+6	DEX	14	+2	+2	CON	18	+4	+4
INT	5	-3	-3	SAG	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Compétences Athlétisme +9, Perception +4, Survie +4

Sens Perception passive 14

Langues aucune

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

### Actions

**Attaques multiples.** Le singe effectue deux attaques de Poing.

**Poing.** Corps à corps : +9, allonge 3 m.  
Touché : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

**Jet de rocher (recharge 6).** Le singe projette un rocher en un point qu'il voit dans un rayon de 27 m.  
JS Dextérité : DD 17, chaque créature dans une sphère de 1,50 m centrée sur ce point. Échec : 24 (7d6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.  
Réussite : demi-dégâts uniquement.

### Actions Bonus

**Bond.** Le singe effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

## Tigre

Bête de taille G, non alignée

CA 13

Initiative +3 (13)

Pv 30 (4d10 + 8)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	17	+3	+3	DEX	16	+3	+3	CON	14	+2	+2
INT	3	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	8	-1	-1

Compétences Discréption +7, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

### Actions

**Saignée.** Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

### Actions Bonus

**Fuite agile.** Le tigre entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

## Tigre à dents de sabre

Bête de taille G, non alignée

CA 13

Initiative +3 (13)

Pv 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
FOR	18	+4	+6	DEX	17	+3	+5	CON	15	+2	+2
INT	3	-4	-4	SAG	12	+1	+1	CHA	8	-1	-1

Compétences Discréption +7, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

### Traits

**Saut avec élan.** Avec une prise d'élan de 3 m, le tigre peut franchir jusqu'à 7,50 m lors d'un saut en longueur.

## Actions

**Attaques multiples.** Le tigre effectue deux attaques de Saignée.

**Saignée.** Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.  
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

## Actions Bonus

**Fuite agile.** Le tigre entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

## Tricératops

Bête (Dinosaur) de taille TG, non alignée

**CA 14**                    **Initiative -1 (9)**

**Pv** 114 (12d12 + 36)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	22	+6	+6	<b>DEX</b>	-1	-1	<b>CON</b>	17	+3	+3	
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	11	+0	+0	<b>CHA</b>	5	-3	-3

**Sens** Perception passive 10

**Langues** aucune

**FP** 5 (1 800 PX ; BM +3)

## Actions

**Attaques multiples.** Le tricératops effectue deux attaques de Coup de corne.

**Coup de corne.** Corps à corps : +9, allonge 1,50 m.  
Touché : 19 (2d12 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et si le tricératops s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

## Tyrannosaure

Bête (Dinosaur) de taille TG, non alignée

**CA 13**                    **Initiative +3 (13)**

**Pv** 136 (13d12 + 52)

**Vitesse** 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	25	+7	+10	<b>DEX</b>	10	+0	+0	<b>CON</b>	19	+4	+4
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+4	<b>CHA</b>	9	-1	-1

**Compétences** Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** aucune

**FP** 8 (3 900 PX ; BM +3)

## Actions

**Attaques multiples.** Le tyrranosaure effectue une attaque de Morsure et une de Queue.

**Morsure.** Corps à corps : +10, allonge 3 m.  
Touché : 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 17). Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé et ne peut pas être ciblée par la Queue du tyrranosaure.

**Queue.** Corps à corps : +10, allonge 4,50 m.

Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin de son tour suivant.

## Vautour

Bête de taille M, non alignée

**CA 10**                    **Initiative +0 (10)**

**Pv** 5 (1d8 + 1)

**Vitesse** 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	7	-2	-2	<b>DEX</b>	10	+0	+0	<b>CON</b>	13	+1	+1
<b>INT</b>	2	-4	-4	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	4	-3	-3

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** aucune

**FP** 0 (10 PX ; BM +2)

## Traits

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le vautour a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Bec.** Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.

Touché : 2 (1d4) dégâts perforants.

## Vautour géant

Monstruosité de taille G, Neutre Mauvaise

**CA 10**                    **Initiative +0 (10)**

**Pv** 25 (3d10 + 9)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS			
<b>FOR</b>	15	+2	+2	<b>DEX</b>	10	+0	+0	<b>CON</b>	16	+3	+3
<b>INT</b>	6	-2	-2	<b>SAG</b>	12	+1	+1	<b>CHA</b>	7	-2	-2

**Compétences** Perception +3

**Résistances** nécrotiques

**Sens** Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

**Langues** comprend le commun, mais ne parle pas

**FP** 1 (200 PX ; BM +2)

## Traits

**Tactique de meute.** Quand au moins un de ses alliés non Neutralisés se situe dans un rayon de 1,50 m de la créature qu'il cible, le vautour a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

## Actions

**Incision.** Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin de son tour suivant.