

Monstres

Aperçu du profil de jeu

Chaque monstre s'accompagne d'un profil de jeu incluant les règles propres à sa gestion. Ces profils se divisent comme suit :

Nom et détails génériques. Le nom du monstre est suivi de son type de créature (avec d'éventuels mots-clés), de sa catégorie de taille et de son alignement.

Base de combat. Classe d'armure, points de vie, Vitesses et Initiative apparaissent ici.

Valeurs de caractéristique. Les valeurs de caractéristique d'un monstre, les modificateurs correspondants et ses jets de sauvegarde sont indiqués ici.

Autres détails. Sens, Langues et FP du monstre apparaissent ici. Pour certains monstres, d'autres détails figurent aussi, comme ses maîtrises de compétence, ses Résistances, ses Immunités et son équipement. Quand un monstre est dépourvu de tels éléments, ces entrées sont absentes.

Traits. Apparaissent ici les particularités du monstre qui sont actives en permanence ou dans certaines situations.

Actions. Le monstre peut entreprendre les actions répertoriées ici en plus de celles détaillées dans « Comment jouer ».

Actions Bonus. Cette section indique les éventuelles actions Bonus du monstre.

Réactions et actions Légendaires. Ces sections fournissent les éventuelles Réactions et actions Légendaires du monstre.

Entrées d'un profil

Les règles propres aux profils sont détaillées dans le « glossaire de règles », ainsi que dans la présente section.

Catégorie de taille

Un monstre est de taille Très petite (TP), Petite (P), Moyenne (M), Grande (G), Très grande (TG) ou Gigantesque (Gig). Si plusieurs tailles sont mentionnées, choisissez celle de la créature parmi ces options. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails sur les catégories de taille.

Type de créature

Chaque monstre présente une mention indiquant son type de créature. Certains sorts, objets magiques, aptitudes de classe et autres effets du jeu interagissent d'une manière spécifique avec les créatures d'un type donné.

Le jeu comprend les types de créature suivants, qui n'ont pas de règles intrinsèques :

Aberrations. Êtres d'outre-monde particulièrement étranges, tels que les aboleths et les manteleurs.

Artificiels. Créatures créées magiquement, comme les homoncles et les gardes animés.

Bêtes. Créatures naturelles non Humanoïdes, comme les chevaux, les loups et la plupart des animaux géants.

Célestes. Créatures magiques liées aux Plans Supérieurs, par exemple les anges et les pégases.

Dragons. Êtres écailleux d'origine ancestrale, comme les dragons rouges et les vouivres.

Élémentaires. Êtres issus des Plans Élémentaires, tels que les éfrits et les élémentaires de l'eau.

Fées. Créatures liées à la Féerie ou aux forces de la nature, par exemple les dryades et les gobelins.

Fiélons. Créatures indissociables des effroyables Plans Inférieurs, tels que les balors et les molosses infernaux.

Géants. Êtres colossaux d'aspect presque humain, par exemple les géants du feu et les trolls.

Humanoïdes. Personnes identifiées par leur rôle ou leur profession, comme les mages, les pirates et les soldats. Elles peuvent être issues de diverses espèces.

Monstruosités. Créatures non naturelles et d'origine étrange, par exemple les mimiques et les hibours.

Morts-vivants. Esprits et morts animés, par exemple les fantômes, les vampires et les zombies.

Plantes. Monstres doués de raison végétale et fongiques, tels les tertres errants et les sylvaniens.

Vases. Créatures gélatineuses, notamment les pou-dings noirs et les cubes gélatineux.

Mots-clés descriptifs

Certains monstres présentent un ou plusieurs mots-clés dans une parenthèse suivant leur type. Ces mots-clés apportent des renseignements supplémentaires, mais n'ont pas de règle propre, même si certains effets mécaniques peuvent s'y référer.

Alignement

L'alignement indiqué dans le profil du monstre est une suggestion par défaut. Il s'inspire du rôle traditionnellement interprété par la créature dans le jeu ou dans les légendes connues de tous. N'hésitez pas à le modifier selon les besoins de votre narration. Un monstre dont l'alignement est indiqué comme Neutre sera notamment plus susceptible d'avoir un autre alignement.

La section « Création de personnage » aborde les neuf alignements et les créatures non alignées.

Classe d'armure

La classe d'armure (CA) d'un monstre prend en compte son éventuelle armure naturelle, sa Dextérité, son équipement et ses autres défenses. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails sur la classe d'armure.

Initiative

Cette entrée indique le modificateur d'Initiative du monstre, suivi de sa valeur d'Initiative entre parenthèses. Servez-vous du modificateur lorsque vous lancez le dé pour déterminer l'Initiative du monstre. Dans la plupart des cas, ce modificateur est égal à son modificateur de Dextérité, mais certains monstres disposent d'autres modificateurs qui s'appliquent également à ce calcul (leur bonus de maîtrise, par exemple).

Si vous ne comptez pas déterminer l'Initiative d'un monstre au hasard, sa valeur d'Initiative définit son Initiative au combat. Vous trouverez plus de détails sur l'Initiative dans « Comment jouer ».

Points de vie

Les points de vie d'un monstre sont représentés par un nombre suivi de parenthèses où figurent ses dés de vie (DV), ainsi que le modificateur apporté par sa Constitution. Vous avez le choix entre reprendre ce nombre tel quel, et lancer les dés selon la formule entre parenthèses si vous préférez laisser faire le hasard. Ne cumulez pas les deux méthodes.

La catégorie de taille d'un monstre détermine souvent le type de dé employé pour calculer ses points de vie, comme le montre la table « Dés de vie par taille ».

Dés de vie par taille

Cat. de taille du monstre	Dé de vie	Pv moyens par dé
TP (très petite)	d4	2,5
P (petite)	d6	3,5
M (moyenne)	d8	4,5
G (grande)	d10	5,5
TG (très grande)	d12	6,5
Gig (gigantesque)	d20	10,5

On multiplie le modificateur de Constitution du monstre par le nombre de DV qu'il possède, résultat qui s'ajoute alors à ses points de vie. Un monstre doté d'une Constitution de 12 (modificateur de +1) et de 2d8 DV, par exemple, disposera ainsi de 2d8 + 2 points de vie (moyenne de 11).

Pour plus de détails sur les points de vie, consultez « Comment jouer ».

Vitesse

L'entrée « Vitesse » indique la Vitesse du monstre. Certains monstres sont dotés d'une ou plusieurs vitesses parmi les suivantes : escalade, foussement, nage, vol. Les règles concernant la Vitesse et les vitesses spéciales figurent dans le « glossaire de règles ».

LE MONSTRE EN JEU

Pour vous assurer qu'un monstre agit au combat conformément à son facteur de puissance, suivez les consignes suivantes :

Capacités spéciales. Si le monstre dispose d'une faculté spéciale infligeant des dégâts importants, mais à usage limité, comme un souffle qui se recharge ou un sort qu'il ne peut lancer qu'une fois par jour, il est censé y recourir aussi vite et souvent que possible.

Attaques multiples. Si le monstre dispose d'Attaques multiples, il doit y recourir à chaque tour durant lequel il ne se sert pas d'une faculté plus puissante.

Actions Bonus, Réactions et actions

Légendaires. Si le profil du monstre présente des actions Bonus, des Réactions ou des actions Légendaires, assurez-vous qu'il s'en sert aussi souvent que possible.

Valeurs de caractéristique

Chaque monstre est doté de six valeurs de caractéristique, assorties des modificateurs de caractéristique correspondants et de modificateurs de jet de sauvegarde. Pour plus de détails sur les valeurs de caractéristique et les jets de sauvegarde, consultez la section « Comment jouer ».

Compétences

L'entrée « Compétences » spécifie les éventuelles maîtrises de compétence du monstre. Une créature particulièrement attentive et discrète pourra ainsi disposer de bonus aux tests de Dextérité (Discrétion) et de Sagesse (Perception). Un bonus de compétence est la somme du modificateur de caractéristique du monstre et de son bonus de maîtrise. D'autres modificateurs peuvent s'appliquer.

Résistances et Vulnérabilités

Ces entrées spécifient les éventuelles Résistances et Vulnérabilités du monstre. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails.

Immunités

Cette entrée indique les éventuelles Immunités du monstre. Si le monstre est doté d'Immunités contre des états et des types de dégâts, ces derniers apparaissent avant les états concernés. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails.

Équipement

Les monstres ont la maîtrise de leur équipement. Quand un monstre est pourvu de matériel que l'on peut récupérer, ces objets sont répertoriés à l'entrée « Équipement ». Le profil du monstre évoque parfois des effets qui se produisent quand la créature se sert d'un objet. Dans certains cas, cela passe outre aux règles de la section « Équipement » relatives à un tel objet. Toutefois, quand l'objet se retrouve entre les mains de quelqu'un d'autre, il se soumet aux règles de la section « Équipement » et les effets spéciaux du profil n'ont plus cours.

L'entrée « Équipement » ne répertorie pas forcément tout le matériel du monstre. Un monstre qui porte des vêtements sera ainsi vêtu comme on peut l'attendre, sans que sa tenue soit mentionnée dans cette entrée.

Tout matériel évoqué en dehors de l'entrée « Équipement » est considéré comme surnaturel ou très spécialisé, et devient inutilisable une fois le monstre vaincu.

Munitions et attaques à distance

Un monstre dont les attaques à distance nécessitent des munitions porte sur lui les projectiles demandés.

Équiper un monstre d'autres objets

Vous pouvez équiper les monstres de matériel supplémentaire en vous inspirant de la section « Équipement ». Vous décidez de la part de cet équipement que les aventuriers pourront récupérer une fois la créature terrassée, et dans quel état.

Ne dotez pas à la légère un monstre d'objets magiques utiles au combat, car ce matériel pourrait affecter son facteur de puissance. Si vous munissez un monstre d'un objet magique, la créature peut être harmonisée avec cet objet, comme indiqué dans la section « Équipement ». Un monstre doté d'un mot-clé de classe dans la parenthèse de son type de créature est considéré comme membre de cette classe pour ce qui est de l'Harmonisation.

Sens

L'entrée « Sens » indique la valeur de Sagesse (Perception) passive du monstre, ainsi que ses sens spéciaux éventuels. La Perception passive et les sens spéciaux sont décrits dans le « glossaire de règles ».

Langues

Cette entrée énumère les langues par lesquelles le monstre peut communiquer. Il arrive qu'une créature comprenne une langue sans pouvoir l'utiliser directement, ce qui est alors indiqué. La mention « aucune » apparaît quand le monstre ne comprend aucune langue.

Télépathie

La télépathie est une faculté magique permettant à un créature de communiquer mentalement avec une autre créature à une portée définie. Consultez le « glossaire de règles » pour plus de détails.

Facteur de puissance

Le facteur de puissance est défini dans le « glossaire de règles », tandis que la « Boîte à outils ludique » détaille comment le FP permet de planifier les rencontres de combat.

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience (PX) que rapporte un monstre dépend directement de son FP, comme indiqué sur la table « Points d'expérience par facteur de puissance ». Les PX sont accordés quand le monstre est vaincu au combat ou que la menace correspondante est écartée.

Sauf mention contraire, un monstre convoqué par un sort ou autre pouvoir magique rapporte les PX indiqués dans son profil.

Points d'expérience par facteur de puissance

FP	PX	FP	PX
0	0 ou 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

Bonus de maîtrise

Le bonus de maîtrise (BM) d'un monstre est déterminé par son FP, comme indiqué sur la table « Bonus de maîtrise par facteur de puissance ». Il influe sur ses jets de sauvegarde, ses compétences et autres facultés du monstre pour lesquelles son aptitude exceptionnelle entre en jeu.

Bonus de maîtrise par facteur de puissance

FP	BM	FP	BM
0–4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Traits

Les éventuels traits du monstre dressent la liste de ses aptitudes, certaines actives à tout moment, d'autres uniquement dans certaines situations.

Actions

Un monstre peut entreprendre les actions de cette section ou l'une des actions communes à toutes les créatures, comme indiqué dans « Comment jouer ».

Section Attaque

La section consacrée aux attaques d'un monstre identifie si l'attaque est une attaque à distance ou au corps à corps, puis fournit le bonus au jet d'attaque, sa portée ou son allonge, et ce qui se produit si l'attaque touche. Une attaque est dirigée contre une seule cible, sauf mention contraire. Pour plus de détails sur les différents types d'attaque, consultez « Comment jouer » et « Sorts ».

Touché. Les dégâts et autres effets intervenant lorsque l'attaque touche sa cible sont décrits après la mention « Touché : ».

Raté. Si une attaque entraîne un effet lorsqu'elle rate, les détails correspondants sont décrits après la mention « Raté : ».

Touché ou raté. Si une attaque entraîne un effet qu'elle touche ou rate sa cible, les détails correspondants sont décrits après la mention « Touché ou raté : ».

Section Jet de sauvegarde

Si un effet impose un jet de sauvegarde, son descriptif indique le type de JS requis, puis fournit le DD de sauvegarde, un résumé des créatures qui effectuent le JS et ce qui se passe en cas de JS réussi ou d'échec.

La formule « demi-dégâts uniquement » en cas de JS réussi indique que la cible ne subit que la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieur) subis par les cibles qui ratent leur JS, et qu'elle n'est pas soumise aux autres aspects de l'effet.

Section Dégâts

Dans chaque profil figurent le plus souvent une somme fixe et la formule de dés à lancer pour chaque occurrence de dégâts. Une attaque, par exemple, peut infliger 4 (1d4 + 2) dégâts en cas de réussite. Vous décidez d'utiliser le nombre ou l'expression entre parenthèses ; ne cumulez pas les deux.

Attaques multiples

Certaines créatures peuvent effectuer plus d'une attaque quand elles entreprennent l'action Attaque. Ces créatures présentent l'entrée « Attaques multiples » dans la section « Actions » de leur profil. Cette entrée énumère les attaques que la créature peut effectuer, ainsi que les éventuelles aptitudes supplémentaires qu'elle peut utiliser dans le cadre de l'action Attaque.

Sorts

Quand un monstre peut lancer des sorts, son profil énumère ceux-ci et indique la caractéristique d'incantation associée, le DD de sauvegarde des sorts (pour les sorts qui entraînent un JS) et le bonus d'attaque de sort (pour les sorts qui nécessitent un jet d'attaque). Sauf mention contraire, un sort du 1^{er} niveau ou supérieur est toujours lancé au niveau le plus faible possible et ne peut pas être jeté à un niveau supérieur.

Un sort de monstre s'accompagne parfois de règles spéciales ou de restrictions. Exemple : une guenaude verte peut lancer le sort *invisibilité*, mais avec la restriction « soi-même uniquement », ce qui indique que le sort ne peut affecter que la guenaude.

Composantes de sort. L'action Incantation indique si le monstre se passe de certaines composantes pour ses sorts. S'il doit fournir des composantes, décrivez le recours à celles-ci (verbales, somatiques ou matérielles) afin que les personnages soient conscients de l'incantation qui a lieu. Un monstre qui a besoin de composantes matérielles en dispose.

Temps d'incantation de 1 minute et plus. Quand un sort présente un temps d'incantation d'au moins 1 minute dans la description de l'action Incantation, le monstre ne lance pas le sort au prix d'une action, sauf mention contraire ; il doit au lieu de cela entreprendre l'action Magie à chacun de ses tours et maintenir sa Concentration pendant toute l'incantation, comme décrit dans le « glossaire de règles ».

Action Bonus

Si le monstre dispose d'options d'action Bonus, celles-ci sont énumérées dans cette section. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails sur les actions Bonus.

Réactions

Si le monstre dispose d'options de Réaction, celles-ci sont énumérées dans cette section avec leurs déclencheurs respectifs. Reportez-vous à « Comment jouer » pour plus de détails sur les Réactions.

Actions légendaires

Si le monstre dispose d'options d'action Légendaire, celles-ci sont énumérées dans cette section. Une action Légendaire est une action que le monstre peut entreprendre aussitôt après le tour d'une autre créature. Il ne peut entreprendre qu'une seule action Légendaire à la fois, et uniquement quand se termine le tour d'une autre créature. Le monstre ne peut pas entreprendre d'action Légendaire s'il subit l'état Neutralisé ou si quelque chose l'empêche d'entreprendre des actions.

Le monstre dispose d'un nombre limité d'utilisations d'action Légendaire (spécifié dans son profil). Le monstre dépense une utilisation chaque fois qu'il entreprend une action Légendaire et récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Usage limité

Certaines portions d'un profil présentent des restrictions en matière d'usage. Les limites les plus courantes sont les suivantes :

X/jour. Cette mention indique que cet élément du profil ne peut servir que X fois par jour et que le monstre doit terminer un Repos long pour récupérer les utilisations dépensées. Exemple : une Réaction assortie de « 1/jour » indique que le monstre peut y recourir une fois, après quoi il doit terminer un Repos long avant de pouvoir la réutiliser.

Recharge X-Y. Cette mention indique que le monstre peut recourir une fois à cet élément de son profil. Au début de chaque tour du monstre après cela, lancez 1d6. Si le résultat du dé se situe dans la plage mentionnée (X-Y), le monstre récupère l'utilisation de l'élément, qui se recharge également quand le monstre termine un Repos court ou long. Exemple : « Recharge 5-6 » pour une action indique que le monstre ne peut l'entreprendre qu'une fois. Après l'avoir entreprise, il lance 1d6 au début de chacun de ses tours, jusqu'à ce qu'il obtienne un 5 ou un 6 indiquant qu'il récupère l'usage de l'action.

Recharge après un Repos court ou long. Cette mention indique que le monstre peut recourir une fois à cet élément du profil, après quoi il doit terminer un Repos court ou long pour en récupérer l'usage.

Monstres de A à Z

Aboleth

Aboleth

Aberration de taille G, Loyale Mauvaise

CA 17 Initiative +7 (17)

Pv 150 (20d10 + 40)

Vitesse 3 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	21	+5 +5	DEX	9	-1 +3	CON	15	+2 +6
INT	18	+4 +8	SAG	15	+2 +6	CHA	18	+4 +4

Compétences Histoire +12, Perception +10

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 20

Langues profond ; télépathie 36 m

FP 10 (5 900 PX, ou 7 200 dans son antre ; BM +4)

Traits

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

Nuage de mucus. Tant qu'il est sous l'eau, l'aboleth est entouré d'un mucus réactif. *JS Constitution* : DD 14, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur l'aboleth, à la fin du tour de celui-ci. *Échec* : la cible est maudite. Jusqu'à la fin de la malédiction, la cible présente une peau visqueuse, elle peut respirer sous l'eau comme à l'air libre et ne peut récupérer de points de vie que si elle est sous l'eau.

Quand la créature maudite n'est pas dans l'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide à la fin de chaque période de 10 minutes, sauf si sa peau est humidifiée dans l'intervalle.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si l'aboleth rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Restauration occulte. S'il est détruit, l'aboleth acquiert un nouveau corps en 5d10 jours et revient à la vie avec tous ses pv dans le Royaume Lointain (ou en un autre lieu choisi par le MJ).

Télépathie inquisitrice. Si une créature communique par télépathie avec l'aboleth, ce dernier a conscience des désirs profonds de la créature.

Actions

Attaques multiples. L'aboleth effectue deux attaques de Tentacule et recourt à Assimilation de mémoire ou Domination d'esprit si disponible.

Tentacule. *Corps à corps* : +9, allonge 4,50 m.

Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'un des quatre tentacules.

Assimilation de mémoire. *JS Intelligence* : DD 16, une créature dans un rayon de 9 m Charmée ou Agrippée par l'aboleth. *Échec* : 10 (3d6) dégâts psychiques.

Réussite : demi-dégâts. *Échec ou réussite* : L'aboleth acquiert les souvenirs de la cible si elle est Humanoïde et si cette action la fait tomber à 0 point de vie.

Domination d'esprit (2/jour). *JS Sagesse* : DD 16, une créature que l'aboleth voit dans un rayon de 9 m. *Échec* : la cible subit l'état Charmé jusqu'à ce que l'aboleth meure ou soit sur un autre plan d'existence qu'elle. Ainsi Charmée, la cible se comporte en alliée de l'aboleth ; elle est directement sous son contrôle tant qu'elle reste dans un rayon de 18 m de lui. L'aboleth et la cible peuvent en outre communiquer télépathiquement l'un avec l'autre, quelle que soit la distance qui les sépare.

La cible réitère le JS chaque fois qu'elle subit des dégâts, ainsi qu'à la fin de toute période de 24 heures passée à plus de 1,5 km de l'aboleth, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, l'aboleth peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. L'aboleth récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Coup de tentacule. L'aboleth effectue une attaque de Tentacule.

Succion psychique. Si l'aboleth maintient au moins une créature Charmée ou Agrippée, il recourt à Assimilation de mémoire et récupère 5 (1d10) points de vie.

Âme-en-peine

Âme-en-peine

Mort-vivant de taille M ou P, Neutre Mauvais

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 67 (9d8 + 27)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	6	-2 -2	DEX	16	+3 +3	CON	16	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAG	14	+2 +2	CHA	15	+2 +2

Résistances acide, contondants, feu, froid, perforants, tranchants

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Charmé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues commun et deux autres langues

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Déplacement intangible. L'âme-en-peine peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité au soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme-en-peine subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Actions

Absorption de vie. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, son maximum de points de vie est réduit d'un montant égal aux dégâts subis.

Création de spectre. L'âme-en-peine cible un Humanoïde dans un rayon de 3 m, mort depuis moins de 1 minute. L'esprit de la cible émerge sous forme de spectre de l'espace de son cadavre ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme-en-peine. L'âme-en-peine ne peut ainsi contrôler plus de sept spectres à la fois.

Ankheg

Ankheg

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 14 Initiative +0 (10)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 9 m, fousissement 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 11	+0	+0	CON 14	+2	+2
INT 1	-5	-5	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Fouisseur. L'ankheg peut creuser à travers la roche à concurrence de la moitié de sa Vitesse de fousissement en laissant un tunnel de 3 m de diamètre dans son sillage.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible est Agrippée par l'ankheg), allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13).

Aspersions acide (recharge 6). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans une Ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 14 (4d6) dégâts d'acide. Réussite : demi-dégâts.

Araignée de phase

Araignée de phase

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 14 Initiative +3 (13)

Pv 45 (7d10 + 7)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 16	+3	+3	CON 12	+1	+1
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +7

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 3 (700 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.

Vision éthérée. L'araignée voit à 18 m dans le Plan Éthéré quand elle est sur le Plan Matériel, et inversement.

Actions

Attaques multiples. L'araignée effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de poison. Si ces dégâts réduisent la cible à 0 point de vie, celle-ci devient Stabilisée et subit l'état Empoisonné pendant 1 heure. Tant qu'elle est ainsi Empoisonnée, la cible subit en outre l'état Paralysé.

Actions Bonus

Saut éthéré. L'araignée se téléporte du Plan Matériel vers le Plan Éthéré ou vice versa.

Assassin

Assassin

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 16 Initiative +10 (20)

Pv 97 (15d8 + 30)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 18	+4	+7	CON 14	+2	+2
INT 16	+3	+6	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Acrobaties +7, Discrétion +10, Perception +6

Résistances poison

Équipement arbalète légère, armure de cuir clouté, épée courte

Sens Perception passive 16

Langues argot des voleurs, commun

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Esquive totale. Si l'assassin est soumis à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit en fait aucun dégât en cas de JS réussi, et seulement la moitié en cas d'échec. Il ne peut pas recourir à ce trait s'il subit l'état Neutralisé.

Actions

Attaques multiples. L'assassin effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Épée courte et Arbalète légère.

Épée courte. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de l'assassin.

Arbalète légère. À distance : +7, portée 24/96 m.
Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants plus 21 (6d6) dégâts de poison.

Actions Bonus

Ruse. L'assassin entreprend l'action Désengagement, Furtivité ou Pointe.

Autrache

Autrache

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Sens Perception passive 10

Langues aucune

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

Actions

Bec. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Azer

Sentinelle azer

Élémentaire de taille M, Loyal Neutre

CA 17 Initiative +1 (11)

Pv 39 (6d8 + 12)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 15	+2	+4
INT 12	+1	+1	SAG 13	+1	+1	CHA 10	+0	+0

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Perception passive 11

Langues primordial (igné)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Aura de feu. À la fin de chaque tour de l'azer, chaque créature qu'il choisit dans une Émanation de 1,50 m centrée sur lui subit 5 (1d10) dégâts de feu, sauf si cet azer subit l'état Neutralisé.

Illumination. L'azer projette une Lumière vive sur un rayon de 3 m, et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Actions

Marteau ardent. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Babélien

Babélien

Aberration de taille M, Chaotique Neutre

CA 9 Initiative -1 (9)

Pv 52 (7d8 + 21)

Vitesse 6 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 8	-1	-1	CON 16	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Immunités À terre

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Charabia. Le babélien bredouille de façon incohérente tant qu'il ne subit pas l'état Neutralisé. JS Sagesse : DD 10, toute créature qui commence son tour dans un rayon de 6 m du babélien alors qu'il bredouille. Échec : la cible lance 1d8 pour déterminer ce qu'elle fait pour le tour en cours :

1-4. La cible ne fait rien.

5-6. La cible n'entreprend ni action ni action Bonus, et consacre tout son déplacement dans une direction aléatoire.

7-8. La cible effectue une attaque de corps à corps contre une créature déterminée aléatoirement à portée d'allonge (elle ne fait rien si une telle attaque n'est pas possible).

Sol aberrant. Le sol dans une Émanation de 3 m centrée sur le babélien est un Terrain difficile.

Actions

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

Touché : 7 (2d6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre. La cible meurt si cette attaque la fait tomber à 0 point de vie. Son corps est alors absorbé par le babélien en ne laissant que son équipement.

Crachat aveuglant (recharge 5-6). JS Dextérité :

DD 10, chaque créature dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur un point dans un rayon de 9 m.

Échec : 7 (2d6) dégâts radiants, et la cible subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin du tour suivant du babélien.

Balor

Balor

Fielon (Démon) de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 19 Initiative +14 (24)

Pv 287 (23d12 + 138)

Vitesse 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 26	+8	+8	DEX 15	+2	+2	CON 22	+6	+12
INT 20	+5	+5	SAG 16	+3	+9	CHA 22	+6	+6

Compétences Perception +9

Résistances foudre, froid

Immunités feu, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 19

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 19 (22 000 PX ; BM +6)

Traits

Aura de feu. À la fin de chacun des tours du balor, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le balor subit 13 (3d8) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Le balor a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). Si le Balor rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Spasmes d'agonie. Le balor explose quand il meurt.
JS Dextérité : DD 20, chaque créature dans une Émanation de 9 m centrée sur le balor. **Échec** : 31 (9d6) dégâts de feu plus 31 (9d6) dégâts de force. **Réussite** : demi-dégâts. **Échec ou réussite** : si le balor meurt hors des Abysses, il acquiert aussitôt un nouveau corps et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le balor effectue une attaque de Fouet embrasé et une de Lame de foudre.

Fouet embrasé. *Corps à corps* : +14, allonge 9 m. *Touché* : 18 (3d6 + 8) dégâts de force plus 17 (5d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, le balor la tire directement vers lui d'un maximum de 7,50 m, et la cible subit l'état À terre.

Lame de foudre. *Corps à corps* : +14, allonge 3 m. *Touché* : 21 (3d8 + 8) dégâts de force plus 22 (4d10) dégâts de foudre, et la cible ne peut pas jouer de Réaction jusqu'au début du tour suivant du balor.

Actions Bonus

Téléportation. Le balor téléporte un démon consentant situé dans un rayon de 3 m (ou lui-même) d'un maximum de 18 m vers un espace inoccupé qu'il voit.

Bandits

Bandit

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 12 Initiative +1 (11)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Équipement arbalète légère, armure de cuir, cimenterre

Sens Perception passive 10

Langues argot des voleurs, commun

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

Actions

Cimenterre. *Corps à corps* : +3, allonge 1,50 m. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. À distance : +3, portée 24/96 m. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Chef de bande

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 15 Initiative +3 (13)

Pv 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+4	DEX 16	+3	+5	CON 14	+2	+2
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CHA 14	+2	+2

Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4

Équipement armure de cuir clouté, cimenterre, pistolet

Sens Perception passive 10

Langues argot des voleurs, commun

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le bandit effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Cimenterre et Pistolet.

Cimenterre. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Pistolet. À distance : +5, portée 9/27 m. *Touché* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. *Déclencheur* : le bandit est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. *Conséquences* : le bandit ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Basilic

Basilic

Monstruosité de taille M, non alignée

CA 15 Initiative -1 (9)

Pv 52 (8d8 + 16)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	16	+3 +3	DEX	8	-1 -1	CON	15	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	8	-1 -1	CHA	7	-2 -2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

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

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions Bonus

Regard pétrifiant (recharge 4–6). JS Constitution : DD 12, chaque créature dans un Cône de 9 m. Si le basilic voit son reflet dans le Cône, il effectue ce JS. **Premier échec** : la cible subit l'état Entravé et réitère le JS à la fin de son tour suivant si elle est toujours Entravée ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. **Deuxième échec** : la cible subit l'état Pétrifié qui remplace l'état Entravé.

Béhir

Béhir

Monstruosité de taille TG, Neutre Mauvaise

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 168 (16d12 + 64)

Vitesse 15 m, escalade 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	23	+6 +6	DEX	16	+3 +3	CON	18	+4 +4
INT	7	-2 -2	SAG	14	+2 +2	CHA	12	+1 +1

Compétences Discrétion +7, Perception +6

Immunités foudre

Sens Vision dans le noir 27 m ; Perception passive 16

Langues draconique

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Actions

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

Morsure. Corps à corps : +10, allonge 3 m.

Touché : 19 (2d12 + 6) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de foudre.

Constriction. JS Force : DD 18, une créature de taille G ou inférieure que le béhir voit dans un rayon de 1,50 m. **Échec** : 28 (5d8 + 6) dégâts contondants. La cible subit

l'état Agrippé (évasion DD 16), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 16, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 66 (12d10) dégâts de foudre. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions Bonus

Engloutissement. JS Dextérité : DD 18, une créature de taille G ou inférieure Agrippée par le béhir (celui-ci ne peut contenir qu'une seule créature engloutie). **Échec** : le béhir engloutit la cible, qui n'est plus Agrippée. La créature engloutie subit les états Aveuglé et Entravé, bénéficie d'un Abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du béhir et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre.

Si le béhir subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part de la créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter la créature, qui se retrouve avec l'état À terre dans un espace situé dans un rayon de 3 m du monstre. Si le béhir meurt, la créature engloutie n'est plus Entravée par lui et peut s'en extraire en dépensant 4,50 m de déplacement pour se retrouver À terre près du cadavre.

Berserker

Berserker

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	16	+3 +3	DEX	12	+1 +1	CON	17	+3 +3
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CHA	9	-1 -1

Équipement armure de peaux, hache à deux mains

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Frénésie du péril. Tant qu'il est En péril, le berserker a l'Avantage aux jets d'attaque et jets de sauvegarde.

Actions

Hache à deux mains. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Blême

Blême

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 36 (8d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 17	+3	+3	CON 10	+0	+0
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+2	CHA 8	-1	-1

Résistances nécrotiques

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Puanteur. JS Constitution : DD 10, toute créature qui commence son tour dans une Émanation de 1,50 m centrée sur la blème. *Échec* : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début de son tour suivant. *Réussite* : la cible est immunisée contre la puanteur de cette blème pendant 24 heures.

Actions

Griffe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un Mort-vivant, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 10. *Échec* : la cible subit l'état Paralysé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Bulette

Bulette

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 17 **Initiative** +0 (10)

Pv 94 (9d10 + 45)

Vitesse 12 m, fousissement 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 11	+0	+0	CON 21	+5	+5
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +6

Sens Perception des vibrations 36 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 16

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. La bulette effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. *Touché* : 17 (2d12 + 4) dégâts perforants.

Saut meurtrier. Au prix de 1,50 m de déplacement, la bulette saute en un espace situé dans un rayon de 4,50 m et contenant une ou plusieurs créatures de taille G ou inférieure. JS Dextérité : DD 15, chaque créature dans l'espace de destination de la bulette. *Échec* : 19 (3d12) dégâts contondants, et la cible subit l'état À terre. *Réussite* : demi-dégâts, et la cible est repoussée sur 1,50 m en ligne droite de la bulette.

Actions Bonus

Bond. La bulette effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Centaure

Soldat centaure

Fée de taille G, Neutre Bonne

CA 16 **Initiative** +2 (12)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 9	-1	-1	SAG 13	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Athlétisme +6, Perception +3

Équipement arc long, cuirasse, pique

Sens Perception passive 13

Langues elfique, sylvestre

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le centaure effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Pique et Arc long.

Pique. Corps à corps : +6, allonge 3 m. *Touché* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Arc long. À distance : +4, portée 45/180 m. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Actions Bonus

Charge écrasante (recharge 5–6). Le centaure se déplace dans les limites de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité et peut traverser les espaces des créatures de taille M ou inférieure. Chaque créature dont l'espace est traversé par le centaure est la cible de l'effet suivant. JS Force : DD 14. *Échec* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants, et la cible subit l'état À terre.

Champignons

Criard

Plante de taille M, non alignée

CA 5 **Initiative** -5 (5)

Pv 13 (3d8)

Vitesse 1,50 m

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

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 6

Langues aucune

FP 0 (0 PX ; BM +2)

Réactions

Hurlerment. *Déclencheur* : une créature ou une source de Lumière vive se déplace dans un rayon de 9 m du criard. *Conséquences* : le criard émet un hurlerment audible dans un rayon de 90 m pendant 1 minute (le cri cesse s'il meurt).

Thallophyte violette

Plante de taille M, non alignée

CA 5 Initiative -5 (5)

Pv 18 (4d8)

Vitesse 1,50 m

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

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 6

Langues aucune

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

Actions

Attaques multiples. Le champignon effectue deux attaques de Contact putréfiant.

Contact putréfiant. *Corps à corps* : +2, allonge 3 m. *Touché* : 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Chevalier

Chevalier

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 18 Initiative +0 (10)

Pv 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 11	+0	+0	CON 14	+2	+4
INT 11	+0	+0	SAG 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Immunités Effrayé

Équipement arbalète lourde, épée à deux mains, harnois

Sens Perception passive 10

Langues commun et une autre langue

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée à deux mains et Arbalète lourde.

Épée à deux mains. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts radiants.

Arbalète lourde. *À distance* : +2, portée 30/120 m. *Touché* : 11 (2d10) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts radiants.

Réactions

Parade. *Déclencheur* : le Chevalier est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. *Conséquences* : le chevalier ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Chien du trépas

Chien du trépas

Monstruosité de taille M, Neutre Mauvaise

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 39 (6d8 + 12)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi, Inconscient

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le chien du trépas effectue deux attaques de Morsure.

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

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est soumise à l'effet suivant.

JS Constitution : DD 12. *Premier échec* : la cible subit l'état Empoisonné. Tant que la cible est Empoisonnée, son maximum de points de vie ne revient pas à la normale quand elle termine un Repos long. La cible réitère le JS toutes les 24 heures et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. *Échecs suivants* : le maximum de points de vie de la cible Empoisonnée diminue de 5 (1d10).

Chien esquivreur

Chien esquivreur

Fée de taille M, Loyale Bonne

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 17	+3	+3	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues chien esquivreur ; comprend l'elfique et le sylvestre, mais ne les parle pas

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

Actions

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

Actions Bonus

Téléportation (recharge 4–6). Le chien se téléporte d'un maximum de 12 m dans un espace inoccupé qu'il voit.

Chimère

Chimère

Monstruosité de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 14 **Initiative** +0 (10)

Pv 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 11	+0	+0	CON 19	+4	+4
INT 3	-4	-4	SAG 14	+2	+2	CHA 10	+0	+0

Compétences Perception +8

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 18

Langues comprend le draconique, mais ne parle pas

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. La chimère effectue trois attaques : une de Coup de bélier, une de Griffes et une de Morsure. Elle peut remplacer l'attaque de Griffes par une utilisation de son Souffle de feu si disponible.

Coup de bélier. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 10 (1d12 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Griffe. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 18 (4d6 + 4) dégâts perforants si la chimère avait l'Avantage au jet d'attaque.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 15, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec :** 31 (7d8) dégâts de feu. **Réussite :** demi-dégâts.

Chtuul

Chtuul

Aberration de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 16 **Initiative** +0 (10)

Pv 76 (9d10 + 27)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 11	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Perception +4

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues comprend le profond, mais ne parle pas

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

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

Perception de la magie. Le cthul perçoit la magie dans un rayon de 36 m. Ce trait fonctionne pour le reste comme le sort *détection de la magie*, même s'il n'est pas magique en lui-même.

Actions

Attaques multiples. Le cthul effectue deux attaques de Pince et recourt à Tentacules paralysants.

Pince. Corps à corps : +6, allonge 3 m. **Touché :** 9 (1d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'une des deux pinces.

Tentacules paralysants. JS Constitution : DD 13, une créature Agrippée par le cthul. **Échec :** la cible subit l'état Empoisonné et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS. Tant qu'elle est ainsi Empoisonnée, la cible subit l'état Paralysé.

Cockatrice

Cockatrice

Monstruosité de taille P, non alignée

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

Pv 22 (5d6 + 5)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Immunités Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

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

Actions

Morsure pétrifiante. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. **Touché :** 3 (1d4 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 11. **Premier échec :** la cible subit l'état Entravé. Elle réitère le JS à la fin de son tour suivant si elle est toujours Entravée, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Deuxième échec : la cible subit l'état Pétrifié, qui remplace l'état Entravé, pendant 24 heures.

Couatl

Couatl

Céleste de taille M, Loyal Bon

CA 19 Initiative +5 (15)

Pv 60 (8d8 + 24)

Vitesse 9 m, vol 27 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 20	+5	+5	CON 17	+3	+5
INT 18	+4	+4	SAG 20	+5	+7	CHA 18	+4	+4

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités psychiques, radiants

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 15

Langues toutes ; télépathie 36 m

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Esprit protégé. Rien ne peut lire les pensées du couatl, et les autres créatures ne peuvent communiquer avec lui par télépathie que s'il le permet.

Actions

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 11 (1d12 + 5) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour suivant du couatl.

Constriction. JS Force : DD 15, une créature de taille M ou inférieure que le couatl voit dans un rayon de 1,50 m. Échec : 8 (1d6 + 5) dégâts contondants. La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 13), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Incantation. Le couatl lance l'un des sorts suivants sans la moindre composante, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 15) :

À volonté : changement de forme (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie, détection des pensées, détection du mal et du bien*

1/jour chacun : création de nourriture et d'eau, restauration suprême, scrutation, sommeil, songe

Actions Bonus

Soutien divin (2/jour). Le couatl lance *bénédictio*n, *restauration partielle* ou *sanctuaire* sans la moindre composante et avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Cube gélatineux

Cube gélatineux

Vase de taille G, non alignée

CA 6 Initiative -4 (6)

Pv 63 (6d10 + 30)

Vitesse 4,50 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 3	-4	-4	CON 20	+5	+5
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CHA 1	-5	-5

Immunités acide ; À terre, Assourdi, Aveuglé, Charmé, Épuisement, Effrayé

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Cube de vase. Le cube emplit la totalité de son espace et il est transparent. D'autres créatures peuvent entrer dans cet espace, mais ce faisant, elles se soumettent à l'Enveloppement du cube en subissant le Désavantage au jet de sauvegarde.

Les créatures dans le cube bénéficient d'un Abri total, sachant que le cube peut contenir une créature de taille G ou jusqu'à quatre créatures de taille M ou P.

Au prix d'une action, une créature dans un rayon de 1,50 m du cube peut en extraire une autre ou un objet à condition de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 12, l'opération lui infligeant 10 (3d6) dégâts d'acide.

Transparent. Même lorsque rien ne cache le cube, une créature doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour remarquer sa présence si elle ne l'a pas déjà vu se déplacer ni agir.

Actions

Pseudopode. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 12 (3d6 + 2) dégâts d'acide.

Enveloppement. Le cube se déplace dans les limites de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité. Il peut se déplacer à travers les espaces de créatures de taille G ou inférieure s'il a encore de la place pour les accueillir dans sa masse (voir le trait Cube de vase). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans l'espace de laquelle le cube pénètre pour la première fois de ce déplacement. Échec : 10 (3d6) dégâts d'acide, et la cible est enveloppée. Une cible enveloppée s'asphyxie, ne peut pas lancer de sorts à composante verbale, subit l'état Entravé, ainsi que 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du cube. Quand le cube se déplace, la cible enveloppée l'accompagne. Une créature enveloppée peut tenter de s'extraire du cube au prix d'une action et d'un test de Force (Athlétisme) DD 12. En cas de réussite, la cible s'évade dans l'espace inoccupé le plus proche. Réussite : demi-dégâts, et la cible se déplace en un espace inoccupé dans un rayon de

1,50 m du cube. S'il n'y a pas d'espace inoccupé dans ce rayon, la cible rate en fait son JS.

Demi-dragon

Demi-dragon

Dragon de taille M, Neutre

CA 18 **Initiative** +5 (15)

Pv 105 (14d8 + 42)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	19	+4 +4	DEX	14	+2 +5	CON	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAG	15	+2 +5	CHA	14	+2 +2

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +5, Perception +5

Résistances type de dégâts choisi pour le trait Origine draconique ci-après

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues commun, draconique

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Origine draconique. Le demi-dragon est lié à un type de dragon associé à l'un des types de dégâts suivants (au choix du MJ) : acide, feu, foudre, froid ou poison. Ce choix influe sur d'autres aspects du profil.

Actions

Attaques multiples. Le demi-dragon effectue deux attaques de Griffes.

Griffe. *Corps à corps* : +7, allonge 3 m.
Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts du type choisi pour le trait Origine draconique.

Souffle du dragon (recharge 5–6). *JS* Dextérité : DD 14, chaque créature dans un Cône de 9 m.
Échec : 28 (8d6) dégâts du type choisi pour le trait Origine draconique. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Bonus

Bond. Le demi-dragon effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Déva

Déva

Céleste (Ange) de taille M, Loyal Bon

CA 17 **Initiative** +4 (14)

Pv 229 (27d8 + 108)

Vitesse 9 m, vol 27 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	18	+4 +4	DEX	18	+4 +4	CON	18	+4 +4
INT	17	+3 +3	SAG	20	+5 +9	CHA	20	+5 +9

Compétences Intuition +9, Perception +9

Résistances radiants

Immunités Charmé, Effrayé, Épuisement

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 19

Langues toutes ; télépathie 36 m

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le déva a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration exaltée. Si le déva meurt hors du Mont Céleste, son corps disparaît et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part sur le Mont Céleste.

Actions

Attaques multiples. Le déva effectue deux attaques de Masse sainte.

Masse sainte. *Corps à corps* : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Incantation. Le déva lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection du mal et du bien*

1/jour chacun : *communion, rappel à la vie*

Actions Bonus

Soutien divin (2/jour). Le déva lance *délivrance des malédictions, restauration partielle* ou *soins*, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Diabale barbelé

Diabale barbelé

Fiélon (Diable) de taille M, Loyal Mauvais

CA 15 **Initiative** +3 (13)

Pv 110 (13d8 + 52)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+6	DEX 17	+3	+3	CON 18	+4	+7
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+5	CHA 14	+2	+5

Compétences Intuition +5, Perception +8, Tromperie +5

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 18

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Peau barbelée. Au début de chacun de ses tours, le diable barbelé inflige 5 (1d10) dégâts perforants à toute créature qui l'agrippe ou que lui-même agrippe.

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue une attaque de Griffes et une de Queue, ou bien il effectue deux attaques de Jet de flammes.

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

Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par les deux griffes.

Queue. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Jet de flammes. À distance : +5, portée 45 m. *Touché* : 17 (5d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle s'embrase.

Diabale barbu

Diabale barbu

Fiélon (Diable) de taille M, Loyal Mauvais

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

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+5	DEX 15	+2	+2	CON 15	+2	+4
INT 9	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CHA 14	+2	+4

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Effrayé, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 10

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue une attaque de Barbe et une de Coutille infernale.

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

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du diable. Tant que persiste l'empoisonnement, la cible ne peut pas récupérer de points de vie.

Coutille infernale. Corps à corps : +5, allonge 3 m.

Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature et ne souffre pas déjà d'une plaie infernale, elle est soumise à l'effet suivant. *JS Constitution* : DD 12. *Échec* : la cible subit une plaie infernale.

Ainsi blessée, la cible perd 5 (1d10) points de vie au début de chacun de ses tours. La plaie se referme au bout de 1 minute, si un sort lui restitue des points de vie ou si elle-même ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle consacre une action à panser la plaie et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 12.

Diabale cornu

Diabale cornu

Fiélon (Diable) de taille G, Loyal Mauvais

CA 18 **Initiative** +7 (17)

Pv 199 (19d10 + 95)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+10	DEX 17	+3	+7	CON 21	+5	+5
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+7	CHA 18	+4	+8

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 45 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 13

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Fourche incendiaire et Jet de flammes. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Queue infernale.

Fourche incendiaire. Corps à corps : +10, allonge 3 m. Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts de feu.

Jet de flammes. À distance : +8, portée 45 m. Touché : 26 (5d8 + 4) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle s'embrase.

Queue infernale. JS Dextérité : DD 17, une créature que le diable voit dans un rayon de 3 m. Échec : 10 (1d8 + 6) dégâts nécrotiques, et la cible subit une plaie infernale si elle n'en a pas déjà une. Ainsi blessée, la cible perd 10 (3d6) points de vie au début de chacun de ses tours. La plaie se referme au bout de 1 minute, si un sort restitue des points de vie à la cible ou si elle-même ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle consacre une action à panser la plaie et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 17.

Diabale des chaînes

Diabale des chaînes

Fiélon (Diabale) de taille M, Loyal Mauvais

CA 15 Initiative +5 (15)

Pv 85 (10d8 + 40)

Vitesse 9 m

MOD				JS				MOD				JS				MOD				JS			
FOR	18	+4	+4	DEX	15	+2	+2	CON	18	+4	+7	INT	11	+0	+0	SAG	12	+1	+4	CHA	14	+2	+2

Résistances contondants, froid, perforants, tranchants

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 11

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques de Chaîne et recourt à Invocation de chaîne infernale.

Chaîne. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'une des deux chaînes, ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Invocation de chaîne infernale. Le diable invoque une chaîne de feu afin d'entraver une créature. JS Dextérité : DD 15, une créature que le diable voit dans un rayon de 18 m. Échec : 9 (2d4 + 4) dégâts

de feu et la cible subit l'état Entravé jusqu'à la fin du tour suivant du diable, stade auquel la chaîne disparaît. Si la cible est de taille G ou inférieure, le diable la déplace vers lui d'un maximum de 9 m en ligne droite. Réussite : la chaîne disparaît.

Réactions

Regard dérangeant. Déclencheur : une créature que le diable voit commence son tour dans un rayon de 9 m du diable et peut le voir. Conséquences—JS Sagesse : DD 15, la créature ayant déclenché la Réaction.

Échec : la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin de son tour suivant. Réussite : la cible est immunisée contre le Regard dérangeant de ce diable pendant 24 heures.

Diabale gelé

Diabale gelé

Fiélon (Diabale) de taille G, Loyal Mauvais

CA 18 Initiative +7 (17)

Pv 228 (24d10 + 96)

Vitesse 12 m

MOD			JS	MOD			JS	MOD			JS
FOR	21	+5	+5	DEX	14	+2	+7	CON	18	+4	+9
INT	18	+4	+4	SAG	15	+2	+7	CHA	18	+4	+9

Compétences Intuition +7, Perception +7, Persuasion +9

Immunités feu, froid, poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 36 m ; Perception passive 17

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 14 (11 500 PX ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques de Lance de glace. Il peut en remplacer une par une attaque de Queue.

Lance de glace. Corps à corps ou à distance : +10, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de froid. Jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible ne peut entreprendre ni action Bonus ni Réaction, sa Vitesse est réduite de 3 m et elle peut se déplacer ou entreprendre son action à son tour, mais pas les deux. Touché ou raté : aussitôt après une attaque à distance, la lance retourne magiquement dans la main du diable.

Queue. Corps à corps : +10, allonge 3 m. Touché : 15 (3d6 + 5) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts de froid.

Mur de glace (recharge 6). Le diable lance *mur de glace* (au 8^e niveau) sans composantes de sort, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17).

Diable osseux

Diable osseux

Fiélon (Diable) de taille G, Loyal Mauvais

CA 16 **Initiative** +7 (17)

Pv 161 (17d10 + 68)

Vitesse 12 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+8	DEX 16	+3	+3	CON 18	+4	+4
INT 13	+1	+5	SAG 14	+2	+6	CHA 16	+3	+7

Compétences Intuition +6, Tromperie +7

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 12

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le diable a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si le diable meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques de Griffes et une de Dard infernal.

Dard infernal. *Corps à corps* : +8, allonge 3 m. *Touché* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants plus 18 (4d8) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du diable. Ainsi Empoisonnée, la cible ne peut pas récupérer de points de vie.

Griffe. *Corps à corps* : +8, allonge 3 m. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Diablotin

Diablotin

Fiélon (Diable) de taille TP, Loyal Mauvais

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

Pv 21 (6d4 + 6)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 17	+3	+3	CON 13	+1	+1
INT 11	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CHA 14	+2	+2

Compétences Discrétion +5, Intuition +3, Tromperie +4

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 11

Langues commun, infernal

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le diabolotin a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

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

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Changement d'aspect. Le diabolotin se métamorphose en prenant l'aspect d'un rat (Vitesse 6 m), d'un corbeau (6 m, vol 18 m) ou d'une araignée (6 m, escalade 6 m) ou reprend sa forme véritable. Son profil reste le même sous chaque forme, à l'exception de sa Vitesse. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Invisibilité. Le diabolotin lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Diantrefosse

Diantrefosse

Fiélon (Diable) de taille G, Loyal Mauvais

CA 21 **Initiative** +14 (24)

Pv 337 (27d10 + 189)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 26	+8	+8	DEX 14	+2	+8	CON 24	+7	+7
INT 22	+6	+6	SAG 18	+4	+10	CHA 24	+7	+7

Compétences Perception +10, Persuasion +19

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 20

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 20 (25 000 PX ; BM +6)

Traits

Aura de terreur. Le diantrefosse diffuse une aura dans une Émanation de 6 m tant qu'il ne subit pas l'état Neutralisé. *JS Sagesse* : DD 21, tout ennemi qui commence son tour dans l'aura. *Échec* : la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début de son tour suivant. *Réussite* : la cible est immunisée contre l'aura de ce diantrefosse pendant 24 heures.

Résistance à la magie. Le diantrefosse a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (4/jour). Si le diantrefosse rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Restauration diabolique. Si le diantrefosse meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse, tandis qu'il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le diantrefosse effectue quatre attaques : deux de Griffe diabolique, une de Masse d'armes ardente et une de Morsure.

Griffe diabolique. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 26 (4d8 + 8) dégâts nécrotiques.

Masse d'armes ardente. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 22 (4d6 + 8) dégâts de force plus 21 (6d6) dégâts de feu.

Morsure. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 18 (3d6 + 8) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle effectue le jet de sauvegarde suivant. JS Constitution : DD 21. Échec : la cible subit l'état Empoisonné. Ainsi Empoisonnée, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Incantation du feu des enfers (recharge 4–6).

Le diantrefosse lance *boule de feu* (au 5^e niveau) deux fois sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21). Il peut remplacer une *boule de feu* par *immobilisation de monstre* (au 7^e niveau) ou *mur de feu*.

Djinn

Djinn

Élémentaire (Génie) de taille G, Neutre

CA 17 Initiative +2 (12)

Pv 218 (19d10 + 114)

Vitesse 9 m, vol 27 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 15	+2	+6	CON 22	+6	+6
INT 15	+2	+2	SAG 16	+3	+7	CHA 20	+5	+5

Immunités foudre, tonnerre

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 13

Langues primordial (aérien)

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le djinn a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration élémentaire. Si le djinn meurt hors du Plan Élémentaire de l'Air, son corps se dissipe en brume et il en acquiert un nouveau en 1d4 jours, pour revenir à la vie avec tous ses pv quelque part dans le Plan de l'Air.

Souhaits. Le djinn a 30 % de chances de connaître le sort *souhait*. Si tel est le cas, il ne peut le lancer que pour une créature autre qu'un génie, qui doit communiquer son souhait d'une manière intelligible pour le djinn. Si le djinn lance le sort pour la créature, il ne subit pas les effets délétères normalement liés à cette épreuve. Après que le djinn a lancé trois fois ce sort, il doit attendre 365 jours pour pouvoir le relancer.

Actions

Attaques multiples. Le djinn effectue trois attaques, réparties à sa guise entre *Lame d'orage* et *Trait d'orage*.

Lame d'orage. Corps à corps : +9, allonge 1,50 m. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de foudre.

Trait d'orage. À distance : +9, portée 36 m. Touché : 13 (3d8) dégâts de tonnerre. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Création de tourbillon. Le djinn invoque un tourbillon en un point qu'il voit dans un rayon de 36 m. Le tourbillon emplit un Cylindre de 6 m de rayon et 18 m de haut, centré sur ce point. Le tourbillon persiste jusqu'à ce que cesse la Concentration du djinn sur lui. Le djinn peut déplacer le tourbillon d'un maximum de 6 m au début de chacun de ses tours.

Chaque fois que le tourbillon pénètre dans l'espace d'une créature ou qu'une créature entre dans le tourbillon, celle-ci est soumise à l'effet suivant. JS Force : DD 17 (une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour et le djinn n'est pas affecté). Échec : Tant qu'elle est dans le tourbillon, la cible subit l'état Entravé et se déplace avec le tourbillon. Au début de chacun de ses tours, la cible Entravée subit 21 (6d6) dégâts de tonnerre. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Incantation. Le djinn lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

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

2/jour chacun : *création de nourriture et d'eau* (peut produire du vin plutôt que de l'eau), *don des langues, vent divin*

1/jour chacun : *création, changement de plan, forme gazeuse, image majeure, invisibilité*

Doppelganger

Doppelganger

Monstruosité de taille M, Neutre

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	11	+0 +0	DEX	18	+4 +4	CON	14	+2 +2
INT	11	+0 +0	SAG	12	+1 +1	CHA	14	+2 +2

Compétences Intuition +3, Tromperie +6

Immunités Charmé

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun et trois autres langues

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le doppelganger effectue deux attaques de Coup et recourt à Visage déstabilisant si disponible.

Coup. Corps à corps : +6 (avec Avantage au premier round de chaque combat), allonge 1,50 m. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Lecture des pensées. Le doppelganger lance *détection des pensées* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 12).

Visage déstabilisant (recharge 6). JS Sagesse : DD 12, chaque créature dans une Émanation de 4,50 m centrée sur le doppelganger et qui voit celui-ci. Échec : la cible subit l'état Effrayé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le doppelganger se transforme en Humanoïde de taille M ou P, ou bien reprend sa forme véritable. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Dragons blancs

Dragonnet blanc

Dragon (Chromatique) de taille M, Chaotique Mauvais

CA 16 Initiative +2 (12)

Pv 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m, foussement 4,50 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	14	+2 +2	DEX	10	+0 +2	CON	14	+2 +2
INT	5	-3 -3	SAG	10	+0 +2	CHA	11	+0 +0

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités froid

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. En outre, tout Terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5-6). JS Constitution : DD 12, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. Échec : 22 (5d8) dégâts de froid. Réussite : demi-dégâts.

Jeune dragon blanc

Dragon (Chromatique) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 123 (13d10 + 52)

Vitesse 12 m, foussement 6 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	18	+4 +4	DEX	10	+0 +3	CON	18	+4 +4
INT	6	-2 2	SAG	11	+0 +3	CHA	12	+1 +1

Compétences Discrétion +3, Perception +6

Immunités froid

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues commun, draconique

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Traits

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. En outre, tout Terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 15, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Échec* : 40 (9d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Dragon blanc adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 18 Initiative +10 (20)

Pv 200 (16d12 + 96)

Vitesse 12 m, foussement 9 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 10	+0	+5	CON 22	+6	+6
INT 8	-1	-1	SAG 12	+1	+6	CHA 12	+1	+1

Compétences Discrétion +5, Perception +11

Immunités froid

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 21

Langues commun, draconique

FP 13 (10 000 PX, ou 11 500 dans son antre ; BM +5)

Traits

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. En outre, tout Terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m.

Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 19, chaque créature dans un Cône de 18 m. *Échec* : 54 (12d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Décharge de gel. JS Constitution : DD 14, chaque créature dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 7 (2d6) dégâts de froid, et la Vitesse de la cible est de 0 jusqu'à la fin de son tour suivant. *Échec ou réussite* : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Présence terrifiante. Le dragon lance *terreur* sans composantes matérielles, le Charisme étant sa

caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon blanc vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Chaotique Mauvais

CA 20 Initiative +12 (22)

Pv 333 (18d20 + 144)

Vitesse 12 m, foussement 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 26	+8	+8	DEX 10	+0	+6	CON 26	+8	+8
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+7	CHA 18	+4	+4

Compétences Discrétion +6, Perception +13

Immunités froid

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 23

Langues commun, draconique

FP 20 (PX 25 000, ou 33 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. En outre, tout Terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +14, allonge 4,50 m.

Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de froid.

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 22, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Échec* : 63 (14d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Décharge de gel. JS Constitution : DD 20, chaque créature dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 14 (4d6) dégâts de froid, et la Vitesse de la cible est de 0 jusqu'à la fin de son tour suivant. *Échec ou réussite* : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Présence terrifiante. Le dragon lance *terreur* sans composantes matérielles, le Charisme étant sa

caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 18).
Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons bleus

Dragonnet bleu

Dragon (Chromatique) de taille M, Loyal Mauvais

CA 17 Initiative +2 (12)

Pv 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m, fousissement 4,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 10	+0	+2	CON 15	+2	+2
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ;
Perception passive 14

Langues draconique

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans une Ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 21 (6d6) dégâts de foudre. Réussite : demi-dégâts.

Jeune dragon bleu

Dragon (Chromatique) de taille G, Loyal Mauvais

CA 18 Initiative +4 (14)

Pv 152 (16d10 + 64)

Vitesse 12 m, fousissement 6 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 10	+0	+4	CON 19	+4	+4
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+5	CHA 17	+3	+3

Compétences Discrétion +4, Perception +9

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 19

Langues commun, draconique

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +9, allonge 3 m.
Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 16, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 55 (10d10) dégâts de foudre. Réussite : demi-dégâts.

Dragon bleu adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Loyal Mauvais

CA 19 Initiative +10 (20)

Pv 212 (17d12 + 102)

Vitesse 12 m, fousissement 9 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+7	DEX 10	+0	+5	CON 23	+6	+6
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+7	CHA 20	+5	+5

Compétences Discrétion +5, Perception +12

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 22

Langues commun, draconique

FP 16 (15 000 PX, ou 18 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *fracassement*.

Saignée. Corps à corps : +12, allonge 3 m.
Touché : 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 18) :

À volonté : détection de la magie, fracassement, invisibilité, main du mage

1/jour chacun : communication à distance, scrutation

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 19, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 60 (11d10) dégâts de foudre. Réussite : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Balayage caudal. Le dragon effectue une attaque de Saignée.

Envol furtif. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *invisibilité* sur lui-même, et il peut voler à concurrence de la moitié de sa Vitesse de vol. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Fracas tonitrueux. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *fracasement*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon bleu vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Loyal Mauvais

CA 22 Initiative +14 (24)

Pv 481 (26d20 + 208)

Vitesse 12 m, foussement 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 29	+9	+9	DEX 10	+0	+7	CON 27	+8	+8
INT 18	+4	+4	SAG 17	+3	+10	CHA 25	+7	+7

Compétences Discrétion +7, Perception +17

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 23 (50 000 PX, ou 62 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *fracasement* (au 3^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +16, allonge 4,50 m. Touché : 18 (2d8 + 9) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts de foudre.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 22) :

À volonté : *détection de la magie, fracasement* (au 3^e niveau), *invisibilité, main du mage*

1/jour chacun : *communication à distance, scrutation*

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 23, chaque créature dans une Ligne de 36 m de long sur 3 m de large. Échec : 88 (16d10) dégâts de foudre. Réussite : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Balayage caudal. Le dragon effectue une attaque de Saignée.

Envol furtif. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *invisibilité* sur lui-même, et il peut voler à concurrence de la moitié de sa Vitesse de vol. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Fracas tonitrueux. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *fracasement* (au 3^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons d'airain

Dragonnet d'airain

Dragon (Métallique) de taille M, Chaotique Bon

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, foussement 4,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 10	+0	+2	CON 13	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités feu

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

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

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Ligne de 6 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 14 (4d6) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Souffle soporifique. JS Constitution : DD 11, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. Échec : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. Deuxième échec : la cible subit l'état Inconscient pendant 1 minute. Cet effet prend fin pour la cible si celle-ci subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Jeune dragon d'airain

Dragon (Métallique) de taille G, Chaotique Bon

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 110 (13d10 + 39)

Vitesse 12 m, foussement 6 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+3	CON 17	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+3	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +3, Perception +6, Persuasion +5

Immunités feu

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues commun, draconique

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer deux de ces attaques par une utilisation de Souffle soporifique.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 14, chaque créature dans une Ligne de 12 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 38 (11d6) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Souffle soporifique. JS Constitution : DD 14, chaque créature dans un Cône de 9 m. Échec : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. Deuxième échec : la cible subit l'état Inconscient pendant 1 minute. Cet effet prend fin pour la cible si celle-ci subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Dragon d'airain adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Chaotique Bon

CA 18 Initiative +10 (20)

Pv 172 (15d12 + 75)

Vitesse 12 m, fousissement 9 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 10	+0	+5	CON 21	+5	+5
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+6	CHA 17	+3	+3

Compétences Discrétion +5, Histoire +7, Perception +11, Persuasion +8

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 21

Langues commun, draconique

FP 13 (10 000 PX, ou 11 500 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer rayon ardent ou (B) Souffle soporifique.

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort),

communication avec les animaux, détection de la magie, illusion mineure, rayon ardent

1/jour chacun : *contrôle du climat, détection des pensées*

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 18, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 45 (10d8) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Souffle soporifique. JS Constitution : DD 18, chaque créature dans un Cône de 18 m. Échec : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. Deuxième échec : la cible subit l'état Inconscient pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour la cible si celle-ci subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Lumière aveuglante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer rayon ardent.

Sables brûlants. JS Dextérité : DD 16, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. Échec : 27 (6d8) dégâts de feu, et la Vitesse de la cible est réduite de moitié jusqu'à la fin de son tour suivant. Échec ou réussite : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon d'airain vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Chaotique Bon

CA 20 Initiative +12 (22)

Pv 332 (19d20 + 133)

Vitesse 12 m, fousissement 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 10	+0	+6	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+8	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +6, Histoire +9, Perception +14, Persuasion +12

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 24

Langues commun, draconique

FP 20 (PX 25 000, ou 33 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon ardent* (au 3^e niveau) ou (B) Souffle soporifique.

Saignée. *Corps à corps* : +14, allonge 4,50 m.
Touché : 19 (2d10 + 8) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *communication avec les animaux*, *détection de la magie*, *illusion mineure*, *rayon ardent* (au 3^e niveau)
1/jour chacun : *contrôle du climat*, *détection des pensées*

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 21, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 1,50 m de large. *Échec* : 58 (13d8) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Souffle soporifique. *JS Constitution* : DD 21, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Inconscient pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour la cible si celle-ci subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Lumière aveuglante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon ardent* (au 3^e niveau).

Sables brûlants. *JS Dextérité* : DD 20, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 36 (8d8) dégâts de feu, et la Vitesse de la cible est réduite de moitié jusqu'à la fin de son tour suivant. *Échec ou réussite* : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons d'argent

Dragonnet d'argent

Dragon (Métallique) de taille M, Loyal Bon

CA 17 **Initiative** +2 (12)
Pv 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	19	+4	+4	DEX	10	+0	+2	CON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1	SAG	11	+0	+2	CHA	15	+2	+2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités froid

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ;
Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffle glacial (recharge 5–6). *JS Constitution* : DD 13, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. *Échec* : 18 (4d8) dégâts de froid. *Réussite* : 1/2 dégâts.

Souffle paralysant. *JS Constitution* : DD 13, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. *Premier échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Jeune dragon d'argent

Dragon (Métallique) de taille G, Loyal Bon

CA 18 **Initiative** +4 (14)

Pv 168 (16d10 + 80)

Vitesse 12 m, vol 24 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	23	+6	+6	DEX	10	+0	+4	CON	21	+5	+5
INT	14	+2	+2	SAG	11	+0	+4	CHA	19	+4	+4

Compétences Discrétion +4, Histoire +6, Perception +8

Immunités froid

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 18

Langues commun, draconique

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Souffle paralysant.

Saignée. *Corps à corps* : +10, allonge 3 m.
Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants.

Souffle glacial (recharge 5–6). *JS Constitution* : DD 17, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Échec* : 49 (11d8) dégâts de froid. *Réussite* : 1/2 dégâts.

Souffle paralysant. *JS Constitution* : DD 17, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Premier échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant,

et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Dragon d'argent adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Loyal Bon

CA 19 Initiative +10 (20)

Pv 216 (16d12 + 112)

Vitesse 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 10	+0	+5	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+6	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +5, Histoire +8, Perception +11

Immunités froid

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 21

Langues commun, draconique

FP 16 (15 000 PX, ou 18 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *couteau de glace* ou (B) Souffle paralysant.

Saignée. Corps à corps : +13, allonge 3 m.

Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 19, +11 pour toucher) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *couteau de glace*, *détection de la magie*, *immobilisation de monstre*

1/jour chacun : *tempête de grêle* (au 5^e niveau), *zone de vérité*

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 20, chaque créature dans un Cône de 18 m. *Échec* : 54 (12d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Souffle paralysant. JS Constitution : DD 20, chaque créature dans un Cône de 18 m. *Premier échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur

elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

On ne bouge plus. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *immobilisation de monstre*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Rafale gelée. JS Dextérité : DD 19, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 3 m de large. *Échec* : 14 (4d6) dégâts de froid, et la cible est repoussée du dragon en ligne droite d'un maximum de 9 m. *Réussite* : demi-dégâts uniquement. *Échec ou réussite* : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon d'argent vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Loyal Bon

CA 22 Initiative +14 (24)

Pv 468 (24d20 + 216)

Vitesse 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 30	+10	+10	DEX 10	+0	+7	CON 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+9	CHA 26	+8	+8

Compétences Discrétion +7, Histoire +11, Perception +16

Immunités froid

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 26

Langues commun, draconique

FP 23 (50 000 PX, ou 62 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *couteau de glace* (au 2^e niveau) ou (B) Souffle paralysant.

Saignée. Corps à corps : +17, allonge 4,50 m.

Touché : 19 (2d8 + 10) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de froid.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 23, +15 pour toucher) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *couteau de glace* (au 2^e niveau), *détection de la magie*, *immobilisation de monstre*

1/jour chacun : *contrôle du climat*, *téléportation*, *tempête de grêle* (au 7^e niveau), *zone de vérité*

Souffle glacial (recharge 5–6). JS Constitution : DD 24, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Échec* : 67 (15d8) dégâts de froid. *Réussite* : demi-dégâts.

Souffle paralysant. JS Constitution : DD 24, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Premier échec* : la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant, et réitère alors son JS. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

On ne bouge plus. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *immobilisation de monstre*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Rafale gelée. JS Dextérité : DD 23, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 3 m de large. *Échec* : 14 (4d6) dégâts de froid, et la cible est repoussée du dragon en ligne droite d'un maximum de 9 m. *Réussite* : demi-dégâts uniquement. *Échec ou réussite* : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons d'or

Dragonnet d'or

Dragon (Métallique) de taille M, Loyal Bon

CA 17 **Initiative +4 (14)**

Pv 60 (8d8 + 24)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	19	+4 +4	DEX	14	+2 +4	CON	17	+3 +3
INT	14	+2 +2	SAG	11	+0 +2	CHA	16	+3 +3

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Immunités feu

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants.

Souffle affaiblissant. JS Force : DD 13, chaque créature non encore affectée par ce souffle dans un Cône de 4,50 m. *Échec* : la cible subit le Désavantage aux Tests d20 basés sur la Force et soustrait 2 (1d4) à ses jets de dégâts. Elle réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 13, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. *Échec* : 22 (4d10) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Jeune dragon d'or

Dragon (Métallique) de taille G, Loyal Bon

CA 18 **Initiative +6 (16)**

Pv 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	23	+6 +6	DEX	14	+2 +6	CON	21	+5 +5
INT	16	+3 +3	SAG	13	+1 +5	CHA	20	+5 +5

Compétences Discrétion +6, Intuition +5, Perception +9, Persuasion +9

Immunités feu

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 19

Langues commun, draconique

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Souffle affaiblissant.

Saignée. Corps à corps : +10, allonge 3 m. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants.

Souffle affaiblissant. JS Force : DD 17, chaque créature non encore affectée par ce souffle dans un Cône de 9 m. *Échec* : la cible subit le Désavantage aux Tests d20 basés sur la Force et soustrait 3 (1d6) à ses jets de dégâts. Elle réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 17, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec** : 55 (10d10) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Dragon d'or adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Loyal Bon

CA 19 **Initiative** +14 (24)

Pv 243 (18d12 + 126)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 14	+2	+8	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+8	CHA 24	+7	+7

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

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 24

Langues commun, draconique

FP 17 (18 000 PX, ou 20 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

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

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau) ou (B) Souffle affaiblissant.

Saignée. Corps à corps : +14, allonge 3 m. **Touché** : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21, +13 pour toucher) :

À volonté : changement de forme (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie, rayon traçant* (au 2^e niveau)

1/jour chacun : colonne de flamme, zone de vérité

Souffle affaiblissant. JS Force : DD 21, chaque créature non encore affectée par ce souffle dans un Cône de 18 m. **Échec** : la cible subit le Désavantage aux Tests d20 basés sur la Force et soustrait 3 (1d6) à ses jets de dégâts. Elle réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 21, chaque créature dans un Cône de 18 m. **Échec** : 66 (12d10) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Bannissement. JS Charisme : DD 21, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. **Échec** : 10 (3d6) dégâts de force ; la cible subit l'état Neutralisé et elle est transportée sur un demi-plan qui ne présente pas de danger jusqu'au début du tour suivant du dragon, puis elle réapparaît en un espace inoccupé au choix du dragon dans un rayon de 36 m de celui-ci. **Échec ou réussite** : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Lumière traçante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau).

Dragon d'or vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Loyal Bon

CA 22 **Initiative** +16 (26)

Pv 546 (28d20 + 252)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 30	+10	+10	DEX 14	+2	+9	CON 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 17	+3	+10	CHA 28	+9	+9

Compétences Discrétion +9, Intuition +10, Perception +17, Persuasion +16

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 24 (62 000 PX, ou 75 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

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

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 4^e niveau) ou (B) Souffle affaiblissant.

Saignée. Corps à corps : +17, allonge 4,50 m. **Touché** : 19 (2d8 + 10) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 24, +16 pour toucher) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie, rayon traçant* (au 4^e niveau)
1/jour chacun : *colonne de flamme* (au 6^e niveau), *mot de retour, zone de vérité*

Souffle affaiblissant. JS Force : DD 24, chaque créature non encore affectée par ce souffle dans un Cône de 27 m. **Échec :** la cible subit le Désavantage aux Tests d20 basés sur la Force et soustrait 5 (1d10) à ses jets de dégâts. Elle réitère le JS à la fin de chacun de ses tours, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 24, chaque créature dans un Cône de 27 m. **Échec :** 71 (13d10) dégâts de feu. **Réussite :** demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Bannissement. JS Charisme : DD 24, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. **Échec :** 24 (7d6) dégâts de force ; la cible subit l'état Neutralisé et elle est transportée sur un demi-plan qui ne présente pas de danger jusqu'au début du tour suivant du dragon, puis elle réapparaît en un espace inoccupé au choix du dragon dans un rayon de 36 m. **Échec ou réussite :** le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Lumière traçante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 4^e niveau).

Dragons de bronze

Dragonnet de bronze

Dragon (Métallique) de taille M, Loyal Bon

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 39 (6d8 + 12)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 10	+0	+2	CON 15	+2	+2
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans une Ligne de 12 m de long sur 1,50 m de large. **Échec :** 16 (3d10) dégâts de foudre. **Réussite :** demi-dégâts.

Souffle répulsif. JS Force : DD 12, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec :** la cible est repoussée du dragon sur 9 m en ligne droite et subit l'état À terre.

Jeune dragon de bronze

Dragon (Métallique) de taille G, Loyal Bon

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 142 (15d10 + 60)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 10	+0	+3	CON 19	+4	+4
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+4	CHA 17	+3	+3

Compétences Discrétion +3, Intuition +4, Perception +7

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 17

Langues commun, draconique

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Souffle répulsif.

Saignée. Corps à corps : +8, allonge 3 m. Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants.

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 15, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. **Échec :** 49 (9d10) dégâts de foudre. **Réussite :** demi-dégâts.

Souffle répulsif. JS Force : DD 15, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec :** la cible est repoussée du dragon sur 12 m en ligne droite et subit l'état À terre.

Dragon de bronze adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Loyal Bon

CA 18 Initiative +10 (20)

Pv 212 (17d12 + 102)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+7	DEX 10	+0	+5	CON 23	+6	+6
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+7	CHA 20	+5	+5

Compétences Discrétion +5, Intuition +7, Perception +12

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 22

Langues commun, draconique

FP 15 (13 000 PX, ou 15 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

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

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau) ou (B) Souffle répulsif.

Saignée. Corps à corps : +12, allonge 3 m.
Touché : 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants plus 5 (1d10) dégâts de foudre.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17, +10 pour toucher) :

À volonté : changement de forme (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort),
communication avec les animaux, détection de la magie, *illusion mineure*, *rayon traçant* (au 2^e niveau),
thaumaturgie

1/jour chacun : détection des pensées, respiration aquatique

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 19, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 55 (10d10) dégâts de foudre.
Réussite : demi-dégâts.

Souffle répulsif. JS Force : DD 19, chaque créature dans un Cône de 9 m. Échec : la cible est repoussée du dragon sur 18 m en ligne droite et subit l'état À terre.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Coup de tonnerre. JS Constitution : DD 17, chaque créature dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 27 m.
Échec : 10 (3d6) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Assourdi jusqu'à la fin de son tour suivant.

Lumière traçante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau).

Dragon de bronze vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Loyal Bon

CA 22 Initiative +14 (24)

Pv 444 (24d20 + 192)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 29	+9	+9	DEX 10	+0	+7	CON 27	+8	+8
INT 18	+4	+4	SAG 17	+3	+10	CHA 25	+7	+7

Compétences Discrétion +7, Intuition +10, Perception +17

Immunités foudre

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 22 (41 000 PX, ou 50 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

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

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *rayon traçant* (au 2^e niveau) ou (B) Souffle répulsif.

Saignée. Corps à corps : +16, allonge 4,50 m.
Touché : 18 (2d8 + 9) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de foudre.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 22, +14 pour toucher) :

À volonté : changement de forme (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort),

communication avec les animaux, détection de la magie, illusion mineure, rayon traçant (au 2^e niveau), thaumaturgie

1/jour chacun : contrôle de l'eau, détection des pensées, respiration aquatique, scrutation

Souffle de foudre (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 23, chaque créature dans une Ligne de 36 m de long sur 3 m de large. **Échec** : 82 (15d10) dégâts de foudre. **Réussite** : demi-dégâts.

Souffle répulsif. JS Force : DD 23, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec** : la cible est repoussée du dragon sur 18 m en ligne droite et subit l'état À terre.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Coup de tonnerre. JS Constitution : DD 22, chaque créature dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 36 m. **Échec** : 13 (3d8) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Assourdi jusqu'à la fin de son tour suivant.

Lumière traçante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer rayon traçant (au 2^e niveau).

Dragons de cuivre

Dragonnet de cuivre

Dragon (Métallique) de taille M, Chaotique Bon

CA 16 **Initiative** +3 (13)

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+3	CON 13	+1	+1
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Discrétion +3, Perception +4

Immunités acide

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

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

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Ligne de 6 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 18 (4d8) dégâts d'acide. **Réussite** : demi-dégâts.

Souffle ralentissant. JS Constitution : DD 11, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : la cible

voit sa Vitesse réduite de moitié, ne peut pas jouer de Réaction et peut entreprendre une action ou une action Bonus à son tour, mais pas les deux. L'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Jeune dragon de cuivre

Dragon (Métallique) de taille G, Chaotique Bon

CA 17 **Initiative** +4 (14)

Pv 119 (14d10 + 42)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 12	+1	+4	CON 17	+3	+3
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+4	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +4, Perception +7, Tromperie +5

Immunités acide

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 17

Langues commun, draconique

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Souffle ralentissant.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m.

Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 14, chaque créature dans une Ligne de 12 m de long sur 1,50 m de large. **Échec** : 40 (9d8) dégâts d'acide. **Réussite** : demi-dégâts.

Souffle ralentissant. JS Constitution : DD 14, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec** : la cible voit sa Vitesse réduite de moitié, ne peut pas jouer de Réaction et peut entreprendre une action ou une action Bonus à son tour, mais pas les deux. L'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Dragon de cuivre adulte

Dragon (Métallique) de taille TG, Chaotique Bon

CA 18 **Initiative** +11 (21)

Pv 184 (16d12 + 80)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 12	+1	+6	CON 21	+5	+5
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+7	CHA 18	+4	+4

Compétences Discrétion +6, Perception +12, Tromperie +9

Immunités acide

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 22

Langues commun, draconique

FP 14 (PX 11 500, ou 13 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *épine mentale* (au 4^e niveau) ou (B) Souffle ralentissant.

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m.

Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : *changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie*, *épine mentale* (au 4^e niveau), *illusion mineure*

1/jour chacun : *Image majeure*, *restauration suprême*

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 18, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. **Échec :** 54 (12d8) dégâts d'acide. **Réussite :** demi-dégâts.

Souffle ralentissant. JS Constitution : DD 18, chaque créature dans un Cône de 18 m. **Échec :** la cible voit sa Vitesse réduite de moitié, ne peut pas jouer de Réaction et peut entreprendre une action ou une action Bonus à son tour, mais pas les deux. L'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Décharge mentale. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *épine mentale* (au 4^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Gloussement magique. JS Charisme : DD 17, une créature que le dragon voit dans un rayon de 27 m. **Échec :** 24 (7d6) dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible lance 1d6 chaque fois qu'elle effectue un test de caractéristique ou un jet d'attaque et soustrait le résultat obtenu au Test d20. **Échec ou réussite :** Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon de cuivre vénérable

Dragon (Métallique) de taille Gig, Chaotique Bon

CA 21

Initiative +15 (25)

Pv 367 (21d20 + 147)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 12	+1	+8	CON 25	+7	+7
INT 20	+5	+5	SAG 17	+3	+10	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +8, Perception +17, Tromperie +13

Immunités acide

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 21 (33 000 PX, ou 41 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de (A) Incantation pour lancer *épine mentale* (au 5^e niveau) ou (B) Souffle ralentissant.

Saignée. Corps à corps : +15, allonge 4,50 m.

Touché : 19 (2d10 + 8) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts d'acide.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21) :

À volonté : *Changement de forme* (Bête ou Humanoïde uniquement, le sort ne fait pas gagner de points de vie temporaires, ni Concentration ni points de vie temporaires nécessaires pour maintenir le sort), *détection de la magie*, *épine mentale* (au 5^e niveau), *illusion mineure*

1/jour chacun : *Image majeure*, *image projetée*, *restauration suprême*

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 22, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 3 m de large. **Échec :** 63 (14d8) dégâts d'acide. **Réussite :** demi-dégâts.

Souffle ralentissant. JS Constitution : DD 22, chaque créature dans un Cône de 27 m. **Échec :** la cible voit sa Vitesse réduite de moitié, ne peut pas jouer de Réaction et peut entreprendre une action ou une action Bonus à son tour, mais pas les deux. L'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Décharge mentale. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *épine mentale* (au 5^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Gloussement magique. JS Charisme : DD 21, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 31 (9d6) dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible lance 1d8 chaque fois qu'elle effectue un test de caractéristique ou un jet d'attaque et soustrait le résultat obtenu au Test d20. *Échec ou réussite* : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons noirs

Dragonnet noir

Dragon (Chromatique) de taille M, Chaotique Mauvais

CA 17 **Initiative +4 (14)**

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	15	+2 +2	DEX	14	+2 +4	CON	13	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAG	11	+0 +2	CHA	13	+1 +1

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Immunités acide

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Ligne de 4,50 m de long sur 1,50 m de large. *Échec* : 22 (5d8) dégâts d'acide. *Réussite* : demi-dégâts.

Jeune dragon noir

Dragon (Chromatique) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 18 **Initiative +5 (15)**

Pv 127 (15d10 + 45)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	19	+4 +4	DEX	14	+2 +5	CON	17	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAG	11	+0 +3	CHA	15	+2 +2

Compétences Discrétion +5, Perception +6

Immunités acide

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues commun, draconique

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m. *Touché* : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 14, chaque créature dans une Ligne de 9 m de long sur 1,50 m de large. *Échec* : 49 (14d6) dégâts d'acide. *Réussite* : demi-dégâts.

Dragon noir adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 19 **Initiative +12 (22)**

Pv 195 (17d12 + 85)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	23	+6 +6	DEX	14	+2 +7	CON	21	+5 +5
INT	14	+2 +2	SAG	13	+1 +6	CHA	19	+4 +4

Compétences Discrétion +7, Perception +11

Immunités acide

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 21

Langues commun, draconique

FP 14 (PX 11 500, ou 13 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

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

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *flèche acide* (au 3^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m.
Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17, +9 pour toucher) :

À volonté : *détection de la magie, flèche acide* (au 3^e niveau), *terreur*

1/jour chacun : *communication avec les morts, sphère de vitriol*

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 18, chaque créature dans une Ligne de 18 m de long sur 1,50 m de large. Échec : 54 (12d8) dégâts d'acide.
Réussite : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Nuage d'insectes. JS Dextérité : DD 17, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. Échec : 22 (4d10) dégâts de poison, et la cible subit le Désavantage aux jets de sauvegarde visant à maintenir sa Concentration, jusqu'à la fin de son tour suivant. Échec ou réussite : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Présence terrifiante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *terreur*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon noir vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Chaotique Mauvais

CA 22 Initiative +16 (26)

Pv 367 (21d20 + 147)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 14	+2	+9	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+9	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +9, Perception +16

Immunités acide

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 26

Langues commun, draconique

FP 21 (33 000 PX, ou 41 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

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

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *flèche acide* (au 4^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +15, allonge 4,50 m.
Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts d'acide.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21, +13 pour toucher) :

À volonté : *détection de la magie, flèche acide* (au 4^e niveau), *terreur*

1/jour chacun : *communication avec les morts, création de mort-vivant, sphère de vitriol* (au 5^e niveau)

Souffle d'acide (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 22, chaque créature dans une Ligne de 27 m de long sur 3 m de large. Échec : 67 (15d8) dégâts d'acide.
Réussite : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Nuage d'insectes. JS Dextérité : DD 21, une créature que le dragon voit dans un rayon de 36 m. Échec : 33 (6d10) dégâts de poison, et la cible subit le Désavantage aux jets de sauvegarde visant à maintenir sa Concentration, jusqu'à la fin de son tour suivant. Échec ou réussite : Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Présence terrifiante. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *terreur*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons rouges

Dragonnet rouge

Dragon (Chromatique) de taille M, Chaotique Mauvais

CA 17 Initiative +2 (12)

Pv 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+2	CON 17	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités feu

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ;
Perception passive 14

Langues draconique

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

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

Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 13, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. *Échec* : 24 (7d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Jeune dragon rouge

Dragon (Chromatique) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 18 **Initiative** +4 (14)

Pv 178 (17d10 + 85)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 10	+0	+4	CON 21	+5	+5
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+4	CHA 19	+4	+4

Compétences Discrétion +4, Perception +8

Immunités feu

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 18

Langues commun, draconique

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +10, allonge 3 m.

Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 17, chaque créature dans un Cône de 9 m. *Échec* : 56 (16d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Dragon rouge adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 19 **Initiative** +12 (22)

Pv 256 (19d12 + 133)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 10	+0	+6	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+7	CHA 23	+6	+6

Compétences Discrétion +6, Perception +13

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 23

Langues commun, draconique

FP 17 (18 000 PX, ou 20 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *rayon ardent*.

Saignée. *Corps à corps* : +14, allonge 3 m.

Touché : 13 (1d10 + 8) dégâts tranchants plus 5 (2d4) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20, +12 pour toucher) :

À volonté : *détection de la magie, injonction* (au 2^e niveau), *rayon ardent*

1/jour : *boule de feu*

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 21, chaque créature dans un Cône de 18 m. *Échec* : 59 (17d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Autorité naturelle. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *injonction* (au 2^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Rayons ignés. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon ardent*. Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon rouge vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Chaotique Mauvais

CA 22 **Initiative** +14 (24)

Pv 507 (26d20 + 234)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 30	+10	+10	DEX 10	+0	+7	CON 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+9	CHA 27	+8	+8

Compétences Discrétion +7, Perception +16

Immunités feu

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 26

Langues commun, draconique

FP 24 (62 000 PX, ou 75 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *rayon ardent* (au 3^e niveau).

Saignée. *Corps à corps* : +17, allonge 4,50 m.
Touché : 19 (2d8 + 10) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 23, +15 pour toucher) :

À volonté : *détection de la magie, injonction* (au 2^e niveau), *rayon ardent* (au 3^e niveau)
1/jour chacun : *boule de feu* (au 6^e niveau), *scrutation*

Souffle de feu (recharge 5–6). *JS Dextérité* : DD 24, chaque créature dans un Cône de 27 m. *Échec* : 91 (26d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Autorité naturelle. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *injonction* (au 2^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Rayons ignés. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *rayon ardent* (au 3^e niveau). Le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragons verts

Dragonnet vert

Dragon (Chromatique) de taille M, Loyal Mauvais

CA 17

Initiative +3 (13)

Pv 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+3	CON 13	+1	+1
INT 14	+2	+2	SAG 11	+0	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Discrétion +3, Perception +4

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ;
Perception passive 14

Langues draconique

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (recharge 5–6). *JS Constitution* : DD 11, chaque créature dans un Cône de 4,50 m.
Échec : 21 (6d6) dégâts de poison. *Réussite* : demi-dégâts.

Jeune dragon vert

Dragon (Chromatique) de taille G, Loyal Mauvais

CA 18

Initiative +4 (14)

Pv 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 12	+1	+4	CON 17	+3	+3
INT 16	+3	+3	SAG 13	+1	+4	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +4, Perception +7, Tromperie +5

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 17

Langues commun, draconique

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants plus
7 (2d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (recharge 5–6). JS Constitution :
DD 14, chaque créature dans un Cône de 9 m. **Échec** :
42 (12d6) dégâts de poison. **Réussite** : demi-dégâts.

Dragon vert adulte

Dragon (Chromatique) de taille TG, Loyal Mauvais

CA 19 Initiative +11 (21)

Pv 207 (18d12 + 90)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 12	+1	+6	CON 21	+5	+5
INT 18	+4	+4	SAG 15	+2	+7	CHA 18	+4	+4

Compétences Discrétion +6, Perception +12,
Persuasion +9, Tromperie +9

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 22

Langues commun, draconique

FP 15 (13 000 PX, ou 15 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

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

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *épine mentale* (au 3^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +11, allonge 3 m.
Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants plus
7 (2d6) dégâts de poison.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : *détection de la magie, épine mentale*
(au 3^e niveau)

1/jour : *quête*

Souffle empoisonné (recharge 5–6). JS Constitution :
DD 18, chaque créature dans un Cône de 18 m.
Échec : 56 (16d6) dégâts de poison. **Réussite** :
demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre).
Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Invasion mentale. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *épine mentale* (au 3^e niveau).

Miasmes nocifs. JS Constitution : DD 17, chaque créature dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 27 m.
Échec : 7 (2d6) dégâts de poison, et la cible subit un malus de –2 à la CA jusqu'à la fin de son tour suivant.
Échec ou réussite : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon vert vénérable

Dragon (Chromatique) de taille Gig, Loyal Mauvais

CA 21 Initiative +15 (25)

Pv 402 (23d20 + 161)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 12	+1	+8	CON 25	+7	+7
INT 20	+5	+5	SAG 17	+3	+10	CHA 22	+6	+6

Compétences Discrétion +8, Perception +17,
Persuasion +13, Tromperie +13

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision aveugle 18 m, Vision dans le noir 36 m ;
Perception passive 27

Langues commun, draconique

FP 22 (41 000 PX, ou 50 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

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

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le dragon rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Saignée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer *épine mentale* (au 5^e niveau).

Saignée. Corps à corps : +15, allonge 4,50 m.
Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants plus 10 (3d6)
dégâts de poison.

Incantation. Le dragon lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 21) :

À volonté : *détection de la magie, épine mentale*
(au 5^e niveau)

1/jour chacun : *modification de mémoire, quête*

Souffle empoisonné (recharge 5–6). JS Constitution : DD 22, chaque créature dans un Cône de 27 m.
Échec : 77 (22d6) dégâts de poison. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre).
 Aussitôt après le tour d'une autre créature, le dragon peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le dragon récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Assaut incisif. Le dragon se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Saignée.

Invasion mentale. Le dragon recourt à Incantation pour lancer *épine mentale* (au 5^e niveau).

Miasmes nocifs. JS Constitution : DD 21, chaque créature dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point que le dragon voit dans un rayon de 27 m.
Échec : 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible subit un malus de –2 à la CA jusqu'à la fin de son tour suivant.
Échec ou réussite : le dragon ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Dragon-tortue

Dragon-tortue

Dragon de taille Gig, Neutre

CA 20 **Initiative** +6 (16)

Pv 356 (23d20 + 115)

Vitesse 6 m, nage 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+7	DEX 10	+0	+0	CON 20	+5	+11
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+7	CHA 12	+1	+1

Résistances feu

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 11

Langues draconique, primordial (aquatique)

FP 17 (18 000 PX ; BM +6)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques de Morsure. Il peut en remplacer une par une attaque de Queue.

Morsure. Corps à corps : +13, allonge 4,50 m.

Touché : 23 (3d10 + 7) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu. Être immergé dans l'eau n'octroie pas la Résistance à ces dégâts de feu.

Queue. Corps à corps : +13, allonge 4,50 m.

Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Souffle de vapeur (recharge 5–6). JS Constitution : DD 19, chaque créature dans un Cône de 18 m.

Échec : 56 (16d6) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.
Échec ou réussite : être immergé dans l'eau n'octroie pas la Résistance à ces dégâts de feu.

Dretch

Dretch

Fiélon (Démon) de taille P, Chaotique Mauvais

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

Pv 18 (4d6 + 4)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 11	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 5	–3	–3	SAG 8	–1	–1	CHA 3	–4	–4

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues abyssal ; télépathie 18 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'abyssal)

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

Actions

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

Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Nuage fétide (1/jour). JS Constitution : DD 11, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur le dretch. **Échec** : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin de son tour suivant. Tant qu'elle est ainsi Empoisonnée, la créature ne peut pas jouer de Réaction et n'a droit qu'à une action ou une action Bonus lors de son tour (pas les deux).

Drider

Drider

Monstruosité de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 19 **Initiative** +4 (14)

Pv 123 (13d10 + 52)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 19	+4	+4	CON 18	+4	+4
INT 13	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 12	+1	+1

Compétences Discrétion +10, Perception +6

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

Langues commun des profondeurs, elfique

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Traits

Marche dans les toiles. Le drider n'est pas soumis aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile que lui.

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

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drider subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le drider effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Patte avant et Décharge toxique.

Patte avant. Corps à corps : +7, allonge 3 m.
Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Décharge toxique. À distance : +6, portée 36 m.
Touché : 13 (3d6 + 3) dégâts de poison.

Actions Bonus

Magie de la Reine Araignée (recharge 5–6). Le drider lance *lueurs féeriques*, *ténèbres* ou *toile d'araignée*, sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14).

Druide

Druide

Humanoïde (Druide) de taille M ou P, Neutre

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 11	+0	+0

Compétences Médecine +5, Nature +3, Perception +5

Équipement armure de cuir clouté

Sens Perception passive 15

Langues commun, druidique, sylvestre

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le druide effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Bâton-lierre et Éclat verdoyant.

Bâton-lierre. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants plus 2 (1d4) dégâts de poison.

Éclat verdoyant. À distance : +5, portée 27 m.
Touché : 10 (3d6) dégâts radiants.

Incantation. Le druide lance l'un des sorts suivants, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13) :

À volonté : communication avec les animaux, druidisme
2/jour chacun : enchevêtrement, vague tonnante
1/jour chacun : grande foulée, messenger animal, rayon de lune

Dryade

Dryade

Fée de taille M, Neutre

CA 16 Initiative +1 (11)

Pv 22 (5d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 14	+2	+2	SAG 15	+2	+2	CHA 18	+4	+4

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues elfique, sylvestre

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Communication avec les bêtes et les plantes.

La dryade peut communiquer avec les Bêtes et les Plantes comme si elles parlaient la même langue.

Résistance à la magie. La dryade a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La dryade effectue une attaque de Vrille cinglante ou de Décharge d'épines, et peut recourir à Incantation pour lancer *charme-monstre*.

Vrille cinglante. Corps à corps : +6, allonge 3 m.
Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Décharge d'épines. À distance : +6, portée 18 m.
Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Incantation. La dryade lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : amitié avec les animaux, charme-monstre (dure 24 heures ; se termine prématurément si la dryade relance le sort), druidisme
1/jour chacun : enchevêtrement, passage sans trace

Actions Bonus

Passage par les arbres. Si elle est dans un rayon de 1,50 m d'un arbre de taille G ou supérieure, la dryade se téléporte en un espace inoccupé à 1,50 m ou moins d'un autre arbre de taille G ou supérieure, dans un rayon de 18 m du premier.

Éclaireur

Éclaireur

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 11	+0	+0	SAG 13	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5

Équipement arc long, armure de cuir, épée courte

Sens Perception passive 15

Langues commun et une autre langue

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

Actions

Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée courte et Arc long.

Épée courte. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

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

Arc long. À distance : +4, portée 45/180 m.

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

Éfrit

Éfrit

Élémentaire (Génie) de taille G, Neutre

CA 17 **Initiative** +1 (11)

Pv 212 (17d10 + 119)

Vitesse 12 m, vol 18 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 12	+1	+1	CON 24	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+6	CHA 19	+4	+8

Immunités feu

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 12

Langues primordial (igné)

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. L'éfrit a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration élémentaire. Si l'éfrit meurt hors du Plan Élémentaire du Feu, son corps se réduit en cendres et il en acquiert un nouveau en 1d4 jours, pour revenir à la vie avec tous ses pv quelque part dans le Plan du Feu.

Souhaits. L'éfrit a 30 % de chances de connaître le sort *souhait*. Si tel est le cas, il ne peut le lancer que pour une créature autre qu'un génie, qui doit communiquer son souhait d'une manière intelligible pour l'éfrit. Si l'éfrit lance le sort pour la créature, il ne subit pas les effets délétères normalement liés à cette épreuve. Après que l'éfrit a lancé trois fois ce sort, il doit attendre 365 jours pour pouvoir le relancer.

Actions

Attaques multiples. L'éfrit effectue trois attaques, réparties à sa guise entre *Lame incandescente* et *Jet de flammes*.

Lame incandescente. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m. **Touché** : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 13 (2d12) dégâts de feu.

Jet de flammes. À distance : +8, portée 36 m.

Touché : 24 (7d6) dégâts de feu.

Incantation. L'éfrit lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : *détection de la magie, élémentalisme*

1/jour chacun : *changement de plan, don des langues, forme gazeuse, image majeure, invisibilité, mur de feu* (au 7^e niveau)

Élémentaire de l'air

Élémentaire de l'air

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 15 **Initiative** +5 (15)

Pv 90 (12d10 + 24)

Vitesse 3 m, vol 27 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 20	+5	+5	CON 14	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Résistances contondants, foudre, perforants, tranchants

Immunités poison, tonnerre ; À terre, Agrippé,

Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (aérien)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Corps d'air. L'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Coup tonitruant.

Coup tonitruant. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts de tonnerre.

Tourbillon (recharge 4-6). JS Force : DD 13, une créature de taille M ou inférieure dans l'espace de l'élémentaire. **Échec** : 24 (4d10 + 2) dégâts de tonnerre, et la cible est repoussée de l'élémentaire de 6 m en ligne droite et subit l'état À terre. **Réussite** : demi-dégâts uniquement.

Élémentaire de l'eau

Élémentaire de l'eau

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 114 (12d10 + 48)

Vitesse 9 m, nage 27 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 18	+4	+4
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Résistances acide, feu

Immunités poison ; À terre, Agrippé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (aquatique)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Corps d'eau. L'élémentaire peut pénétrer dans un espace occupé par un ennemi et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Gel. Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, sa Vitesse est réduite de 6 m jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Coup.

Coup. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Déluge (recharge 4–6). JS Force : DD 15, chaque créature dans l'espace de l'élémentaire. Échec : 22 (4d8 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14). Tant qu'elle est Agrippée, la cible subit l'état Entravé, s'asphyxie à moins de pouvoir respirer dans l'eau, et subit 9 (2d8) dégâts contondants au début de chacun des tours de l'élémentaire. L'élémentaire peut ainsi maintenir une créature de taille G ou un maximum de deux créatures de taille M ou inférieure. Au prix d'une action, une créature dans un rayon de 1,50 m de l'élémentaire peut en extirper une créature en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 14. Réussite : demi-dégâts uniquement.

Élémentaire de la terre

Élémentaire de la terre

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 17 Initiative -1 (9)

Pv 147 (14d10 + 70)

Vitesse 9 m, foussement 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 8	-1	-1	CON 20	+5	+5
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Vulnérabilités tonnerre

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (terreux)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Déplacement tellurique. L'élémentaire peut se déplacer par foussement dans la pierre et la terre brutes et non magiques. Ce faisant, il laisse intacte la structure de ce qu'il traverse.

Monstre de siège. L'élémentaire inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Coup et Projection de rocher.

Coup. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Projection de rocher. À distance : +8, portée 18 m.

Touché : 8 (1d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Élémentaire du feu

Élémentaire du feu

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 93 (11d10 + 33)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 17	+3	+3	CON 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités feu, poison ; À terre, Agrippé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (igné)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Aura de feu. À la fin de chacun des tours de l'élémentaire, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur lui subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Les créatures et objets inflammables dans l'Émanation s'embrasent.

Corps de feu. L'élémentaire peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement, et il peut entrer dans l'espace d'une créature et s'y arrêter. La première fois d'un tour qu'il entre dans l'espace d'une créature donnée, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Illumination. L'élémentaire émet une Lumière vive sur un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus.

Vulnérabilité à l'eau. L'élémentaire subit 3 (1d6) dégâts de froid par tranche de 1,50 m qu'il parcourt dans l'eau, ainsi que par tranche de 4 litres d'eau dont on l'asperge.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de Brûlure.

Brûlure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle s'embrase.

Enlaceur

Enlaceur

Aberration de taille G, Neutre Mauvaise

CA 20 Initiative +5 (15)

Pv 93 (11d10 + 33)

Vitesse 3 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 8	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 7	-2	-2	SAG 16	+3	+3	CHA 6	-2	-2

Compétences Discrétion +5, Perception +6

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 16

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. L'enlaceur effectue deux attaques de Tentacule, recourt à Traction et effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 17 (3d8 + 4) dégâts perforants.

Tentacule. Corps à corps : +7, allonge 18 m.
Touché : la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'un des six tentacules, ainsi que l'état Empoisonné tant qu'elle est Agrippée.

Le tentacule peut subir des dégâts et libère la créature Agrippée s'il est détruit (CA 20, 10 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison). Infliger des dégâts à un tentacule n'en inflige aucun à l'enlaceur, et tout tentacule ainsi détruit repousse au début du tour suivant de l'enlaceur.

Traction. L'enlaceur tire vers lui chaque créature Agrippée, en ligne droite, d'un maximum de 9 m.

Érinye

Érinye

Fiélon (Diable) de taille M, Loyal Mauvais

CA 18 Initiative +7 (17)

Pv 178 (21d8 + 84)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 16	+3	+7	CON 18	+4	+8
INT 14	+2	+2	SAG 14	+2	+2	CHA 18	+4	+8

Compétences Perception +6, Persuasion +8

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 16

Langues infernal ; télépathie 36 m

FP 12 (8 400 PX ; BM +4)

Traits

Corde magique. L'érinye possède une corde magique. Tant qu'elle la porte sur elle, elle peut recourir à l'action Rets implacables. La corde présente le profil suivant : CA 20, 90 pv, Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. La corde est réduite en poussière si elle tombe à 0 point de vie, se trouve à 1,50 m ou plus de l'érinye pendant au moins 1 heure ou si l'érinye meurt. Si la corde subit des dégâts ou est détruite, l'érinye peut la restaurer entièrement en terminant un Repos court ou long.

Résistance à la magie. L'érinye a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration diabolique. Si l'érinye meurt hors des Neuf Enfers, son corps disparaît dans un nuage de fumée sulfureuse et elle en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. L'érinye effectue trois attaques d'Épée flétrissante et peut recourir à Rets implacables.

Épée flétrissante. Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts nécrotiques.

Rets implacables (corde magique requise). JS Force : DD 16, une créature que l'érinye voit dans un rayon de 36 m. Échec : 14 (4d6) dégâts de force, et la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que la corde soit détruite, que l'érinye la libère par une action Bonus ou que l'érinye recoure de nouveau à Rets implacables.

Réactions

Parade. Déclencheur : l'érinnye est touchée par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'elle tient une arme.
Conséquences : l'érinnye ajoute 4 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Espion

Espion

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 12 Initiative +4 (14)

Pv 27 (6d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 16	+3	+3

Compétences Discrétion +6, Escamotage +4, Intuition +4, Investigation +5, Perception +6, Tromperie +5

Équipement arbalète de poing, épée courte, outils de voleur

Sens Perception passive 16

Langues commun et une autre langue

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Épée courte. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Arbalète de poing. À distance : +4, portée 9/36 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions Bonus

Ruse. L'espion entreprend l'action Désengagement, Furtivité ou Pointe.

Esprit follet

Esprit follet

Fée de taille TP, Neutre Bonne

CA 15 Initiative +4 (14)

Pv 10 (4d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 3	-4	-4	DEX 18	+4	+4	CON 10	+0	+0
INT 14	+2	+2	SAG 13	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +8, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues commun, elfique, sylvestre

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

Actions

Épée-ingle. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Arc enchanté. À distance : +6, portée 12/48 m.

Touché : 1 dégât perforant, et la cible subit l'état Charmé jusqu'au début du tour suivant de l'esprit follet.

Invisibilité. L'esprit follet lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Perception du for intérieur. JS Charisme : DD 10, une créature que l'esprit follet voit dans un rayon de 1,50 m (Célestes, Fiélons et Morts-vivants ratent automatiquement ce JS). **Échec :** l'esprit follet perçoit l'alignement et l'affect actuel de la cible.

Ettercap

Ettercap

Monstruosité de taille M, Neutre Mauvaise

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 15	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 7	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Marche dans les toiles. L'ettercap n'est pas soumis aux contraintes de déplacement imposées par les toiles et connaît la position de toute autre créature en contact avec la même toile que lui.

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

Actions

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

Griffe. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de l'ettercap.

Filandre (recharge 5-6). JS Dextérité : DD 12, une créature de taille G ou inférieure que l'ettercap voit dans un rayon de 9 m. **Échec :** la cible subit l'état Entravé jusqu'à ce que la filandre soit détruite (CA 10 ; 5 pv ; Vulnérabilité aux dégâts de feu ; Immunité contre les dégâts contondants, psychiques et de poison).

Actions Bonus

Traction. L'ettercap tire vers lui en ligne droite une créature Entravée par sa Filandre et située dans un rayon de 9 m, en la déplaçant d'un maximum de 7,50 m.

Ettin

Ettin

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

CA 12 Initiative -1 (9)

Pv 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 8	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +4

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi, Inconscient

Équipement hache d'armes, morgenstern

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues gigant

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'ettin effectue une attaque de Hache d'armes et une de Morgenstern.

Hache d'armes. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Morgenstern. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants, et la cible subit le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son tour suivant.

Fantôme

Fantôme

Mort-vivant de taille M, Neutre

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 45 (10d8)

Vitesse 1,50 m, vol 12 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 7	-2	-2	DEX 13	+1	+1	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CHA 17	+3	+3

Résistances acide, contondants, feu, foudre, froid, perforants, tonnerre, tranchants

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun et une autre langue

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Déplacement intangible. Le fantôme peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Vision éthérée. Le fantôme voit sur un rayon de 18 m dans le Plan Éthéré quand il est sur le Plan Matériel.

Actions

Attaques multiples. Le fantôme effectue deux attaques de Contact flétrissant.

Contact flétrissant. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 19 (3d10 + 3) dégâts nécrotiques.

Forme éthérée. Le fantôme lance le sort *forme éthérée* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation. Le fantôme est visible depuis le Plan Matériel tant qu'il se trouve à la Frontière éthérée, et inversement, mais ne peut ni affecter, ni être affecté par quoi que ce soit depuis l'autre plan.

Possession (recharge 6). JS Charisme : DD 13, un Humanoïde que le fantôme voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec* : la cible est possédée par le fantôme ; le fantôme disparaît, la cible subit l'état Neutralisé et perd le contrôle de son corps. Le fantôme prend le contrôle du corps, mais la cible reste consciente. Le fantôme ne peut être ciblé par aucun sort, effet ou attaque, à l'exception de ceux qui ciblent spécifiquement les Morts-vivants. Le profil de jeu du fantôme reste le même, si ce n'est qu'il reprend la Vitesse de la cible, ainsi que ses modificateurs de Force, de Dextérité et de Constitution.

Cette possession persiste jusqu'à ce que le corps tombe à 0 point de vie ou que le fantôme le quitte par une action Bonus. Quand la possession prend fin, le fantôme apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de la cible, et celle-ci est immunisée contre la Possession de ce fantôme pendant 24 heures.

Réussite : la cible est immunisée contre la Possession de ce fantôme pendant 24 heures.

Visage terrifiant. JS Sagesse : DD 13, chaque créature dans un Cône de 18 m qui n'est pas un Mort-vivant et voit le fantôme. *Échec* : 10 (2d6 + 3) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début du tour suivant du fantôme. *Réussite* : la cible est immunisée contre le Visage terrifiant de ce fantôme pendant 24 heures.

Feu follet

Feu follet

Mort-vivant de taille TP, Chaotique Mauvais

CA 19 Initiative +9 (19)

Pv 27 (11d4)

Vitesse 1,50 m, vol 15 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 1	-5	-5	DEX 28	+9	+9	CON 10	+0	+0
INT 13	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 11	+0	+0

Résistances acide, contondants, feu, froid, nécrotiques, perforants, tranchants

Immunités foudre, poison ; À terre, Agrippé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 12

Langues commun et une autre langue

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Déplacement intangible. Le feu follet peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Fugace. Le feu follet ne peut rien porter.

Illumination. Le feu follet émet une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Actions

Décharge. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 11 (2d8 + 2) dégâts de foudre.

Actions Bonus

Disparition. Le feu follet et sa lumière ont l'état Invisible jusqu'à ce qu'il rompe sa Concentration sur cet effet, mais l'état prend fin prématurément juste après que le feu follet effectue un jet d'attaque ou recourt à Festin d'essence vitale.

Festin d'essence vitale. *JS Constitution* : DD 10, une créature vivante à 0 point de vie que le feu follet voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec* : La cible meurt et le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.

Garde animé

Garde animé

Artificiel de taille G, non aligné

CA 17 **Initiative** -1 (9)

Pv 142 (15d10 + 60)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 8	-1	-1	CON 18	+4	+4
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Immunités poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues comprend les ordres qu'on lui donne, quelle que soit la langue, mais ne parle pas

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Traits

Pacte magique. Le garde animé est magiquement lié à une amulette. Tant que le garde et son amulette sont sur le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut ordonner télépathiquement au garde de se rendre auprès de l'objet, l'Artificiel ayant une notion précise de la distance qui le sépare de l'amulette et de sa direction. Si le garde se trouve dans un rayon de 18 m du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts subis par le porteur (arrondis au supérieur) sont en fait transférés sur le garde.

Régénération. Le garde animé récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Stockage de sort. Un incantateur qui porte l'amulette du garde animé peut stocker un sort du 4^e niveau ou inférieur dans l'Artificiel. Pour ce faire, le porteur doit lancer le sort sur le garde animé en étant à 1,50 m ou moins de lui. Le sort n'a aucun effet immédiat ; il est stocké dans le garde. Tout sort précédemment stocké est perdu quand on en stocke un nouveau. Le garde animé peut lancer le sort stocké avec tous les paramètres choisis par l'incantateur de départ, sans composantes de sort et en prenant la caractéristique d'incantation de cet incantateur. Le sort stocké est alors perdu.

Actions

Attaques multiples. Le garde animé effectue deux attaques de Poing.

Poing. *Corps à corps* : +7, allonge 3 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de force.

Réactions

Protection. *Déclencheur* : un jet d'attaque touche le porteur de l'amulette du garde animé alors qu'ils sont dans un rayon de 1,50 m l'un de l'autre. *Conséquences* : le porteur reçoit un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque correspondante (ce qui peut la faire rater), jusqu'au début du tour suivant du garde animé.

Gardes

Garde

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 16 **Initiative** +1 (11)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Perception +2

Équipement bouclier, chemise de mailles, lance

Sens Perception passive 12

Langues commun

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

Actions

Lance. Corps à corps ou à distance : +3, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Capitaine de la garde

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 18 Initiative +4 (14)

Pv 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 13	+1	+1

Compétences Athlétisme +6, Perception +4

Équipement bouclier, cuirasse, épée longue, javelines (6)

Sens Perception passive 14

Langues commun

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée longue et Javeline.

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

Javeline. Corps à corps ou à distance : +6, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m. **Touché** : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

Gargouille

Gargouille

Élémentaire de taille M, Chaotique Mauvais

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 11	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 11	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +4

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (terreux)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue deux attaques de Griffes.

Griffe. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. **Touché** : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Géant des collines

Géant des collines

Géant de taille TG, Chaotique Mauvais

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 105 (10d12 + 40)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 21	+5	+5	DEX 8	-1	-1	CON 19	+4	+4
INT 5	-3	-3	SAG 9	-1	-1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues gigant

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Arbre-massue et Lancer de détrit.

Arbre-massue. 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.

Lancer de détrit. À distance : +8, portée 18/72 m. **Touché** : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin de son tour suivant.

Géant des nuages

Géant des nuages

Géant de taille TG, Neutre

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 200 (16d12 + 96)

Vitesse 12 m, vol 6 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 27	+8	+8	DEX 10	+0	+0	CON 22	+6	+10
INT 12	+1	+1	SAG 16	+3	+7	CHA 16	+3	+3

Compétences Intuition +7, Perception +11

Sens Perception passive 21

Langues commun, gigant

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Masse d'armes tonitrueuse et Nuage de tonnerre. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation pour lancer nappe de brouillard.

Masse d'armes tonitrueuse. Corps à corps : +12, allonge 3 m. **Touché** : 21 (3d8 + 8) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de tonnerre.

Nuage de tonnerre. À distance : +12, portée 72 m.
Touché : 18 (3d6 + 8) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Incantation. Le géant lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 15) :

À volonté : détection de la magie, lumière, nappe de brouillard

1/jour chacun : contrôle du climat, forme gazeuse, télékinésie

Actions Bonus

Foulée brumeuse. Le géant lance le sort *foulée brumeuse* avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Géant des pierres

Géant des pierres

Géant de taille TG, Neutre

CA 17 Initiative +5 (15)

Pv 126 (11d12 + 55)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 15	+2	+5	CON 20	+5	+8
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+4	CHA 9	-1	-1

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +5, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues géant

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Gourdin de pierre et Rocher.

Gourdin de pierre. Corps à corps : +9, allonge 4,50 m.
Touché : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Rocher. À distance : +9, portée 18/72 m. Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Réactions

Parade de projectile (recharge 5–6). Déclencheur : le géant est touché par un jet d'attaque à distance qui lui inflige des dégâts contondants, perforants ou tranchants. Conséquences : le géant réduit les dégâts infligés par l'attaque de 11 (1d10 + 6) ; si ces dégâts sont réduits à 0, le géant peut réorienter une partie de l'impact.
JS Dextérité : DD 17, une créature que le géant voit dans un rayon de 18 m. Échec : 11 (1d10 + 6) dégâts de force.

Géant des tempêtes

Géant des tempêtes

Géant de taille TG, Chaotique Bon

CA 16 Initiative +7 (17)

Pv 230 (20d12 + 100)

Vitesse 15 m, nage 15 m, vol 7,50 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 29	+9	+14	DEX 14	+2	+2	CON 20	+5	+10
INT 16	+3	+3	SAG 20	+5	+10	CHA 18	+4	+9

Compétences Arcanes +8, Athlétisme +14, Histoire +8, Perception +10

Résistances froid

Immunités foudre, tonnerre

Sens Vision dans le noir 36 m, Vision lucide 9 m ; Perception passive 20

Langues commun, géant

FP 13 (10 000 PX ; BM +5)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée des orages et Foudrolement.

Épée des orages. Corps à corps : +14, allonge 3 m.
Touché : 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants plus 13 (3d8) dégâts de foudre.

Foudrolement. À distance : +14, portée 150 m.
Touché : 22 (2d12 + 9) dégâts de foudre, et la cible subit les états Assourdi et Aveuglé jusqu'au début du tour suivant du géant.

Incantation. Le géant lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 18) :

À volonté : détection de la magie, lumière
1/jour : contrôle du climat

Tempête foudroyante (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 18, chaque créature dans un Cylindre de 3 m de rayon et 12 m de haut émanant d'un point que le géant voit dans un rayon de 150 m. Échec : 55 (10d10) dégâts de foudre. Réussite : demi-dégâts.

Géant du feu

Géant du feu

Géant de taille TG, Loyal Mauvais

CA 18 Initiative +3 (13)

Pv 162 (13d12 + 78)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 25	+7	+7	DEX 9	-1	+3	CON 23	+6	+10
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+2	CHA 13	+1	+5

Compétences Athlétisme +11, Perception +6

Immunités feu

Sens Perception passive 16

Langues gigant

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée de feu et Lancer de marteau.

Épée de feu. Corps à corps : +11, allonge 3 m.

Touché : 21 (4d6 + 7) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Lancer de marteau. À distance : +11, portée 18/72 m.

Touché : 23 (3d10 + 7) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts de feu, et la cible est repoussée d'un maximum de 4,50 m du géant et subit le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son propre tour suivant.

Géant du givre

Géant du givre

Géant de taille TG, Neutre Mauvais

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 149 (13d12 + 65)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 23	+6	+6	DEX 9	-1	-1	CON 21	+5	+8
INT 9	-1	-1	SAG 10	+0	+3	CHA 12	+1	+4

Compétences Athlétisme +9, Perception +3

Immunités froid

Sens Perception passive 13

Langues gigant

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Hache de givre et Grand arc.

Hache de givre. Corps à corps : +9, allonge 3 m.

Touché : 19 (2d12 + 6) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de froid.

Grand arc. À distance : +9, portée 45/180 m.

Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de froid, et la Vitesse de la cible est réduite de 3 m jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions Bonus

Cri de guerre (recharge 5-6). Le géant ou une créature de son choix parmi celles qui l'entendent ou le voient reçoit 16 (2d10 + 5) points de vie temporaires, ainsi que l'Avantage aux jets d'attaque jusqu'au début du tour suivant du géant.

Gelée ocre

Gelée ocre

Vase de taille G, non alignée

CA 8

Initiative -2 (8)

Pv 52 (7d10 + 14)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 6	-2	-2	CON 14	+2	+2
INT 2	-4	-4	SAG 6	-2	-2	CHA 1	-5	-5

Résistances acide

Immunités foudre, tranchants ; À terre, Agrippé, Assourdi, Charmé, Efficace, Entravé, Épuisement

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

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

Actions

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

Touché : 12 (3d6 + 2) dégâts d'acide.

Réactions

Division. Déclencheur : alors que la gelée est de taille G ou M et dispose d'au moins 10 points de vie, elle se retrouve En péril ou subit des dégâts de foudre ou tranchants. **Conséquences** : la gelée se divise en deux nouvelles **gelées ocre**. Chaque nouvelle gelée présente une catégorie de taille de moins que la gelée dont elle est issue et agit au même rang d'Initiative. Les points de vie de la gelée d'origine sont divisés équitablement entre les deux nouvelles (arrondis à l'inférieur).

Glabrezu

Glabrezu

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 17

Initiative +6 (16)

Pv 189 (18d10 + 90)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+9	DEX 15	+2	+2	CON 21	+5	+9
INT 19	+4	+4	SAG 17	+3	+7	CHA 16	+3	+7

Compétences Perception +7, Tromperie +7

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 17

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. Le glabrezu a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si le glabrezu meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le glabrezu effectue deux attaques de Pince et recourt à Incantation ou Petits poings.

Pince. Corps à corps : +9, allonge 3 m.

Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 15) par l'une des deux pinces.

Incantation. Le glabrezu lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : *détection de la magie, dissipation de la magie, ténèbres*

1/jour chacun : *confusion, mot de pouvoir étourdissant, vol*

Petits poings. JS Dextérité : DD 17, une créature Agrippée par le glabrezu. **Échec** : 15 (3d6 + 5) dégâts contondants. **Réussite** : demi-dégâts.

Gladiateur

Gladiateur

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 16 **Initiative** +5 (15)

Pv 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+7	DEX 15	+2	+5	CON 16	+3	+6
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+4	CHA 15	+2	+2

Compétences Athlétisme +10, Représentation +5

Équipement armure de cuir clouté, bouclier, lances (3)

Sens Perception passive 11

Langues commun

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le gladiateur effectue trois attaques de Lance. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Coup de bouclier.

Lance. Corps à corps ou à distance : +7, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Coup de bouclier. JS Force : DD 15, une créature dans un rayon de 1,50 m que le gladiateur voit. **Échec** : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Réactions

Parade. Déclencheur : le gladiateur est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. **Conséquences** : le gladiateur ajoute 3 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Gnoll

Combattant gnoll

Fiélon de taille M, Chaotique Mauvais

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

Pv 27 (6d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues gnoll

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

Actions

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

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

Arc en os. À distance : +3, portée 45/180 m.

Touché : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Actions Bonus

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

Gobelins

Sbire gobelin

Fée (Gobelinoïde) de taille P, Chaotique Neutre

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

Pv 7 (2d6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 8	-1	-1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +6

Équipement dagues (3)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues commun, goblin

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

Actions

Dague. *Corps à corps ou à distance* : +4, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Actions Bonus

Fuite agile. Le goblin entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

Combattant goblin

Fée (Gobelinoïde) de taille P, Chaotique Neutre

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 10 (3d6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 8	-1	-1	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 8	-1	-1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +6

Équipement arc court, armure de cuir, bouclier, cimenterre

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues commun, goblin

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

Actions

Cimenterre. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants, plus 2 (1d4) dégâts tranchants si le jet d'attaque avait l'Avantage.

Arc court. *À distance* : +4, portée 24/96 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, plus 2 (1d4) dégâts perforants si le jet d'attaque avait l'Avantage.

Actions Bonus

Fuite agile. Le goblin entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

Chef goblin

Fée (Gobelinoïde) de taille P, Chaotique Neutre

CA 17 **Initiative** +2 (12)

Pv 21 (6d6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 8	-1	-1	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +6

Équipement arc court, bouclier, chemise de mailles, cimenterre

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues commun, goblin

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le goblin effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Cimenterre et Arc court.

Cimenterre. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants, plus 2 (1d4) dégâts tranchants si le jet d'attaque avait l'Avantage.

Arc court. *À distance* : +4, portée 24/96 m. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, plus 2 (1d4) dégâts perforants si le jet d'attaque avait l'Avantage.

Actions Bonus

Fuite agile. Le goblin entreprend l'action Désengagement ou Furtivité.

Réactions

Attaque redirigée. *Déclencheur* : une créature que le goblin voit effectuer un jet d'attaque contre lui. *Conséquences* : le goblin choisit un allié de taille P ou M dans un rayon de 1,50 m. Le goblin et cet allié échangent leurs places ; l'allié devient la nouvelle cible de l'attaque.

Gobelours

Combattant gobelours

Fée (Gobelinoïde) de taille M, Chaotique Mauvaise

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

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 8	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CHA 9	-1	-1

Compétences Discrétion +6, Survie +2

Équipement armure de peaux, marteaux légers (3)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun, goblin

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Rapt. Le gobelours n'a pas besoin de dépenser de déplacement supplémentaire pour déplacer une créature qu'il agrippe.

Actions

Empoignade. Corps à corps : +4, allonge 3 m.
Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12).

Marteau léger. Corps à corps ou à distance : +4 (avec Avantage si la cible est Agrippée par le gobelours), allonge 3 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 9 (3d4 + 2) dégâts contondants.

Traqueur gobelours

Fée (Gobelinoïde) de taille M, Chaotique Mauvaise

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+4
INT 11	+0	+0	SAG 12	+1	+3	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +6, Survie +3

Équipement chemise de mailles, javelines (6), morgenstern

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun, gobelin

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Rapt. Le gobelours n'a pas besoin de dépenser de déplacement supplémentaire pour déplacer une créature qu'il agrippe.

Actions

Attaques multiples. Le gobelours effectue deux attaques de Javeline ou de Morgenstern.

Javeline. Corps à corps ou à distance : +5, allonge 3 m ou portée 9/36 m. **Touché** : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants.

Morgenstern. Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible est Agrippée par le gobelours), allonge 3 m. **Touché** : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Lutte rapide. JS Dextérité : DD 13, une créature de taille M ou inférieure que le gobelours voit dans un rayon de 3 m. **Échec** : la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 13).

Golem d'argile

Golem d'argile

Artificiel de taille G, non aligné

CA 14 **Initiative** +3 (13)

Pv 123 (13d10 + 52)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 9	-1	-1	CON 18	+4	+4
INT 3	-4	-4	SAG 8	-1	-1	CHA 1	-5	-5

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités acide, poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues commun et une autre langue

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Traits

Absorption de l'acide. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts d'acide, il ne subit aucun dégât et récupère en fait autant de points de vie que les dégâts d'acide ainsi évités.

Folie furieuse. Chaque fois que le golem commence son tour En péril, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, il devient fou. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il voit. Si aucune créature n'est assez proche pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, le golem s'en prend à un objet. Une fois le golem devenu fou, il continue à l'être jusqu'à sa destruction ou qu'il ne soit plus En péril.

Forme immuable. Le golem ne peut pas être métamorphosé.

Résistance à la magie. Le golem a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de Coup, ou trois attaques de Coup s'il a utilisé Accélération ce tour-ci.

Coup. Corps à corps : +9, allonge 1,50 m. **Touché** : 10 (1d10 + 5) dégâts contondants plus 6 (1d12) dégâts d'acide, et le maximum de points de vie de la cible diminue d'un montant égal aux dégâts d'acide subis.

Actions Bonus

Accélération (recharge 5–6). Le golem entreprend les actions Désengagement et Pointe.

Golem de chair

Golem de chair

Artificiel de taille M, Neutre

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

Pv 127 (15d8 + 60)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 9	-1	-1	CON 18	+4	+4
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Immunités foudre, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

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

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Absorption de la foudre. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts de foudre, il récupère en fait autant de points de vie que les dégâts de foudre infligés.

Aversion des flammes. Si le golem subit des dégâts de feu, il subit le Désavantage aux jets d'attaque et tests de caractéristique jusqu'à la fin de son tour suivant.

Folie furieuse. Chaque fois que le golem commence son tour En péril, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, il devient fou. À chacun de ses tours tant qu'il est dans cet état, le golem attaque la créature la plus proche qu'il voit. Si aucune créature n'est assez proche pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, le golem s'en prend à un objet. Une fois le golem devenu fou, il le reste jusqu'à sa destruction ou qu'il ne soit plus En péril.

Le créateur du golem, s'il est dans un rayon de 18 m du golem fou furieux, peut tenter de l'apaiser au prix d'une action et d'un test de Charisme (Persuasion) DD 15 à condition que le golem l'entende. En cas de réussite, la folie furieuse cesse pour le golem jusqu'au début de son tour suivant, après quoi il est de nouveau soumis aux jets de 1d6 du trait s'il est encore En péril.

Forme immuable. Le golem ne peut pas être métamorphosé.

Résistance à la magie. Le golem a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de Coup.

Coup. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts de foudre.

Golem de fer

Golem de fer

Artificiel de taille G, non aligné

CA 20 **Initiative** +9 (19)

Pv 252 (24d10 + 120)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 24	+7	+7	DEX 9	-1	-1	CON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 1	-5	-5

Immunités feu, poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun et deux autres langues, mais ne parle pas

FP 16 (15 000 PX ; BM +5)

Traits

Absorption du feu. Chaque fois que le golem est soumis à des dégâts de feu, il récupère en fait autant de points de vie que les dégâts de feu infligés.

Forme immuable. Le golem ne peut pas être métamorphosé.

Résistance à la magie. Le golem a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques, réparties à sa guise entre lame brachiale et Trait enflammé.

Lame brachiale. Corps à corps : +12, allonge 3 m.
Touché : 20 (3d8 + 7) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Trait enflammé. À distance : +10, portée 36 m.
Touché : 36 (8d8) dégâts de feu.

Souffle empoisonné (recharge 6). JS Constitution : DD 18, chaque créature dans un Cône de 18 m.
Échec : 55 (10d10) dégâts de poison.
Réussite : demi-dégâts.

Golem de pierre

Golem de pierre

Artificiel de taille G, non aligné

CA 18 **Initiative** +3 (13)

Pv 220 (21d10 + 105)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 9	-1	-1	CON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 1	-5	-5

Immunités poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun et deux autres langues, mais ne parle pas

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Traits

Forme immuable. Le golem ne peut pas être métamorphosé.

Résistance à la magie. Le golem a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Coup et Trait de force.

Coup. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m.
Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants plus 9 (2d8) dégâts de force.

Trait de force. À distance : +9, portée 36 m.
Touché : 22 (4d10) dégâts de force.

Actions Bonus

Lenteur (recharge 5–6). Le golem lance *lenteur*, sans composantes de sort, la Constitution étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17).

Gorgone

Gorgone

Artificiel de taille G, non aligné

CA 19 Initiative +0 (10)

Pv 114 (12d10 + 48)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 11	+0	+0	CON 18	+4	+4
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +7

Immunités Épuisement, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 17

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Coup de corne. Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 18 (2d12 + 5) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si la gorgone s'est déplacée en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

Souffle pétrifiant (recharge 5–6). JS Constitution : DD 15, chaque créature dans un Cône de 9 m.
Premier échec : la cible subit l'état Entravé et réitère le JS à la fin de son tour suivant si elle est toujours Entravée ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. *Deuxième échec* : la cible subit l'état Pétrifié qui remplace l'état Entravé.

Actions Bonus

Piétinement. JS Dextérité : DD 16, une créature subissant l'état À terre dans un rayon de 1,50 m. *Échec* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.
Réussite : demi-dégâts.

Goule

Goule

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 22 (5d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 15	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. La goule effectue deux attaques de Morsure.

Griffe. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature qui n'est ni un Mort-vivant ni un elfe, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 10. *Échec* : la cible subit l'état Paralysé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Grick

Grick

Aberration de taille M, non alignée

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 54 (12d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 3	-4	-4	SAG 14	+2	+2	CHA 5	-3	-3

Compétences Discrétion +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le grick effectue une attaque de Bec et une de Tentacules.

Bec. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Tentacules. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 12) par les quatre tentacules.

Griffon

Griffon

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 59 (7d10 + 21)

Vitesse 9 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le griffon effectue deux attaques de Saignée.

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

Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par les deux griffes antérieures du griffon.

Gros-bras

Gros-bras

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 12 Initiative +1 (11)

Pv 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 11	+0	+0

Équipement arbalète lourde, armure de cuir, masse d'armes

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 1/2 (100 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 gros-bras a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Masse d'armes. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.

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

Arbalète lourde. À distance : +3, portée 30/120 m.

Touché : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Chef gros-bras

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 16 Initiative +2 (12)

Pv 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+5	DEX 14	+2	+2	CON 16	+3	+5
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 11	+0	+2

Équipement arbalète lourde, cotte de mailles, marteau de guerre

Sens Perception passive 10

Langues commun et une autre langue

FP 4 (1 100 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 gros-bras a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. Le gros-bras effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Marteau de guerre et Arbalète lourde.

Marteau de guerre. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, le gros-bras la repousse en ligne droite d'un maximum de 3 m.

Arbalète lourde. À distance : +4, portée 30/120 m.

Touché : 13 (2d10 + 2) dégâts perforants.

Guenaude marine

Guenaude marine

Fée de taille M, Chaotique Mauvaise

CA 14 Initiative +1 (11)

Pv 52 (7d8 + 21)

Vitesse 9 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 16	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 12	+1	+1	CHA 13	+1	+1

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun, gigant, primordial (aquatique)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Laideur effroyable. JS Sagesse : DD 11, tout Humanoïde ou Bête qui commence son tour dans un rayon de 9 m de la guenaude et qui voit sa forme véritable. **Échec** : la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début de son tour suivant. **Réussite** : la cible est immunisée contre la Laideur effroyable de cette guenaude pendant 24 heures.

Magie d'assemblée. Tant qu'elle se trouve dans un rayon de 9 m d'au moins deux alliées guenaudes, la guenaude peut lancer l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, avec le temps d'incantation normal, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 11) : *appel de familier, augure, identification, localisation d'objet, scrutation, serviteur invisible*. La guenaude doit terminer un Repos long avant de pouvoir relancer ce sort par ce trait.

Actions

Griffe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Regard mortel (recharge 5–6). JS Sagesse : DD 11, une créature Effrayée que la guenaude voit dans un rayon de 9 m. *Échec* : si la cible a 20 points de vie ou moins, elle tombe à 0 point de vie. Sinon, la cible subit 13 (3d8) dégâts psychiques.

Apparence illusoire. La guenaude lance *déguisement*, la Constitution étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13). La durée du sort est de 24 heures.

Guenaude nocturne (tormante)

Guenaude nocturne

Fiélon de taille M, Neutre Mauvais

CA 17 Initiative +5 (15)

Pv 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	18	+4	+4	DEX	15	+2	+2	CON	16	+3	+3
INT	16	+3	+3	SAG	14	+2	+2	CHA	16	+3	+3

Compétences Discrétion +5, Intuition +5, Perception +5, Tromperie +6

Résistances feu, froid

Immunités Charmé

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal, primordial

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Magie d'assemblée. Tant qu'elle se trouve dans un rayon de 9 m d'au moins deux alliés guenaudes, la guenaude peut lancer l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, avec le temps d'incantation normal, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) : *appel de familier, augure, identification, localisation d'objet, scrutation, serviteur invisible*. La guenaude doit terminer un Repos long avant de pouvoir relancer ce sort par ce trait.

Résistance à la magie. La guenaude a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sac des âmes. La guenaude possède un sac des âmes. Tant qu'elle brandit ou porte ce sac, la guenaude peut recourir à l'action *Cauchemars accablants*.

Le profil du sac est le suivant : CA 15, 20 Pv et Résistance à tous les dégâts. Le sac tombe en poussière s'il est réduit à 0 point de vie. Si le sac est détruit, les âmes qu'il contenait sont libérées. Il faut 7 jours à la guenaude pour créer un nouveau sac.

Actions

Attaques multiples. La guenaude effectue deux attaques de Griffe.

Griffe. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Cauchemars accablants (1/jour ; sac des âmes requis).

Alors qu'elle se trouve sur le Plan Éthéré, la guenaude lance *songe* avec la même caractéristique d'incantation que pour *Incantation*. Seule la guenaude peut faire office de messenger du sort, et la cible doit être une créature que la guenaude voit sur le Plan Matériel. Le sort échoue et il est gaspillé si la cible est sous l'effet du sort *protection contre le mal et le bien* ou dans la zone du sort *cercle magique*.

Si le sort *songe* inflige des dégâts à la cible, le maximum de points de vie de celle-ci est réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Si le sort tue la cible, son âme se retrouve piégée dans le sac des âmes de la guenaude, et la cible ne peut pas revenir à la vie tant que son âme n'a pas été libérée.

Incantation. La guenaude lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : *détection de la magie, forme éthérée, projectile magique* (au 4^e niveau)

2/jour chacun : *assassin imaginaire, changement de plan* (soi-même uniquement)

Actions Bonus

Changement d'aspect. La guenaude se transforme en Humanoïde de taille P ou M, ou bien retrouve sa forme véritable. Hormis sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit sa forme. Rien de ce qu'elle porte n'est transformé.

Guenaude verte

Guenaude verte

Fée de taille M, Neutre Mauvaise

CA 17 Initiative +1 (11)

Pv 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 12	+1	+1	CON 16	+3	+3
INT 13	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 14	+2	+2

Compétences Arcanes +5, Discrétion +3, Perception +4, Tromperie +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun, elfique, sylvestre

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

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

Imitation. La guenaude imite à merveille les bruits des animaux et les voix humanoïdes. Une créature qui l'entend se rend compte qu'il s'agit d'une imitation si elle réussit un test de Sagesse (Intuition) DD 14.

Magie d'assemblée. Tant qu'elle se trouve dans un rayon de 9 m d'au moins deux alliées guenaudes, la guenaude peut lancer l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, avec le temps d'incantation normal, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 11) : *appel de familier*, *augure*, *identification*, *localisation d'objet*, *scrutation*, *serviteur invisible*. La guenaude doit terminer un Repos long avant de pouvoir relancer ce sort par ce trait.

Actions

Attaques multiples. La guenaude effectue deux attaques de Griffe.

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

Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Incantation. La guenaude lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 12, +4 pour toucher) :

À volonté : *déguisement* (durée : 24 heures), *illusion mineure*, *invisibilité* (soi-même uniquement ; la guenaude ne laisse aucune trace tant qu'elle est Invisible), *lumières dansantes*, *rayon empoisonné* (au 3^e niveau)

Harpie

Harpie

Monstruosité de taille M, Chaotique Mauvaise

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

Pv 38 (7d8 + 7)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 13	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 13	+1	+1

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

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

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

Chant captivant. La harpie chante une mélodie magique qui persiste jusqu'à ce que cesse la Concentration de la harpie. *JS Sagesse* : DD 11, chaque Humanoïde et Géant dans une Émanation de 90 m centrée sur la harpie quand le chant débute. *Échec* : la cible subit l'état Charmé jusqu'à ce que le chant cesse et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours. Tant qu'elle est ainsi Charmée, la cible subit l'état Neutralisé et ignore le Chant captivant des autres harpies. Si la cible se trouve à plus de 1,50 m de la harpie, elle doit à son tour consacrer son déplacement pour se rapprocher du monstre par le chemin le plus direct, jusqu'à terminer dans un rayon de 1,50 m de lui. La cible ne cherche pas à éviter les attaques d'Opportunité, mais si elle doit traverser un terrain dangereux (comme une fosse de lave), elle peut réitérer le JS, même chose chaque fois qu'elle subit des dégâts d'une source autre que la harpie. *Réussite* : la cible est immunisée contre le Chant captivant de cette harpie pendant 24 heures.

Hezrou

Hezrou

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 18 **Initiative** +6 (16)

Pv 157 (15d10 + 75)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+7	DEX 17	+3	+3	CON 20	+5	+8
INT 5	-3	-3	SAG 12	+1	+4	CHA 13	+1	+1

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 11

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Puanteur. *JS Constitution* : DD 16, toute créature qui commence son tour dans une Émanation de 3 m centrée sur le hezrou. *Échec* : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début de son tour suivant.

Résistance à la magie. Le hezrou a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si le hezrou meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le hezrou effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d4 +4) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts de poison.

Actions Bonus

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

Hibours (ours-hibou)

Hibours

Monstruosité de taille G, non alignée

CA 13 **Initiative** +1 (11)

Pv 59 (7d10 + 21)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 12	+1	+1	CON 17	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le hibours effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. **Touché :** 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Hippogriffe

Hippogriffe

Monstruosité de taille G, non alignée

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

Pv 26 (4d10 + 4)

Vitesse 12 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. L'hippogriffe effectue deux attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Hobgobelins

Combattant hobgobelin

Fée (Gobelinoïde) de taille M, Loyale Mauvaise

CA 18 **Initiative** +3 (13)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 9	-1	-1

Équipement arc long, bouclier, demi-plate, épée longue

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun, gobelin

FP 1/2 (100 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 hobgobelin a l'Avantage au jet d'attaque correspondant contre cette créature.

Actions

Épée longue. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.

Touché : 12 (2d10 + 1) dégâts tranchants.

Arc long. À distance : +3, portée 45/180 m.

Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants plus 7 (3d4) dégâts de poison.

Capitaine hobgobelin

Fée (Gobelinoïde) de taille M, Loyale Mauvaise

CA 17 **Initiative** +4 (14)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 12	+1	+1	SAG 10	+0	+0	CHA 13	+1	+1

Équipement arc long, demi-plate, épée à deux mains

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues commun, gobelin

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Aura d'autorité. Tant qu'ils se trouvent dans une Émanation de 3 m centrée sur le hobgobelin et à condition que celui-ci ne subisse pas l'état Neutralisé, le hobgobelin et ses alliés ont l'Avantage aux jets d'attaque et jets de sauvegarde.

Actions

Attaques multiples. Le hobgobelin effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée à deux mains et Arc long.

Épée à deux mains. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Arc long. À distance : +4, portée 45/180 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Homoncule

Homoncule

Artificiel de taille TP, Neutre

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

Pv 4 (1d4 + 2)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 4	-3	-3	DEX 15	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+2	CHA 7	-2	+0

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

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

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Lien télépathique. Tant que l'homoncule et son maître se trouvent sur le même plan d'existence, ils peuvent communiquer entre eux par télépathie.

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant, et la cible subit l'effet suivant. *JS Constitution* : DD 12. **Échec** : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour suivant de l'homoncule. **Échec de 5 ou plus** : La cible subit l'état Empoisonné pendant 1 minute. Ainsi Empoisonnée, la cible subit en outre l'état Inconscient, qui prend fin prématurément si la cible subit des dégâts.

Horri flamme (destrier noir)

Horri flamme

Fiélon de taille G, Neutre Mauvais

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

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 18 m, vol 27 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+1	CHA 15	+2	+2

Immunités feu

Sens Perception passive 11

Langues comprend l'abyssal, le commun et l'inférieur, mais ne parle pas

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Illumination. L'horri flamme émet une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Protection contre les flammes. L'horri flamme peut octroyer la Résistance aux dégâts de feu à son cavalier tant que celui-ci la chevauche.

Actions

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

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts de feu.

Chevauchée éthérée. L'horri flamme et un maximum de trois créatures consentantes dans un rayon de 1,50 m se téléportent sur le Plan Éthéré depuis le Plan Matériel, ou inversement.

Hydre

Hydre

Monstruosité de taille TG, non alignée

CA 15 **Initiative** +4 (14)

Pv 184 (16d12 + 80)

Vitesse 12 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 20	+5	+5	DEX 12	+1	+1	CON 20	+5	+5
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +6

Immunités Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi, Inconscient

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 16

Langues aucune

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Apnée. L'hydre peut retenir son souffle pendant 1 heure.

Têtes multiples. L'hydre est dotée de cinq têtes. Chaque fois que l'hydre subit au moins 25 dégâts dans un même tour, l'une de ses têtes meurt. L'hydre meurt quand toutes ses têtes sont mortes. À la fin de chacun de ses tours et à condition d'avoir au moins une tête vivante, deux têtes lui repoussent par tête morte depuis son tour précédent, sauf si elle a subi des dégâts de feu entre-temps. L'hydre récupère 20 points de vie quand il lui pousse de nouvelles têtes.

Têtes réactives. Chaque tête dont est dotée l'hydre en plus de la première lui octroie une Réaction supplémentaire qu'elle ne peut jouer que pour effectuer une attaque d'Opportunité.

Actions

Attaques multiples. L'hydre effectue autant d'attaques de Morsure qu'elle a de têtes.

Morsure. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Incube

Incube

Fiélon de taille M, Neutre Mauvais

CA 15 Initiative +3 (13)

Pv 66 (12d8 + 12)

Vitesse 9 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	8	-1 -1	DEX	17	+3 +3	CON	13	+1 +1
INT	15	+2 +2	SAG	12	+1 +1	CHA	20	+5 +5

Compétences Discrétion +7, Intuition +5, Perception +5, Persuasion +9, Tromperie +9

Résistances feu, froid, poison, psychiques

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal ; télépathie 18 m

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Forme de succube. Lorsque l'incube termine un Repos long, il peut se transformer en **succube**, le profil de celle-ci remplaçant alors le sien. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Actions

Attaques multiples. L'incube effectue deux attaques de Contact fébrile.

Contact fébrile. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 15 (3d6 + 5) dégâts psychiques, et la cible est maudite pendant 24 heures ou jusqu'à ce que l'incube meure. Tant que persiste la malédiction, la cible ne reçoit aucun bénéfice en terminant un Repos court.

Incantation. L'incube lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 15) :

À volonté : déguisement, forme éthérée
1/jour chacun : motif hypnotique, songe

Actions Bonus

Cauchemar (recharge 6). JS Sagesse : DD 15, une créature que l'incube voit dans un rayon de 18 m. Échec : si la cible a 20 points de vie ou moins, elle subit l'état Inconscient pendant 1 heure, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller. Sinon, la cible subit 18 (4d8) dégâts psychiques.

Kobold

Combattant kobold

Dragon de taille P, Neutre

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 7 (3d6 - 3)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	7	-2 -2	DEX	15	+2 +2	CON	9	-1 -1
INT	8	-1 -1	SAG	7	-2 -2	CHA	8	-1 -1

Équipement dagues (3)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues commun, draconique

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

Traits

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

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 kobold a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Dague. Corps à corps ou à distance : +4, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Kraken

Kraken

Monstruosité (Titan) de taille Gig, Chaotique Mauvaise

CA 18 Initiative +14 (24)

Pv 481 (26d20 + 208)

Vitesse 9 m, nage 36 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	30	+10 +17	DEX	11	+0 +7	CON	26	+8 +15
INT	22	+6 +6	SAG	18	+4 +11	CHA	20	+5 +5

Compétences Histoire +13, Perception +11

Immunités foudre, froid ; Agrippé, Effrayé, Enervé, Paralysé

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 21

Langues comprend l'abyssal, le céleste, l'infernal et le primordial, mais ne parle pas ; télépathie 36 m

FP 23 (50 000 PX, ou 62 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

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

Monstre de siège. Le kraken inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si le kraken rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue deux attaques de Tentacule et recourt à Engoutissement, Projection ou Trait de foudre.

Tentacule. Corps à corps : +17, allonge 9 m. Touché : 24 (4d6 + 10) dégâts contondants. La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 20) par l'un des dix

tentacules, ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Engloutissement. JS Dextérité : DD 25, une créature Agrippée par le kraken (il peut avoir jusqu'à quatre créatures englouties à la fois). *Échec* : 23 (3d8 + 10) dégâts perforants. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est engloutie et n'est plus Agrippée. Une créature ainsi engloutie subit l'état Entravé, bénéficie d'un Abri total contre les attaques et autres effets émanant de l'extérieur du kraken et subit 24 (7d6) dégâts d'acide au début de chacun de ses propres tours.

Si le kraken subit 50 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 à la fin du tour concerné sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune se retrouvant À terre dans un espace situé à 3 m ou moins de lui. Si le kraken meurt, les créatures englouties ne subissent plus l'état Entravé et peuvent s'extraire du cadavre en dépensant 4,50 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre.

Projection. Le kraken projette une créature de taille G ou inférieure Agrippée par lui en un espace inoccupé qui n'est pas en l'air et qu'il voit dans un rayon de 18 m. JS Dextérité : DD 25, la créature projetée et chaque créature dans l'espace de destination. *Échec* : 18 (4d8) dégâts contondants, et la cible subit l'état À terre. *Réussite* : demi-dégâts uniquement.

Trait de foudre. JS Dextérité : DD 23, une créature que le kraken voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : 33 (6d10) dégâts de foudre. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le kraken peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le kraken récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Encre toxique. JS Constitution : DD 23, chaque créature dans une Émanation de 4,50 m centrée sur le kraken alors qu'il est sous l'eau. *Échec* : la cible subit les états Aveuglé et Empoisonné jusqu'à la fin du tour suivant du kraken. Le kraken se déplace ensuite dans les limites de sa Vitesse. *Échec ou réussite* : le kraken ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Trait d'orage. Le kraken recourt à Trait de foudre.

Lamie

Lamie

Fiélon de taille G, Chaotique Mauvais

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 97 (13d10 + 26)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 15	+2	+2
INT 14	+2	+2	SAG 15	+2	+2	CHA 16	+3	+3

Compétences Discrétion +5, Intuition +4, Tromperie +7
Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12
Langues abyssal, commun
FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. La lamie effectue deux attaques de Griffes. Elle peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Contact corrupteur.

Griffe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts psychiques.

Contact corrupteur. JS Sagesse : DD 13, une créature que la lamie voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec* : 13 (3d8) dégâts psychiques, et la cible est maudite pendant 1 heure. Tant que persiste la malédiction, la cible subit les états Charmé et Empoisonné.

Incantation. La lamie lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13) :

À volonté : *déguisement* (comme bipède de taille M ou G), *illusion mineure*

1/jour chacun : *image majeure, quête, scrutation*

Actions Bonus

Bond. La lamie effectue un saut d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Lémure

Lémure

Fiélon (Diable) de taille M, Loyal Mauvais

CA 9 Initiative -3 (7)

Pv 9 (2d8)

Vitesse 6 m

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

Résistances froid

Immunités feu, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m (perce les Ténèbres magiques) ; Perception passive 10

Langues comprend l'inférieur, mais ne parle pas

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Restauration infernale. Si le lémure meurt dans les Neuf Enfers, il revient à la vie avec tous ses pv en 1d10 jours sauf s'il est tué par une créature sous les effets du sort *bénédiction* ou si ce qu'il en reste est aspergé d'eau bénite.

Actions

Limon abject. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 2 (1d4) dégâts de poison.

Liche

Liche

Mort-vivant (Magicien) de taille M, Neutre Mauvais

CA 20 Initiative +17 (27)

Pv 315 (42d8 + 126)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	11	+0 +0	DEX	16	+3 +10	CON	16	+3 +10
INT	21	+5 +12	SAG	14	+2 +9	CHA	16	+3 +3

Compétences Arcanes +19, Histoire +12, Intuition +9, Perception +9

Résistances foudre, froid

Immunités nécrotiques, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé

Équipement sacoche à composants

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 19

Langues toutes

FP 21 (33 000 PX, ou 41 000 dans son antre ; BM +7)

Traits

Réceptacle spirituel. Si elle est détruite, la liche se reconstitue en 1d10 jours si elle possède un réceptacle spirituel, en récupérant tous ses points de vie. Le nouveau corps apparaît en un espace inoccupé dans l'antre de la liche.

Résistance légendaire (4/jour, ou 5/jour dans son antre). Si la liche rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. La liche effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Contact paralysant et Explosion occulte.

Explosion occulte. Corps à corps ou à distance : +12, allonge 1,50 m ou portée 36 m. Touché : 31 (4d12 + 5) dégâts de force.

Contact paralysant. Corps à corps : +12, allonge 1,50 m. Touché : 15 (3d6 + 5) dégâts de froid, et la cible subit l'état Paralysé jusqu'au début du tour suivant de la liche.

Incantation. La liche lance l'un des sorts suivants, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20) :

À volonté : boule de feu (au 5^e niveau), détection de la magie, détection des pensées, dissipation de la magie, éclair (au 5^e niveau), invisibilité, main du mage, prestidigitation

2/jour chacun : animation des morts, changement de plan, porte dimensionnelle

1/jour chacun : chaîne d'éclairs, doigt de mort, mot de pouvoir mortel, scrutation

Réactions

Magie protectrice. La liche lance bouclier ou contre-sort en réponse au déclencheur du sort correspondant, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, la liche peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. La liche récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Regard horifique. La liche lance terreur, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation. La liche ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Téléportation funeste. La liche se téléporte en un espace inoccupé qu'elle voit dans un rayon de 18 m, et chaque créature dans un rayon de 3 m de l'espace qu'elle quitte subit 11 (2d10) dégâts nécrotiques.

Trouble vital. JS Constitution : DD 20, chaque créature autre qu'un Mort-vivant dans une Émanation de 6 m centrée sur la liche. Échec : 31 (9d6) dégâts nécrotiques. Réussite : demi-dégâts. Échec ou réussite : la liche ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Licorne

Licorne

Céleste de taille G, Loyal Bon

CA 12 Initiative +8 (18)

Pv 97 (13d10 + 26)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	18	+4 +4	DEX	14	+2 +2	CON	15	+2 +2
INT	11	+0 +0	SAG	17	+3 +3	CHA	16	+3 +3

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné, Paralysé

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues céleste, elfique, sylvestre ; télépathie 36 m

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Résistance à la magie. La licorne a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). Si la licorne rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. La licorne effectue une attaque de Corne radiante et une de Sabots.

Corne radiante. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts radiants.

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

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

Incantation. La licorne lance l'un des sorts suivants, sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : détection du mal et du bien, druidisme

1/jour chacun : apaisement des émotions, dissipation du mal et du bien, enchevêtrement, mot de retour, passage sans trace

Actions Bonus

Faveur de la licorne (3/jour). La licorne touche physiquement une autre créature avec sa corne et lance restauration partielle ou soins sur cette créature, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3. Aussitôt après le tour d'une autre créature, la licorne peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. La licorne récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Corne la première. La licorne se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité, et elle effectue une attaque de Corne radiante.

Pavois chatoyant. La licorne cible une créature qu'elle voit dans un rayon de 18 m (ou bien elle-même). La cible reçoit 10 (3d6) points de vie temporaires et sa CA augmente de 2 jusqu'à la fin du tour suivant de la licorne. La licorne ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Loup arctique

Loup arctique

Monstruosité de taille G, Neutre Mauvaise

CA 13 **Initiative +1 (11)**

Pv 75 (10d10 + 20)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 13	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 7	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Immunités froid

Sens Perception passive 15

Langues commun, gigant

FP 3 (700 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 : +6, allonge 1,50 m. **Touché :** 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Souffle glacial (recharge 5-6). JS Constitution : DD 12, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec :** 18 (4d8) dégâts de froid. **Réussite :** demi-dégâts.

Loup-garou

Loup-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Chaotique Mauvaise

CA 15 **Initiative +4 (14)**

Pv 71 (11d8 + 22)

Vitesse 9 m, 12 m (forme de loup uniquement)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 14	+2	+2	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +4, Perception +4

Équipement arc long

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun (ne parle pas sous forme de loup)

FP 3 (700 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-garou a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Attaques multiples. Le loup-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Éraflure et Arc long. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

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

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

Morsure (forme de loup ou hybride uniquement).

Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. **Touché :** 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 12.

Échec : la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **loup-garou** sous le contrôle du MJ. **Réussite :** La cible est immunisée contre la malédiction de ce loup-garou pendant 24 heures.

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement).

À distance : +4, portée 45/180 m. **Touché :** 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le loup-garou se transforme en hybride loup-humanoïde de taille G ou en loup de taille M, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Mages

Mage

Humanoïde (Magicien) de taille M ou P, Neutre

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 81 (18d8)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	9	-1	-1	DEX	14	+2	+2	CON	11	+0	+0
INT	17	+3	+6	SAG	12	+1	+4	CHA	11	+0	+0

Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Perception +4

Équipement baguette

Sens Perception passive 14

Langues commun et trois autres langues

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le mage effectue trois attaques de Jaillissement arcanique.

Jaillissement arcanique. Corps à corps ou à distance : +6, allonge 1,50 m ou portée 36 m. Touché : 16 (3d8 + 3) dégâts de force.

Incantation. Le mage lance l'un des sorts suivants, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : armure du mage (compris dans la CA), détection de la magie, lumière, main du mage, prestidigitation

2/jour chacun : boule de feu (au 4^e niveau), invisibilité

1/jour chacun : cône de froid, vol

Actions Bonus

Foulée brumeuse (3/jour). Le mage lance foulée brumeuse, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Réactions

Magie protectrice (3/jour). Le mage lance bouclier ou contresort en réponse au déclencheur du sort correspondant, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Archimage

Humanoïde (Magicien) de taille M ou P, Neutre

CA 17 Initiative +7 (17)

Pv 170 (31d8 + 31)

Vitesse 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	10	+0	+0	DEX	14	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	20	+5	+9	SAG	15	+2	+6	CHA	16	+3	+3

Compétences Arcanes +13, Histoire +9, Perception +6

Immunités psychiques ; Charmé (avec esprit impénétrable)

Équipement baguette

Sens Perception passive 16

Langues commun et cinq autres langues

FP 12 (8 000 PX ; BM +4)

Traits

Résistance à la magie. L'archimage a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'archimage effectue quatre attaques de Jaillissement arcanique.

Jaillissement arcanique. Corps à corps ou à distance : +9, allonge 1,50 m ou portée 45 m. Touché : 27 (4d10 + 5) dégâts de force.

Incantation. L'archimage lance l'un des sorts suivants, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) :

À volonté : armure du mage (compris dans la CA), déguisement, détection de la magie, détection des pensées, invisibilité, lumière, main du mage, prestidigitation

2/jour chacun : éclair (au 7^e niveau), vol

1/jour chacun : cône de froid (au 9^e niveau), esprit impénétrable (lancé avant un combat), scrutation, téléportation

Actions Bonus

Foulée brumeuse (3/jour). Le mage lance foulée brumeuse, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Réactions

Magie protectrice (3/jour). L'archimage lance bouclier ou contresort en réponse au déclencheur du sort correspondant, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Magmatique

Magmatique

Élémentaire de taille P, Chaotique Neutre

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 13 (3d6 + 3)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 7	-2	-2	DEX 15	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 8	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Immunités feu

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (igné)

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

Traits

Explosion finale. Le magmatique explose quand il meurt. *JS* Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur le magmatique. *Échec* : 7 (2d6) dégâts de feu. *Réussite* : demi-dégâts.

Actions

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

Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle s'embrase.

Actions Bonus

Illumination embrasée. Le magmatique s'embrase ou éteint ses flammes. Embrase, le magmatique produit une Lumière vive sur un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Mante obscure

Mante obscure

Aberration de taille P, non alignée

CA 11 **Initiative** +3 (13)

Pv 22 (5d6 + 5)

Vitesse 3 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Discrétion +3

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

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

Actions

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

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants, et la mante obscure se fixe à la cible. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et si la mante obscure avait l'Avantage au jet d'attaque, elle recouvre la cible qui subit l'état Aveuglé et s'asphyxie tant que la mante obscure reste ainsi fixée à elle.

Tant qu'elle est fixée à une cible, la mante obscure ne peut attaquer que cette cible mais elle a l'Avantage à ses jets d'attaque contre elle. Sa Vitesse passe à 0, elle ne peut profiter d'aucun bonus de Vitesse et suit les déplacements de sa cible.

Une créature peut entreprendre une action pour tenter de détacher la mante obscure fixée à elle, ce qui nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme)

DD 13. À son tour, la mante obscure peut se détacher en y consacrant 1,50 m de déplacement.

Aura de ténèbres (1/jour). Des ténèbres magiques emplissent une Émanation de 4,50 m centrée sur la mante obscure. Cet effet persiste tant que la mante obscure maintient sa Concentration, à concurrence de 10 minutes. La Vision dans le noir échoue à percer cette zone, qu'aucune source de lumière ne parvient à éclairer.

Manteleur

Manteleur

Aberration de taille G, Chaotique Neutre

CA 14 **Initiative** +5 (15)

Pv 91 (14d10 + 14)

Vitesse 3 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 15	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 13	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 7	-2	-2

Compétences Discrétion +5

Immunités Effrayé

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 12

Langues commun des profondeurs, profond

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Sensibilité à la lumière. Exposé à une Lumière vive, le manteleur subit le Désavantage aux jets d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le manteleur effectue une attaque d'Enveloppement et deux attaques de Queue.

Enveloppement. *Corps à corps* : +6, allonge 1,50 m. *Touché* : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, le manteleur l'enveloppe. Tant que la cible est enveloppée par le manteleur, celle-ci subit l'état Aveuglé et le manteleur ne peut pas effectuer d'attaque d'Enveloppement sur une autre cible. En outre, le manteleur divise par deux les dégâts qu'il subit (arrondis à l'inférieur), et la cible subit le même montant de dégâts.

Pour se décrocher, le manteleur doit dépenser 1,50 m de déplacement. La cible ou une créature dans un rayon de 1,50 m peut entreprendre une action pour tenter de décrocher le manteleur, ce qui nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 14.

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

Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Fantasmagories (recharge après un Repos court ou long). Le manteleur lance le sort *image miroir*, sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation. Le sort prend fin prématurément si le manteleur démarre son tour sous une Lumière vive.

Lamentation. JS Sagesse : DD 13, chaque créature dans une Émanation de 18 m centrée sur le manteleur. **Échec** : la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin du tour suivant du manteleur. **Réussite** : la cible est immunisée contre la Lamentation de ce manteleur pendant 24 heures.

Manticore

Manticore

Monstruosité de taille G, Loyale Mauvaise

CA 14 Initiative +3 (13)

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 9 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 16	+3	+3	CON 17	+3	+3
INT 7	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Saignée et Piquant caudal.

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

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

Piquant caudal. À distance : +5, portée 30/60 m.

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

Marilith

Marilith

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 16 Initiative +10 (20)

Pv 220 (21d10 + 105)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+9	DEX 20	+5	+5	CON 20	+5	+10
INT 18	+4	+4	SAG 16	+3	+8	CHA 20	+5	+10

Compétences Perception +8

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 18

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 16 (15 000 PX ; BM +5)

Traits

Réactivité. La marilith peut jouer une Réaction à chaque tour d'un combat.

Résistance à la magie. La marilith a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si la marilith meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et elle en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. La marilith effectue six attaques de lame de pacte et recourt à Constriction.

Lame de pacte. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m.

Touché : 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Constriction. JS Force : DD 17, une créature de taille M ou inférieure que la marilith voit dans un rayon de 1,50 m.

Échec : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants.

La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 14), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Actions Bonus

Téléportation (recharge 5–6). La marilith se téléporte d'un maximum de 36 m en un espace inoccupé qu'elle voit.

Réactions

Parade. Déclencheur : la marilith est touchée par jet d'attaque de corps à corps alors qu'elle tient une arme.

Conséquences : la marilith ajoute 5 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Méduse

Méduse

Monstruosité de taille M, Loyale Mauvaise

CA 15 Initiative +6 (16)

Pv 127 (17d8 + 51)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 17	+3	+3	CON 16	+3	+3
INT 12	+1	+1	SAG 13	+1	+4	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +6, Perception +4, Tromperie +5

Sens Vision dans le noir 45 m ; Perception passive 14

Langues commun et une autre langue

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. La méduse effectue une attaque de Chevelure de serpents et deux de Griffes, ou bien elle effectue trois attaques de Rayon toxique.

Chevelure de serpents. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison.

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

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

Rayon toxique. À distance : +5, portée 45 m.

Touché : 11 (2d8 + 2) dégâts de poison.

Actions Bonus

Regard pétrifiant (recharge 5–6). JS Constitution : DD 13, chaque créature dans un Cône de 9 m. Si la méduse voit son reflet dans le Cône, elle effectue ce JS. **Premier échec** : la cible subit l'état Entravé et réitère le JS à la fin de son tour suivant si elle est toujours Entravée ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. **Deuxième échec** : la cible subit l'état Pétrifié qui remplace l'état Entravé.

Méphites

Méphite gelé

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 21 (6d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	7	-2 -2	DEX	13	+1 +1	CON	10	+0 +0
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CHA	12	+1 +1

Compétences Discrétion +3, Perception +2

Vulnérabilités feu

Immunités froid, poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues primordial (aérien, aquatique)

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

Traits

Explosion finale. Le méphite explose quand il meurt. JS Constitution : DD 10, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le méphite. **Échec** : 5 (2d4) dégâts de froid. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions

Griffe. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. **Touché** : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de froid.

Nappe de brouillard (1/jour). Le méphite lance *nappe de brouillard* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Souffle de givre (recharge 6). JS Constitution : DD 10, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : 7 (3d4) dégâts de froid. **Réussite** : demi-dégâts.

Méphite magmatique

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 18 (4d6 + 4)

Vitesse 9 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	8	-1 -1	DEX	12	+1 +1	CON	12	+1 +1
INT	7	-2 -2	SAG	10	+0 +0	CHA	10	+0 +0

Compétences Discrétion +3

Vulnérabilités froid

Immunités feu, poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (igné, terreux)

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

Traits

Explosion finale. Le méphite explose quand il meurt. JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le méphite. **Échec** : 7 (2d6) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions

Griffe. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. **Touché** : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 6). JS Dextérité : DD 11, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : 7 (2d6) dégâts de feu. **Réussite** : demi-dégâts.

Méphite poussiéreux

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 17 (5d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	5	-3 -3	DEX	14	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	9	-1 -1	SAG	11	+0 +0	CHA	10	+0 +0

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Vulnérabilités feu

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues primordial (aérien, terreux)

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

Traits

Explosion finale. Le méphite explose quand il meurt. JS Dextérité : DD 10, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le méphite. **Échec** : 5 (2d4) dégâts contondants. **Réussite** : demi-dégâts.

Actions

Griffe. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. **Touché** : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Sommeil (1/jour). Le méphite lance *sommeil* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 10).

Souffle aveuglant (recharge 6). JS Dextérité : DD 10, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. **Échec** : la cible subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin du tour suivant du méphite.

Méphite vapoureux

Élémentaire de taille P, Neutre Mauvais

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 17 (5d6)

Vitesse 9 m, vol 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 5	-3	-3	DEX 11	+0	+0	CON 10	+0	+0
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 12	+1	+1

Compétences Discrétion +2

Immunités feu, poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (aquatique, igné)

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

Traits

Explosion finale. Le méphite explose quand il meurt. JS Dextérité : DD 10, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur le méphite. Échec : 5 (2d4) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Forme floue. Les jets d'attaque contre le méphite subissent le Désavantage sauf si le méphite subit l'état Neutralisé.

Actions

Griffe. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m. Touché : 2 (1d4) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de vapeur (recharge 6). JS Constitution : DD 10, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. Échec : 5 (2d4) dégâts de feu, et la Vitesse de la cible est réduite de 3 m jusqu'à la fin du tour suivant du méphite. Réussite : demi-dégâts uniquement. Échec ou réussite : être immergé dans l'eau n'octroie pas la Résistance à ces dégâts de feu.

Merrow

Merrow

Monstruosité de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 3 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 15	+2	+2
INT 8	-1	-1	SAG 10	+0	+0	CHA 9	-1	-1

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues abyssal, primordial (aquatique)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le merrow effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Griffe, Morsure et Harpon.

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

Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Harpon. Corps à corps ou à distance : +6, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, le merrow la tire en ligne droite vers lui d'un maximum de 4,50 m.

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour suivant du merrow.

Mimique

Mimique

Monstruosité de taille M, Neutre

CA 12 Initiative +3 (13)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 15	+2	+2
INT 5	-3	-3	SAG 13	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +5

Immunités acide ; À terre

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

Engluage (forme d'objet uniquement). La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature de taille TG ou inférieure à laquelle la mimique adhère subit l'état Agrippé (évasion DD 13). Les tests de caractéristique visant à s'extraire de cette prise subissent le Désavantage.

Actions

Morsure. Corps à corps : +5 (avec Avantage si la cible est Agrippée par la mimique), allonge 1,50 m. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, ou 12 (2d8 + 3) dégâts perforants si la cible est Agrippée par la mimique, plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Pseudopode. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13). Les tests de caractéristique visant à s'extraire de cette prise subissent le Désavantage.

Actions Bonus

Changement d'aspect. La mimique se transforme en objet de taille M ou P, tout en conservant son profil de jeu, ou bien retrouve son aspect véritable de masse informe. Rien de ce qu'elle porte n'est transformé.

Minotaure de Baphomet

Minotaure de Baphomet

Monstruosité de taille G, Chaotique Mauvaise

CA 14 Initiative +0 (10)

Pv 85 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 11	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAG 16	+3	+3	CHA 9	-1	-1

Compétences Perception +7, Survie +7

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 17

Langues abyssal

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Coup de corne (recharge 5–6). Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 18 (4d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le minotaure s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 3 m juste avant de la toucher, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Coutille abyssale. Corps à corps : +6, allonge 3 m. Touché : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Molosse infernal

Molosse infernal

Fiélon de taille M, Loyal Mauvais

CA 15 Initiative +1 (11)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +5

Immunités feu

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues comprend l'infernal, mais ne parle pas

FP 3 (700 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 molosse a l'Avantage au jet d'attaque correspondant contre cette créature.

Actions

Attaques multiples. Le molosse effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (recharge 5–6). JS Dextérité : DD 12, chaque créature dans un Cône de 4,50 m. Échec : 17 (5d6) dégâts de feu. Réussite : demi-dégâts.

Momies

Momie

Mort-vivant de taille M ou P, Loyal Mauvais

CA 11 Initiative -1 (9)

Pv 58 (9d8 + 18)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 8	-1	-1	CON 15	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 12	+1	+3	CHA 12	+1	+1

Vulnérabilités feu

Immunités nécrotiques, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues commun et deux autres langues

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. La momie effectue deux attaques de Poing putréfié et recourt à Regard effroyable.

Poing putréfié. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle est maudite. Ainsi maudite, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, son maximum de points de vie ne revient pas à la normale quand elle termine un Repos long, et diminue même de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Une créature que cette attaque fait tomber à 0 point de vie meurt, réduite en poussière.

Regard effroyable. JS Sagesse : DD 11, une créature que le momie voit dans un rayon de 18 m. Échec : la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin du tour suivant de la momie. Réussite : la cible est immunisée contre le Regard effroyable de cette momie pendant 24 heures.

Momie auguste

Mort-vivant (Clerc) de taille M ou P, Loyal Mauvais

CA 17 Initiative +10 (20)

Pv 187 (25d8 + 75)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 17	+3	+3
INT 11	+0	+5	SAG 19	+4	+9	CHA 16	+3	+3

Compétences Histoire +5, Perception +9, Religion +5

Vulnérabilités feu

Immunités nécrotiques, poison ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé

Sens Vision lucide 18 m ; Perception passive 19

Langues commun et trois autres langues

FP 15 (13 000 PX, ou 15 000 dans son antre ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie. La momie a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si la momie rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Restauration funeste. Si elle est détruite, la momie reçoit un nouveau corps en 24 heures si son cœur est intact, en récupérant tous ses points de vie. Le nouveau corps apparaît en un espace inoccupé dans l'antre de la momie. Le cœur est un objet de taille TP avec le profil suivant : CA 17, 10 pv, Immunité contre tous les dégâts sauf le feu.

Actions

Attaques multiples. La momie effectue une attaque de Poing putréfié ou de Conduit d'énergie négative, et recourt à Regard effroyable.

Poing putréfié. Corps à corps : +9, allonge 1,50 m. Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle est maudite. Ainsi maudite, la cible ne peut pas récupérer de points de vie et ne reçoit aucun bénéfice en terminant un Repos long, tandis que son maximum de points de vie est réduit de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Une créature que cette attaque fait tomber à 0 point de vie meurt, réduite en poussière.

Conduit d'énergie négative. À distance : +9, portée 18 m. Touché : 25 (6d6 + 4) dégâts nécrotiques.

Incantation. La momie lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17, +9 pour toucher) :

À volonté : dissipation de la magie, thaumaturgie
1/jour chacun : animation des morts, contamination, fléau d'insectes (au 7^e niveau)

Regard effroyable. JS Sagesse : DD 17, une créature que le momie voit dans un rayon de 18 m. Échec : 25 (6d6 + 4) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Paralysé jusqu'à la fin du tour suivant de la momie.

Réactions

Tourbillon de sable. Déclencheur : la momie est touchée par un jet d'attaque. Conséquences : la momie ajoute 2 à sa CA contre l'attaque, ce qui peut faire rater celle-ci, et se téléporte d'un maximum de 18 m dans un espace inoccupé qu'elle voit. Chaque créature de son choix parmi celles qu'elle voit dans un rayon de 1,50 m de son espace de destination subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin du tour suivant de la momie.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, la momie peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. La momie récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Frappe nécrotique. La momie effectue une attaque de Poing putréfié ou de Conduit d'énergie négative.

Injonction effroyable. La momie lance *injonction* (au 2^e niveau), avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation. La momie ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Regard de biais. La momie recourt à Regard effroyable. La momie ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Naga corrupteur

Naga corrupteur

Fiélon de taille G, Chaotique Mauvais

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 135 (18d10 + 36)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 17	+3	+6	CON 14	+2	+5
INT 16	+3	+3	SAG 15	+2	+5	CHA 16	+3	+6

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues abyssal, commun

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Traits

Restauration fiélonne. S'il meurt, le naga revient à la vie en 1d6 jours et récupère tous ses points de vie. Seul le sort *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Actions

Attaques multiples. Le naga effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Morsure et Rayon nécrotique.

Morsure. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de poison.

Rayon nécrotique. À distance : +6, portée 18 m. Touché : 21 (6d6) dégâts nécrotiques.

Incantation. Le naga lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles ni somatiques, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 14) :

À volonté : détection de la magie, illusion mineure, main du mage, respiration aquatique
2/jour chacun : détection des pensées, éclair (au 4^e niveau), *immobilisation de personne* (au 3^e niveau), *porte dimensionnelle*

Naga gardien

Naga gardien

Céleste de taille G, Loyal Bon

CA 18 Initiative +4 (14)

Pv 136 (16d10 + 48)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, nage 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	19	+4	+4	DEX	18	+4	+8	CON	16	+3	+7
INT	16	+3	+7	SAG	19	+4	+8	CHA	18	+4	+8

Compétences Arcanes +11, Histoire +11, Religion +11

Immunités poison ; Charmé, Empoisonné, Enervé, Paralysé

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues céleste, commun

FP 10 (5 900 PX ; BM +4)

Traits

Restauration céleste. Quand le naga meurt, il revient à la vie au bout de 1d6 jours avec tous ses points de vie, sauf si *dissipation du mal et du bien* est lancé sur son cadavre.

Actions

Attaques multiples. Le naga effectue deux attaques de Morsure. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Crachat venimeux.

Morsure. Corps à corps : +8, allonge 3 m.

Touché : 17 (2d12 + 4) dégâts perforants plus 22 (4d10) dégâts de poison.

Incantation. Le naga lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles ni somatiques, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : *thaumaturgie*

1/jour chacun : *clairvoyance*, *colonne de flamme* (au 6^e niveau), *quête*, *soins* (au 6^e niveau), *vision suprême*

Crachat venimeux. JS Constitution : DD 16, une créature que le naga voit dans un rayon de 18 m.

Échec : 31 (7d8) dégâts de poison, et la cible subit l'état Aveuglé jusqu'au début du tour suivant du naga.

Réussite : demi-dégâts uniquement.

Nalfeshnie

Nalfeshnie

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 18 Initiative +5 (15)

Pv 184 (16d10 + 96)

Vitesse 6 m, vol 9 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	21	+5	+5	DEX	10	+0	+0	CON	22	+6	+1
INT	19	+4	+9	SAG	12	+1	+6	CHA	15	+2	+7

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Effrayé, Empoisonné

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 11

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 13 (10 000 PX ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie. Le nalfeshnie a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si le nalfeshnie meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le nalfeshnie effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +10, allonge 3 m.

Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants plus 11 (2d10) dégâts de force.

Téléportation. Le nalfeshnie se téléporte d'un maximum de 36 m en un espace inoccupé qu'il voit.

Actions Bonus

Halo d'épouvante (recharge 5–6). JS Sagesse : DD 15, chaque créature dans une Émanation de 4,50 m centrée sur le nalfeshnie. *Échec* : 28 (8d6) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Effrayé pendant 1 minute, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou termine son tour sans avoir le nalfeshnie dans son champ de vision. *Réussite* : la cible est immunisée contre le Halo d'épouvante de ce nalfeshnie pendant 24 heures.

Réactions

Poursuite. Déclencheur : une autre créature que le nalfeshnie voit termine son déplacement dans un rayon de 36 m de lui. *Conséquences* : le nalfeshnie recourt à Téléportation, mais son espace de destination doit être dans un rayon de 3 m de la créature qui a déclenché la poursuite.

Nécronte

Nécronte

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 82 (11d8 + 33)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 10	+0	+0	SAG 13	+1	+1	CHA 15	+2	+2

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Résistances nécrotiques

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Équipement armure de cuir clouté

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues commun et une autre langue

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le nécronte subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le nécronte effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Épée nécrotique et Arc nécrotique. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Absorption de vie.

Épée nécrotique. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Arc nécrotique. À distance : +4, portée 45/180 m.
Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Absorption de vie. JS Constitution : DD 13, une créature dans un rayon de 1,50 m. Échec : 6 (1d8 + 2) dégâts nécrotiques, et le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis.

Un Humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard comme **zombi** sous le contrôle du nécronte, sauf si l'Humanoïde est préalablement ramené à la vie ou si son corps est détruit. Le nécronte ne peut ainsi contrôler plus de douze zombis à la fois.

Noble

Noble

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

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

Pv 9 (2d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 12	+1	+1	SAG 14	+2	+2	CHA 16	+3	+3

Compétences Intuition +4, Persuasion +5, Tromperie +5

Équipement cuirasse, rapière

Sens Perception passive 12

Langues commun et deux autres langues

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

Actions

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

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

Réactions

Parade. Déclencheur : le noble est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme.

Conséquences : le noble ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Objets animés

Armure animée

Artificiel de taille M, non aligné

CA 18 **Initiative** +2 (12)

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 7,50 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 11	+0	+0	CON 13	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunités poison, psychiques ; Assourdi, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 6

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. L'armure effectue deux attaques de Coup.

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

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

Épée volante

Artificiel de taille P, non aligné

CA 17 **Initiative** +4 (14)

Pv 14 (4d6)

Vitesse 1,50 m, vol 15 m (vol stationnaire)

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

Immunités poison, psychiques ; Assourdi, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 7

Langues aucune

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

Actions

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

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

Tapis étrangleur

Artificiel de taille G, non aligné

CA 12 Initiative +4 (14)

Pv 27 (5d10)

Vitesse 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 14	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunités poison, psychiques ; Assourdi, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 6

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Étouffement. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, le tapis peut lui imposer l'état Agrippé (évasion DD 13) au lieu de lui infliger des dégâts. Tant que la cible est Agrippée, elle subit les états Aveuglé et Entravé, s'asphyxie, et subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants au début de chacun de ses tours. Le tapis ne peut étouffer qu'une créature à la fois.

Tant qu'il agrippe la cible, le tapis ne peut pas entreprendre cette action, il réduit de moitié les dégâts qu'il subit (arrondis à l'inférieur) et la cible subit autant de dégâts que lui.

Ogre

Ogre

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

CA 11 Initiative -1 (9)

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 8	-1	-1	CON 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 7	-2	-2	CHA 7	-2	-2

Équipement javelines (3), massue

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues commun, gigant

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Massue. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Javeline. Corps à corps ou à distance : +6, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Ombre

Ombre

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 27 (5d8 + 5)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 14	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 6	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +6

Vulnérabilités radiants

Résistances acide, feu, foudre, froid, tonnerre

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Effrayé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

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

Traits

Informe. L'ombre peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Morsure du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'ombre subit le Désavantage aux Tests d20.

Actions

Caresse dévitalisante. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si l'effet fait tomber cette valeur à 0. Si un Humanoïde est tué par cette attaque, une ombre émerge de son cadavre 1d4 heures plus tard.

Actions Bonus

Discrétion dans les ombres. Tant qu'elle reste dans les Ténèbres ou sous une Lumière faible, l'ombre peut entreprendre l'action Furtivité.

Oni

Oni

Fiélon de taille G, Loyal Mauvais

CA 17 Initiative +0 (10)

Pv 119 (14d10 + 42)

Vitesse 9 m, vol 9 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 11	+0	+3	CON 16	+3	+6
INT 14	+2	+2	SAG 12	+1	+4	CHA 15	+2	+5

Compétences Arcanes +5, Perception +4, Tromperie +8

Résistances froid

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun, gigant

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Traits

Régénération. L'oni récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. L'oni effectue deux attaques de Griffes ou de Rayon de cauchemar. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation.

Griffe. Corps à corps : +7, allonge 3 m.

Touché : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Rayon de cauchemar. À distance : +5, portée 18 m.

Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Effrayé jusqu'au début du tour suivant de l'oni.

Changement d'aspect. L'oni se transforme en Humanoïde de taille P ou M, en Géant de taille G ou bien retrouve sa forme véritable. Hormis sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit sa forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Incantation. L'oni lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13) :

1/jour chacun : charme-personne (au 2^e niveau),
forme gazeuse, sommeil, ténèbres

Actions Bonus

Invisibilité. L'oni lance *invisibilité* sur lui-même, sans composantes de sort, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Otyugh

Otyugh

Aberration de taille G, Neutre

CA 14 **Initiative** +0 (10)

Pv 104 (11d10 + 44)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 11	+0	+0	CON 19	+4	+7
INT 6	-2	-2	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 11

Langues otyugh ; télépathie 36 m (ne permet pas à la créature destinataire de répondre télépathiquement)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. L'otyugh effectue une attaque de Morsure et deux de Tentacule.

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

Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné. Chaque fois que la cible Empoisonnée termine un Repos long, elle subit l'effet suivant. **JS Constitution :** DD 15. **Échec :** le maximum de points de vie de la cible est réduit de 5 (1d10) et ne

revient pas à la normale tant que l'état Empoisonné persiste sur la cible. **Réussite :** l'état Empoisonné prend fin.

Tentacule. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par l'un des deux tentacules.

Coup de tentacule. **JS Constitution :** DD 14,

chaque créature Agrippée par l'otyugh. **Échec :**

16 (3d8 + 3) dégâts contondants, et la cible subit l'état Étourdi jusqu'au début du tour suivant de l'otyugh.

Réussite : demi-dégâts uniquement.

Ours-garou

Ours-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Neutre Bonne

CA 15

Initiative +3 (13)

Pv 135 (18d8 + 54)

Vitesse 9 m, 12 m (forme d'ours uniquement), escalade 9 m (forme d'ours uniquement)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 17	+3	+3
INT 11	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CHA 12	+1	+1

Compétences Perception +7

Équipement hachettes (4)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 17

Langues commun (ne parle pas sous forme d'ours)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. L'ours-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Hachette et Saignée. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

Hachette (forme humanoïde ou hybride uniquement).

Corps à corps ou à distance : +7, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché :** 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement).

Corps à corps : +7, allonge 1,50 m. **Touché :** 17 (2d12 + 4) dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle est soumise à l'effet suivant. **JS Constitution :** DD 14. **Échec :** la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **ours-garou** sous le contrôle du MJ. **Réussite :** la cible est immunisée contre la malédiction de cet ours-garou pendant 24 heures.

Saignée (forme d'ours ou hybride uniquement).

Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

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

Actions Bonus

Changement d'aspect. L'ours-garou se transforme en hybride ours-humanoïde de taille G ou en ours de taille G, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Oxydeur

Oxydeur

Monstruosité de taille M, non alignée

CA 14 Initiative +1 (11)

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 12	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

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

Traits

Perception du fer. L'oxydeur perçoit précisément la position de tout métal ferreux dans un rayon de 9 m.

Actions

Attaques multiples. L'oxydeur effectue une attaque de Morsure et recourt deux fois à Antennes.

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

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

Antennes. L'oxydeur cible un objet en métal non magique, armure ou arme, porté par une créature dans un rayon de 1,50 m. *JS Dextérité* : DD 11, la créature porteuse de l'objet. **Échec** : l'objet subit un malus de -1 à la CA qu'il octroie (armure) ou à ses jets d'attaque (arme). L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10, et l'arme est détruite quand le malus cumulé atteint -5. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'arme ou l'armure concernée.

Destruction du métal. L'oxydeur touche un objet en métal non magique dans un rayon de 1,50 m qui n'est porté par personne. Ce contact détruit un Cube de 30 cm de l'objet.

Réactions

Antennes réactives. *Déclencheur* : un jet d'attaque touche l'oxydeur. *Conséquences* : l'oxydeur recourt à Antennes.

Pégase

Pégase

Céleste de taille G, Chaotique Bon

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 59 (7d10 + 21)

Vitesse 18 m, vol 27 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+4	CON 16	+3	+5
INT 10	+0	+0	SAG 15	+2	+4	CHA 13	+1	+3

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

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

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

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

Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts radiants.

Pirates

Pirate

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 14 Initiative +5 (15)

Pv 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 16	+3	+5	CON 12	+1	+1
INT 8	-1	-1	SAG 12	+1	+1	CHA 14	+2	+4

Équipement armure de cuir, dagues (6)

Sens Perception passive 11

Langues commun et une autre langue

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le pirate effectue deux attaques de Dague. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Panache envoûtant.

Dague. Corps à corps ou à distance : +5, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Panache envoûtant. *JS Sagesse* : DD 12, une créature que le pirate voit dans un rayon de 9 m. **Échec** : la cible subit l'état Charmé jusqu'au début du tour suivant du pirate.

Capitaine pirate

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

CA 17 Initiative +7 (17)

Pv 84 (13d8 + 26)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+3	DEX 18	+4	+7	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+5	CHA 17	+3	+6

Compétences Acrobaties +7, Perception +5

Équipement pistolet, rapière

Sens Perception passive 15

Langues commun et une autre langue

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le pirate effectue trois attaques, réparties à sa guise entre Rapière et Pistolet.

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

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants, et le pirate a l'Avantage au prochain jet d'attaque qu'il effectue avant la fin de ce tour.

Pistolet. À distance : +7, portée 9/27 m.

Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Actions Bonus

Charme du capitaine. JS Sagesse : DD 14, une créature que le pirate voit dans un rayon de 9 m. **Échec** : la cible subit l'état Charmé jusqu'au début du tour suivant du pirate.

Réactions

Parade-riposte. Déclencheur : le pirate est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. **Conséquences** : le pirate ajoute 3 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater. En cas d'échec de l'attaque, le pirate effectue une attaque de Rapière contre la créature qui a déclenché sa Réaction si celle-ci est à portée.

Planétaire

Planétaire

Céleste (Ange) de taille G, Loyal Bon

CA 19 **Initiative** +10 (20)

Pv 262 (21d10 + 147)

Vitesse 12 m, vol 36 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 24	+7	+12	DEX 20	+5	+5	CON 24	+7	+12
INT 19	+4	+4	SAG 22	+6	+11	CHA 25	+7	+12

Compétences Perception +11

Résistances radiants

Immunités Charmé, Effrayé, Épuisement

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 21

Langues toutes ; télépathie 36 m

FP 16 (15 000 PX ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie. Le planétaire a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration exaltée. Si le planétaire meurt hors du Mont Céleste, son corps disparaît et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part sur le Mont Céleste.

Vigilance divine. Le planétaire reconnaît un mensonge quand il en entend un.

Actions

Attaques multiples. Le planétaire effectue trois attaques d'Épée radiante ou recourt deux fois à Éruption bénie.

Épée radiante. Corps à corps : +12, allonge 3 m.

Touché : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Éruption bénie. JS Dextérité : DD 20, chaque ennemi dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que le planétaire voit dans un rayon de 36 m. **Échec** : 24 (7d6) dégâts radiants. **Réussite** : demi-dégâts.

Incantation. Le planétaire lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20) :

À volonté : détection du mal et du bien

1/jour chacun : communion, contrôle du climat, dissipation du mal et du bien, rappel à la vie

Actions Bonus

Soutien divin (2/jour). Le planétaire lance délivrance des malédictions, invisibilité, restauration partielle ou soins, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Plantes éveillées

Arbre éveillé

Plante de taille TG, Neutre

CA 13 **Initiative** -2 (8)

Pv 59 (7d12 + 14)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 6	-2	-2	CON 15	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 7	-2	-2

Vulnérabilités feu

Résistances contondants, perforants

Sens Perception passive 10

Langues commun et une autre langue

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Coup. Corps à corps : +6, allonge 3 m.

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

Arbuste éveillé

Plante de taille P, Neutre

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

Pv 10 (3d6)

Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 3	-4	-4	DEX 8	-1	-1	CON 11	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Vulnérabilités feu

Résistances perforants

Sens Perception passive 10

Langues commun et une autre langue

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Ratissage. Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.

Touché : 1 dégât tranchant.

Pouding noir

Pouding noir

Vase de taille G, non alignée

CA 7 **Initiative** -3 (7)

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 5	-3	-3	CON 16	+3	+3
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CHA 1	-5	-5

Immunités acide, foudre, froid, tranchants ; À terre,

Agrippé, Assourdi, Charmé, Effrayé, Entravé, Épuisement

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Informe. Le pouding peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Masse corrosive. Une créature qui touche le pouding par un jet d'attaque de corps à corps subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Les projectiles non magiques sont détruits dès qu'ils ont touché le pouding et infligé le moindre dégât. Toute arme non magique qui inflige le moindre dégât au pouding en le touchant physiquement subit aussitôt un malus cumulatif de -1 aux jets d'attaque. L'arme est détruite si ce malus atteint -5. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'arme.

En 1 minute, le pouding peut dévorer une épaisseur de 60 cm de bois ou métal non magique.

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

Actions

Pseudopode caustique. Corps à corps : +5, allonge 3 m. **Touché** : 17 (4d6 + 3) dégâts d'acide. Toute armure non magique portée par la cible subit un malus cumulatif de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'armure.

Réactions

Division. Déclencheur : alors que le pouding est de taille G ou M et dispose d'au moins 10 points de vie, il se retrouve En péril ou subit des dégâts de foudre ou tranchants. **Conséquences** : le pouding se scinde en deux nouveaux **poudings noirs**. Chaque nouveau pouding présente une catégorie de taille de moins que le pouding dont il est issu et agit au même rang d'Initiative. Les points de vie du pouding « parent » sont divisés équitablement entre les deux nouveaux poudings (arrondir à l'inférieur).

Prêtres

Acolyte

Humanoïde (Clerc) de taille P ou M, Neutre

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

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 10	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+2	CHA 11	+0	+0

Compétences Médecine +4, Religion +2

Équipement chemise de mailles, masse d'armes, symbole sacré

Sens Perception passive 12

Langues commun

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

Actions

Masse d'armes. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. **Touché** : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants plus 2 (1d4) dégâts radiants.

Flamme radiante. À distance : +4, portée 18 m.

Touché : 7 (2d6) dégâts radiants.

Incantation. Le prêtre lance l'un des sorts suivants, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation :

À volonté : lumière, thaumaturgie

Actions Bonus

Soutien divin (1/jour). L'acolyte lance *bénédictio*, *mot de guérison* ou *sanctuaire*, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Prêtre

Humanoïde (Clerc) de taille P ou M, Neutre

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

Pv 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 10	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 13	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 13	+1	+1

Compétences Médecine +7, Perception +5, Religion +5

Équipement chemise de mailles, masse d'armes, symbole sacré

Sens Perception passive 15

Langues commun et une autre langue

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le prêtre effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Masse d'armes et Flamme radiante.

Masse d'armes. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts radiants.

Flamme radiante. À distance : +5, portée 18 m. Touché : 11 (2d10) dégâts radiants.

Incantation. Le prêtre lance l'un des sorts suivants, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 13) :

À volonté : lumière, thaumaturgie

1/jour : esprits gardiens

Actions Bonus

Soutien divin (3/jour). Le prêtre lance *bénédictio*, *dissipation de la magie*, *mot de guérison* ou *restauration partielle*, avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Pseudodragon

Pseudodragon

Dragon de taille TP, Neutre Bon

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

Pv 10 (3d4 + 3)

Vitesse 4,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 15	+2	+2	CON 13	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 12	+1	+1	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens Vision aveugle 3 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues comprend le commun et le draconique, mais ne parle pas

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

Traits

Résistance à la magie. Le pseudodragon a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le pseudodragon effectue deux attaques de Morsure.

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Dard. JS Constitution : DD 12, une créature que le pseudodragon voit dans un rayon de 1,50 m. *Échec* : 5 (2d4) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné pendant 1 heure. *Échec de 5 ou plus* : Tant qu'elle est Empoisonnée, la cible subit en outre l'état Inconscient, qui prend fin prématurément si la cible subit des dégâts ou si une créature dans un rayon de 1,50 m consacre une action à la réveiller.

Quasit

Quasit

Fiélon (Démon) de taille TP, Chaotique Mauvais

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

Pv 25 (10d4)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 5	-3	-3	DEX 17	+3	+3	CON 10	+0	+0
INT 7	-2	-2	SAG 10	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +5

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 10

Langues abyssal, commun

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le quasit a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du quasit.

Changement d'aspect. Le quasit se métamorphose en prenant l'aspect d'une chauve-souris (Vitesse 3 m, vol 12 m), d'un mille-pattes (12 m, escalade 12 m) ou d'un crapaud (12 m, nage 12 m) ou reprend sa forme véritable. Son profil reste le même sous chaque forme, à l'exception de sa Vitesse. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Frayeur (1/jour). JS Sagesse : DD 10, une créature dans un rayon de 6 m. *Échec* : la cible subit l'état Effrayé. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Invisibilité. Le quasit lance *invisibilité* sur lui-même, sans composante matérielle, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation.

Rakshasa

Rakshasa

Fiélon de taille M, Loyal Mauvais

CA 17 Initiative +8 (18)

Pv 221 (26d8 + 104)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 17	+3	+3	CON 18	+4	+4
INT 13	+1	+1	SAG 16	+3	+3	CHA 20	+5	+5

Compétences Intuition +8, Perception +8, Tromperie +10

Vulnérabilités dégâts perforants infligés avec une arme maniée par une créature sous l'effet du sort *bénédictio*

Immunités Charmé, Effrayé

Sens Vision lucide 18 m ; Perception passive 18

Langues commun, infernal

FP 13 (10 000 PX ; BM +5)

Traits

Résistance à la magie suprême. Le rakshasa réussit automatiquement les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques, et les jets d'attaque des sorts le ratent automatiquement. Nul sort ne permet d'observer le rakshasa à distance ni de détecter ses pensées, son type de créature ou son alignement sans son consentement.

Restauration fiélonne. Si le rakshasa meurt hors des Neuf Enfers, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau et revient à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Neuf Enfers.

Actions

Attaques multiples. Le rakshasa effectue trois attaques de Contact maudit.

Contact maudit. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 19 (3d12) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle est maudite. Une cible ainsi maudite ne tire aucun bénéfice lorsqu'elle termine un Repos court ou long.

Incantation. Le rakshasa lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 18) :

À volonté : *déguisement, détection de la magie, détection des pensées, illusion mineure, main du mage*
1/jour chacun : *changement de plan, image majeure, invisibilité, vol*

Injonction lugubre (recharge 5–6). JS Sagesse : DD 18, chaque ennemi dans une Émanation de 9 m centrée sur le rakshasa. Échec : 28 (8d6) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Effrayé et Neutralisé jusqu'au début du tour suivant du rakshasa.

Rat-garou

Rat-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Loyale Mauvaise

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 60 (11d8 + 11)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 16	+3	+3	CON 12	+1	+1
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Équipement arbalète de poing

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun (ne parle pas sous forme de rat)

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le rat-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Éraflure et Arbalète de poing. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

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

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

Morsure (formes de rat et hybride uniquement).

Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 11.

Échec : la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **rat-garou** sous le contrôle du MJ. Réussite : la cible est immunisée contre la malédiction de ce rat-garou pendant 24 heures.

Arbalète de poing (forme humanoïde ou hybride uniquement). À distance : +5, portée 9/36 m. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le rat-garou se transforme en hybride rat-humanoïde de taille M ou en rat de taille P, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Remorhaz

Remorhaz

Monstruosité de taille TG, non alignée

CA 17 Initiative +5 (15)

Pv 195 (17d12 + 85)

Vitesse 12 m, fousissement 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 24	+7	+7	DEX 13	+1	+1	CON 21	+5	+5
INT 4	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Immunités feu, froid

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Traits

Aura de chaleur. À la fin de chacun des tours du remorhaz, chaque créature dans une Émanation de 1,50 m centrée sur lui subit 16 (3d10) dégâts de feu.

Actions

Morsure. Corps à corps : +11, allonge 3 m. Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 17), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Actions Bonus

Engloutissement. JS Force : DD 19, une créature de taille G ou inférieure Agrippée par le remorhaz (qui peut contenir simultanément un maximum de deux créatures englouties). Échec : la cible est engloutie par le remorhaz, et l'état Agrippé prend fin. Une créature engloutie subit les états Aveuglé et Entravé, bénéficie d'un Abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du remorhaz et subit 10 (3d6) dégâts d'acide plus 10 (3d6) dégâts de feu au début de chacun des tours du monstre.

Si le remorhaz subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune tombant dans un espace situé dans un rayon de 1,50 m et subissant l'état À terre. Si le remorhaz meurt, les créatures englouties ne subissent plus l'état Entravé et peuvent s'extraire du cadavre en dépensant 4,50 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre.

Roturier

Roturier

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

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

Pv 4 (1d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 10	+0	+0	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Équipement gourdin

Sens Perception passive 10

Langues commun

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

Formation. Le roturier possède la maîtrise d'une compétence au choix du MJ et a l'Avantage chaque fois qu'il effectue un test de caractéristique s'appuyant sur cette compétence.

Actions

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

Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Rukh

Rukh

Monstruosité de taille Gig, non alignée

CA 15 **Initiative** +8 (18)

Pv 248 (16d20 + 80)

Vitesse 6 m, vol 36 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 28	+9	+9	DEX 10	+0	+4	CON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	SAG 10	+0	+4	CHA 9	-1	-1

Compétences Perception +8

Sens Perception passive 18

Langues aucune

FP 11 (7 200 PX ; BM +4)

Actions

Attaques multiples. Le rukh effectue deux attaques de Bec. Il peut en remplacer une par une attaque de Serres.

Bec. Corps à corps : +13, allonge 3 m.

Touché : 28 (3d12 + 9) dégâts perforants.

Serres. Corps à corps : +13, allonge 1,50 m.

Touché : 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 19), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Actions Bonus

Piqué (recharge 5–6). Si le rukh tient une créature Agrippée, il vole à concurrence de la moitié de sa Vitesse de vol sans provoquer d'attaques d'Opportunité et lâche cette créature.

Sahuagin

Combattant sahuagin

Fiélon de taille M, Loyal Mauvais

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

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 9 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 11	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 12	+1	+1	SAG 13	+1	+1	CHA 9	-1	-1

Compétences Perception +5

Résistances acide, froid

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

Langues sahuagin

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

Traits

Amphibiose partielle. Capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre, le sahuagin doit s'immerger dans l'eau au moins une fois toutes les 4 heures sous peine de s'asphyxier.

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a l'Avantage aux jets d'attaque contre toute créature à laquelle il manque des points de vie.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut contrôler magiquement les requins dans un rayon de 36 m, par le biais d'une télépathie spéciale.

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques de Griffes.

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

Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Charge aquatique. Le sahuagin nage en ligne droite dans les limites de sa Vitesse de nage vers un ennemi qu'il voit.

Salamandre

Salamandre

Élémentaire de taille G, Neutre Mauvais

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 90 (12d10 + 24)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 15	+2	+2
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 12	+1	+1

Vulnérabilités froid

Immunités feu

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues primordial (igné)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Aura de feu. À la fin de chacun des tours de la salamandre, chaque créature choisie par la salamandre dans une Émanation de 1,50 m centrée sur elle subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Actions

Attaques multiples. La salamandre effectue deux attaques de Lance de flammes. Elle peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Constriction.

Lance de flammes. Corps à corps ou à distance : +7, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants, plus 7 (2d6) dégâts de feu. **Touché ou raté** : aussitôt après une attaque à distance, la lance retourne magiquement dans la main de la salamandre.

Constriction. JS Force : DD 15, une créature de taille G ou inférieure que la salamandre voit dans un rayon de 3 m. **Échec** : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu. La cible subit l'état Agrippé (évasion DD 14), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Sanglier-garou

Sanglier-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Neutre Mauvaise

CA 15 **Initiative** +2 (12)

Pv 97 (15d8 + 30)

Vitesse 9 m, 12 m (forme de sanglier uniquement)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 10	+0	+0	CON 15	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +2

Équipement javelines (6)

Sens Perception passive 12

Langues commun (ne parle pas sous forme de sanglier)

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le sanglier-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Défense et Javeline. Il peut en remplacer une par une attaque de Coup de défense.

Coup de défense (forme de sanglier ou hybride uniquement). Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. **Touché** : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 12. **Échec** : la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **sanglier-garou** sous le contrôle du MJ. **Réussite** : la cible est immunisée contre la malédiction de ce sanglier-garou pendant 24 heures.

Défense (forme de sanglier ou hybride uniquement). Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. **Touché** : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et si le sanglier-garou 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.

Javeline (forme humanoïde ou hybride uniquement).
Corps à corps ou à distance : +5, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m. *Touché* : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le sanglier-garou se transforme en hybride sanglier-humoïde de taille M ou en sanglier de taille P, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Satyre

Satyre

Fée de taille M, Chaotique Neutre

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

Pv 31 (7d8)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 16	+3	+3	CON 11	+0	+0
INT 12	+1	+1	SAG 10	+0	+0	CHA 14	+2	+2

Compétences Discrétion +5, Perception +2, Représentation +6

Sens Perception passive 12

Langues commun, elfique, sylvestre

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

Traits

Résistance à la magie. Le satyre a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Sabots. *Corps à corps* : +5, allonge 1,50 m. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, le satyre la repousse en ligne droite d'un maximum de 3 m.

Moquerie. *JS Sagesse* : DD 12, une créature que le satyre voit dans un rayon de 27 m. *Échec* : 5 (1d6 + 2) dégâts psychiques.

Sectateurs

Sectateur

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

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

Pv 9 (2d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 12	+1	+1	CON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+2	CHA 10	+0	+0

Compétences Religion +2, Tromperie +2

Équipement armure de cuir, serpe

Sens Perception passive 10

Langues commun

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

Actions

Serpe rituelle. *Corps à corps* : +3, allonge 1,50 m. *Touché* : 3 (1d4 +1) dégâts tranchants plus 1 dégât nécrotique.

Fanatisme de secte

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

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

Pv 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 11	+0	+0	DEX 14	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+4	CHA 13	+1	+1

Compétences Persuasion +3, Religion +2, Tromperie +3

Équipement armure de cuir, symbole sacré

Sens Perception passive 12

Langues commun

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

Lame de pacte. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Incantation. Le sectateur lance l'un des sorts suivants, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 12, +4 pour toucher) :

À volonté : lumière, thaumaturgie

2/jour : injonction

1/jour : immobilisation de personne

Actions Bonus

Arme spirituelle 2/jour. Le sectateur lance le sort *arme spirituelle* avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Sénestre

Nuée de sénestres

Nuée de taille M de Morts-vivants de taille TP, Neutre Mauvaise

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

Pv 49 (11d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 14	+2	+2	DEX 14	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 4	-3	-3

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Enervé, Épuisement, Neutralisé, Étourdi, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 10

Langues comprend le commun, mais ne parle pas

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Nuée de sénestres. *Corps à corps* : +4, allonge 1,50 m. *Touché* : 20 (4d8 + 2) dégâts nécrotiques, ou 11 (2d8 + 2) dégâts nécrotiques si la nuée est En péril. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Solar

Solar

Céleste (Ange) de taille G, Loyal Bon

CA 21 **Initiative** +20 (30)

Pv 297 (22d10 + 176)

Vitesse 15 m, vol 45 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 26	+8	+8	DEX 22	+6	+6	CON 26	+8	+8
INT 25	+7	+7	SAG 25	+7	+7	CHA 30	+10	+10

Compétences Perception +14

Immunités poison, radiants ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 24

Langues toutes ; télépathie 36 m

FP 21 (33 000 PX ; BM +7)

Traits

Résistance à la magie. Le solar a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (4/jour). Si le solar rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Restauration exaltée. Si le solar meurt hors du Mont Céleste, son corps disparaît et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part sur le Mont Céleste.

Vigilance divine. Le solar reconnaît un mensonge quand il en entend un.

Actions

Attaques multiples. Le solar effectue deux attaques d'Épée volante. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Arc tueur.

Épée volante. *Corps à corps ou à distance* : +15, allonge 3 m ou portée 36 m. *Touché* : 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants plus 36 (8d8) dégâts radiants. *Touché ou raté* : aussitôt après une attaque à distance, l'épée retourne magiquement dans la main du solar ou flotte dans un rayon de 1,50 m de lui.

Arc tueur. *JS Dextérité* : DD 21, une créature que le solar voit dans un rayon de 180 m. *Échec* : si la créature est dotée de 100 points de vie ou moins, elle meurt. Sinon, elle subit 24 (4d8 + 6) dégâts perforants plus 36 (8d8) dégâts radiants.

Incantation. Le solar lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 25) :

À volonté : *détection du mal et du bien*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat, dissipation du mal et du bien, résurrection*

Actions Bonus

Soutien divin (3/jour). Le solar lance *délivrance des malédictions, restauration partielle ou soins* (au 2^e niveau), avec la même caractéristique d'incantation que pour Incantation.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3. Aussitôt après le tour d'une autre créature, le solar peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le solar récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Regard aveuglant. *JS Constitution* : DD 25, une créature que le solar voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : la cible subit l'état Aveuglé pendant 1 minute. *Échec ou réussite* : le solar ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Téléportation radiante. Le solar se téléporte d'un maximum de 18 m vers un espace inoccupé qu'il voit. *JS Dextérité* : DD 25, chaque créature dans une Émanation de 3 m centrée sur le solar à son espace de destination. *Échec* : 11 (2d10) dégâts radiants. *Réussite* : 1/2 dégâts.

Soldats

Fantassin

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

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

Pv 9 (2d8)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 11	+0	+0	CON 11	+0	+0
INT 8	-1	-1	SAG 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Équipement chemise de mailles, lance

Sens Perception passive 10

Langues commun

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 soldat a l'Avantage au jet d'attaque correspondant.

Actions

Lance. Corps à corps ou à distance : +3, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Vétéran

Humanoïde de taille M ou P, Neutre

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

Pv 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Compétences Athlétisme +5, Perception +2

Équipement arbalète lourde, clibanion, épée à deux mains

Sens Perception passive 12

Langues commun et une autre langue

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le soldat effectue deux attaques d'Épée à deux mains ou d'Arbalète lourde.

Épée à deux mains. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. À distance : +3, portée 30/120 m.

Touché : 12 (2d10 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Déclencheur : le soldat est touché par un jet d'attaque de corps à corps alors qu'il tient une arme. Conséquences : le soldat ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater.

Spectre

Spectre

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

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

Pv 22 (5d8)

Vitesse 9 m, vol 15 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 1	-5	-5	DEX 14	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 11	+0	+0

Résistances acide, contondants, feu, foudre, froid, perforants, tonnerre, tranchants

Immunités nécrotiques, poison ; À terre, Agrippé, Charmé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

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

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Déplacement intangible. Le spectre peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un Terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité au soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre subit le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque.

Actions

Absorption de vie. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m. Touché : 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, son maximum de points de vie est réduit d'un montant égal aux dégâts subis.

Sphinx

Sphinx merveilleux

Céleste de taille TP, Loyal Bon

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

Pv 24 (7d4 + 7)

Vitesse 6 m, vol 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 17	+3	+3	CON 13	+1	+1
INT 15	+2	+2	SAG 12	+1	+1	CHA 11	+0	+0

Compétences Arcanes +4, Discrétion +5, Religion +4

Résistances nécrotiques, psychiques, radiants

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 11

Langues céleste, commun

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

Résistance à la magie. Le sphinx a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

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

Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts radiants.

Réactions

Accès d'ingéniosité (2/jour). Déclencheur : le sphinx ou une autre créature dans un rayon de 9 m effectue un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique.
Conséquences : le sphinx ajoute 2 au jet.

Sphinx érudit

Céleste de taille G, Loyal Neutre

CA 17 **Initiative +10 (20)**

Pv 170 (20d10 + 60)

Vitesse 12 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 15	+2	+2	CON 16	+3	+3
INT 18	+4	+4	SAG 18	+4	+4	CHA 18	+4	+4

Compétences Arcanes +12, Histoire +12, Perception +8, Religion +12

Résistances nécrotiques, radiants

Immunités psychiques ; Charmé, Effrayé

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 18

Langues céleste, commun

FP 11 (7 200 PX, ou 8 400 dans son antre ; BM +4)

Traits

Insondable. Nulle magie ne permet d'observer le sphinx à distance ni de détecter ses pensées sans son consentement. Les tests de Sagesse (Intuition) visant à percer ses intentions ou évaluer sa sincérité subissent le Désavantage.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le sphinx rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue trois attaques de Griffes.

Griffe. Corps à corps : +8, allonge 1,50 m.
Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants.

Incantation. Le sphinx lance l'un des sorts suivants sans composantes matérielles, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 16) :

À volonté : détection de la magie, identification, illusion mineure, main du mage, prestidigitation
1/jour chacun : changement de plan, délivrance des malédictions, dissipation de la magie, don des langues, localisation d'objet, mythes et légendes

Rugissement débilitant (Recharge 5–6). JS Sagesse : DD 16, chaque ennemi dans une Émanation de 90 m centrée sur le sphinx. **Échec :** 35 (10d6) dégâts psychiques, et la cible subit l'état Neutralisé jusqu'au début du tour suivant du sphinx.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le sphinx peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le sphinx récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Poids des années. JS Constitution : DD 16, une créature que le sphinx voit dans un rayon de 36 m.

Échec : la cible reçoit 1 niveau d'Épuisement. Tant que la cible a le moindre niveau d'Épuisement, elle paraît 3d10 ans plus âgée que la réalité. **Échec ou réussite :** le sphinx ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Traque arcanique. Le sphinx se téléporte en un espace inoccupé qu'il voit dans un rayon de 9 m, et il effectue une attaque de Griffes.

Sphinx valeureux

Céleste de taille G, Loyal Neutre

CA 17 **Initiative +12 (22)**

Pv 199 (19d10 + 95)

Vitesse 12 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 10	+0	+6	CON 20	+5	+11
INT 16	+3	+9	SAG 23	+6	+12	CHA 18	+4	+4

Compétences Arcanes +9, Perception +12, Religion +15

Résistances nécrotiques, radiants

Immunités psychiques ; Charmé, Effrayé

Sens Vision lucide 36 m ; Perception passive 22

Langues céleste, commun

FP 17 (18 000 PX, ou 20 000 dans son antre ; BM +6)

Traits

Insondable. Nulle magie ne permet d'observer le sphinx à distance ni de détecter ses pensées sans son consentement. Les tests de Sagesse (Intuition) visant à percer ses intentions ou évaluer sa sincérité subissent le Désavantage.

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le sphinx rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de Griffes et recourt à Rugissement.

Griffe. Corps à corps : +12, allonge 1,50 m.
Touché : 20 (4d6 + 6) dégâts tranchants.

Incantation. Le sphinx lance l'un des sorts suivants, sans composantes matérielles, la Sagesse étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 20) :

À volonté : détection du mal et du bien, thaumaturgie
1/jour chacun : détection de la magie, dissipation de la magie, festin des héros, restauration suprême, zone de vérité

Rugissement (3/jour). Le sphinx pousse un rugissement magique. Chaque fois qu'il rugit, il produit un effet différent, comme détaillé ci-après (la séquence est réinitialisée lorsqu'il prend un Repos long) :

Premier rugissement. JS Sagesse : DD 20, chaque ennemi dans une Émanation de 150 m centrée sur le sphinx. *Échec* : la cible subit l'état Effrayé pendant 1 minute.

Deuxième rugissement. JS Sagesse : DD 20, chaque ennemi dans une Émanation de 150 m centrée sur le sphinx. *Échec* : la cible subit l'état Paralysé et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Troisième rugissement. JS Constitution : DD 20, chaque ennemi dans une Émanation de 90 m centrée sur le sphinx. *Échec* : 44 (8d10) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état À terre. *Réussite* : demi-dégâts uniquement.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le sphinx peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le sphinx récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Poids des années. JS Constitution : DD 16, une créature que le sphinx voit dans un rayon de 36 m. *Échec* : la cible reçoit 1 niveau d'Épuisement. Tant que la cible a le moindre niveau d'Épuisement, elle paraît 3d10 ans plus âgée que la réalité. *Échec ou réussite* : le sphinx ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Traque arcanique. Le sphinx se téléporte en un espace inoccupé qu'il voit dans un rayon de 9 m, et il effectue une attaque de Griffes.

Squelettes

Squelette

Mort-vivant de taille M, Loyal Mauvais

CA 14 Initiative +3 (13)

Pv 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 10	+0	+0	DEX 16	+3	+3	CON 15	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 8	-1	-1	CHA 5	-3	-3

Vulnérabilités contondants

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Équipement arc court, épée courte

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

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

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

Actions

Épée courte. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.

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

Arc court. À distance : +5, portée 24/96 m.

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

Destrier squelette

Mort-vivant de taille G, Loyal Mauvais

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 22 (3d10 + 6)

Vitesse 18 m

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

Vulnérabilités contondants

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues aucune

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

Actions

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

Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le squelette s'est déplacé en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit l'état À terre.

Minotaure squelette

Mort-vivant de taille G, Loyal Mauvais

CA 12 Initiative +0 (10)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 11	+0	+0	CON 15	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 8	-1	-1	CHA 5	-3	-3

Vulnérabilités contondants

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues comprend l'abyssal, mais ne parle pas

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

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

Touché : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants.

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

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le squelette 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.

Strige

Strige

Monstruosité de taille TP, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 5 (2d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	4	-3	-3	DEX	16	+3	+3	CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAG	8	-1	-1	CHA	6	-2	-2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9

Langues aucune

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

Actions

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

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la strige se fixe à la cible. Tant qu'elle est ainsi fixée, la strige ne peut pas effectuer d'attaques de Trompe et la cible subit 5 (2d4) dégâts nécrotiques au début de chaque tour de la strige.

La strige peut se détacher de la cible en y consacrant 1,50 m de déplacement. La cible ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle peut décrocher la strige au prix d'une action.

Succube

Succube

Fiélon de taille M, Neutre Mauvais

CA 15 Initiative +3 (13)

Pv 71 (13d8 + 13)

Vitesse 9 m, vol 18 m

		MOD	JS			MOD	JS			MOD	JS
FOR	8	-1	-1	DEX	17	+3	+3	CON	13	+1	+1
INT	15	+2	+2	SAG	12	+1	+1	CHA	20	+5	+5

Compétences Discrétion +7, Intuition +5, Perception +5, Persuasion +9, Tromperie +9

Résistances feu, froid, poison, psychiques

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal ; télépathie 18 m

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

Forme d'incube. Lorsque le succube termine un Repos long, il peut se transformer en **incube**, le profil de celui-ci remplaçant alors le sien.

Actions

Attaques multiples. Le succube effectue une attaque de Contact fiélon et recourt à Baiser dévitalisant ou Charme.

Contact fiélon. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.

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

Baiser dévitalisant. JS Constitution : DD 15, une créature dans un rayon de 1,50 m, Charmée par la succube. **Échec :** 13 (3d8) dégâts psychiques. **Réussite :** demi-dégâts. **Échec ou réussite :** le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts subis.

Charme. Le succube lance *domination de personne* (au 8^e niveau), sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 15).

Actions Bonus

Changement d'aspect. Le succube se transforme en Humanoïde de taille M ou P, ou bien reprend sa forme véritable. En dehors de sa catégorie de taille, son profil de jeu reste le même sous toutes les formes, si ce n'est la Vitesse de vol propre à sa forme véritable. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Sylvanien

Sylvanien

Plante de taille TG, Chaotique Bonne

CA 16 Initiative +3 (13)

Pv 138 (12d12 + 60)

Vitesse 9 m

MOD			JS			MOD			JS			MOD			JS								
FOR	23	+6	+6	DEX	8	-1	-1	CON	21	+5	+5	INT	12	+1	+1	SAG	16	+3	+3	CHA	12	+1	+1

Vulnérabilités feu

Résistances contondants, perforants

Sens Perception passive 13

Langues commun, druidique, elfique, sylvestre

FP 9 (5 000 PX ; BM +4)

Traits

Monstre de siège. Le sylvanien inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le sylvanien effectue deux attaques de Coup.

Coup. Corps à corps : +10, allonge 1,50 m.

Touché : 16 (3d6 + 6) dégâts contondants.

Pluie d'écorce. À distance : +10, portée 54 m.

Touché : 28 (4d10 + 6) dégâts perforants.

Animation des arbres (1/jour). Le sylvanien anime magiquement un ou deux arbres qu'il voit dans un rayon de 18 m. Chaque arbre reprend le profil du **sylvanien**, si ce n'est que ses valeurs d'Intelligence et de Charisme sont de 1, qu'il ne parle pas et ne dispose pas de la présente action. L'arbre joue son tour juste après le sylvanien, au même rang d'initiative, et obéit à celui-ci. Cette animation dure 1 jour, mais prend fin prématurément si l'arbre ou le sylvanien meurt, ou si les deux se retrouvent éloignés de plus de 36 m. L'arbre prend alors racine, si possible.

Tarasque

Tarasque

Monstruosité (Titan) de taille Gig, non alignée

CA 25 Initiative +18 (28)

Pv 697 (34d20 + 340)

Vitesse 18 m, escalade 18 m, fouissement 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 30	+10	+10	DEX II	+0	+9	CON 30	+10	+10
INT 3	-4	+5	SAG II	+0	+9	CHA II	+0	+9

Compétences Perception +9

Résistances contondants, perforants, tranchants

Immunités feu, poison ; Assourdi, Charmé, Effrayé, Empoisonné, Paralysé

Sens Vision aveugle 36 m ; Perception passive 19

Langues aucune

FP 30 (155 000 PX ; BM +9)

Traits

Carapace réfléchissante. Si la tarasque est la cible du sort *projectile magique* ou de tout autre sort qui nécessite un jet d'attaque à distance, lancez 1d6. Sur un résultat de 1 à 5, la tarasque n'est pas affectée. Sur un 6, la tarasque n'est pas affectée et renvoie le sort, l'incantateur en devenant la cible.

Monstre de siège. La tarasque inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Résistance à la magie. La tarasque a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Résistance légendaire (6/jour). Si La tarasque rate un jet de sauvegarde, elle peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples. La tarasque effectue une attaque de Morsure et trois autres attaques, réparties à sa guise entre Griffes et Queue.

Griffe. Corps à corps : +19, allonge 4,50 m.

Touché : 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. Corps à corps : +19, allonge 4,50 m.

Touché : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 20). Tant qu'elle est Agrippée, la cible subit en outre l'état Entravé et la téléportation lui est impossible.

Queue. Corps à corps : +19, allonge 9 m. Touché : 23 (3d8 + 10) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Mugissement tonitruant (recharge 5-6). JS

Constitution : DD 27, chaque créature et chaque objet qui n'est porté par personne dans un Cône de 45 m.

Échec : 78 (12d12) dégâts de tonnerre, et la cible subit les états Assourdi et Effrayé jusqu'à la fin de son tour suivant. Réussite : demi-dégâts uniquement.

Actions Bonus

Engloutissement. JS Force : DD 27, une créature de taille G ou inférieure Agrippée par la tarasque (qui peut contenir simultanément un maximum de six créatures). Échec : la cible est engloutie, et l'état Agrippé prend fin. La créature engloutie subit les états Aveuglé et Entravé, la téléportation lui est impossible, elle bénéficie d'un Abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de la tarasque, et subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du monstre.

Si la tarasque subit 60 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune tombant dans un espace situé dans un rayon de 3 m d'elle et subissant l'état À terre. Si la tarasque meurt, les créatures englouties ne subissent plus l'état Entravé et peuvent s'extraire du cadavre en dépensant 6 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3. Aussitôt après le tour d'une autre créature, la tarasque peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. La tarasque récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Déplacement sismique. La tarasque se déplace dans les limites de sa Vitesse. À l'issue de ce déplacement, elle produit une onde de choc instantanée sous forme d'une Émanation de 18 m centrée sur elle-même. Les créatures de la zone perdent leur Concentration, celles de taille M et inférieure subissant en outre l'état À terre. La tarasque ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Offensive. La tarasque se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Griffes ou de Queue.

Tertre errant

Tertre errant

Plante de taille G, non alignée

CA 15 Initiative -1 (9)

Pv 110 (13d10 + 39)

Vitesse 9 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 8	-1	-1	CON 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Compétences Discrétion +3

Résistances feu, froid

Immunités foudre ; Assourdi, Épuisement

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Absorption de la foudre. Chaque fois que le tertre errant est soumis à des dégâts de foudre, il récupère en fait autant de points de vie que les dégâts de foudre infligés.

Actions

Attaques multiples. Le tertre errant effectue trois attaques de Vrille électrisée. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Enveloppement.

Vrille électrisée. Corps à corps : +7, allonge 3 m. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants plus 5 (2d4) dégâts de foudre. Si la cible est une créature de Taille M ou inférieure, le tertre errant la tire en ligne droite vers lui de 1,50 m.

Enveloppement. JS Force : DD 15, une créature de taille M ou inférieure dans un rayon de 1,50 m. Échec : la cible est tirée dans l'espace du tertre errant et subit l'état Agrippé (évasion DD 14). Tant qu'elle est Agrippée, la cible subit les états Aveuglé et Entravé, ainsi que 10 (3d6) dégâts de foudre au début de chacun de ses tours. Quand le tertre errant se déplace, la cible Agrippée l'accompagne, sans dépense supplémentaire en déplacement. Si le tertre errant a déjà une créature Agrippée par cette action, il ne peut pas en avoir une autre.

Thalasséen (homme-poisson)

Tirailleur thalasséen

Élémentaire de taille M, Neutre

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 3 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	10	+0 +0	DEX	13	+1 +1	CON	12	+1 +1
INT	11	+0 +0	SAG	14	+2 +2	CHA	12	+1 +1

Sens Perception passive 12

Langues commun, primordial (aquatique)

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

Traits

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

Actions

Lance océanique. Corps à corps ou à distance : +2, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. Touché : 3 (1d6) dégâts perforants plus 2 (1d4) dégâts de froid. Si la cible est une créature, sa Vitesse est réduite de 3 m jusqu'à la fin de son tour suivant. Touché ou raté : aussitôt après une attaque à distance, la lance retourne magiquement dans la main du thalasséen.

Tigre-garou

Tigre-garou

Monstruosité (Lycanthrope) de taille M ou P, Neutre

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 120 (16d8 + 48)

Vitesse 9 m, 12 m (forme de tigre uniquement)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	17	+3 +3	DEX	15	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAG	13	+1 +1	CHA	11	+0 +0

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Équipement arc long

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues commun (ne parle pas sous forme de tigre)

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

Attaques multiples. Le tigre-garou effectue deux attaques, réparties à sa guise entre Éraflure et Arc long. Il peut en remplacer une par une attaque de Morsure.

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

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

Morsure (forme de tigre ou hybride uniquement).

Corps à corps : +5, allonge 1,50 m. Touché : 12 (2d8 + 3)

dégâts perforants. Si la cible est un Humanoïde, elle

est soumise à l'effet suivant. JS Constitution : DD 13.

Échec : la cible est maudite. Si la cible maudite tombe à 0 point de vie, elle se retrouve en fait à 10 pv et devient un **tigre-garou** sous le contrôle du MJ. Réussite : la cible est immunisée contre la malédiction de ce tigre-garou pendant 24 heures.

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement).

À distance : +4, portée 45/180 m. Touché : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Actions Bonus

Affût (forme de tigre ou hybride uniquement).

Le tigre-garou se déplace dans les limites de sa Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité. À la fin de ce déplacement, il peut entreprendre l'action Furtivité.

Changement d'aspect. Le tigre-garou se transforme en hybride tigre-humanoïde de taille G ou en tigre de taille G, ou bien retrouve sa forme véritable d'humanoïde. En dehors de sa catégorie de taille, son profil reste le même, quelle que soit la forme. Rien de ce qu'il porte n'est transformé.

Torve

Torve

Aberration de taille M, Neutre Mauvaise

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 9	-1	-1	SAG 8	-1	-1	CHA 6	-2	-2

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +5, Perception +3
Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 13
Langues aucune
FP 1/4 (50 PX ; BM +2)

Actions

Gourdin en os. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants plus
 2 (1d4) dégâts psychiques.

Traqueur invisible

Traqueur invisible

Élémentaire de taille G, Neutre

CA 14 **Initiative** +7 (22)
Pv 97 (13d10 + 26)
Vitesse 15 m, vol 15 m (vol stationnaire)

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 19	+4	+4	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 15	+2	+2	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +10, Perception +8
Résistances contondants, perforants, tranchants
Immunités poison ; À terre, Agrippé, Empoisonné, Entravé, Épuisement, Inconscient, Paralysé, Pétrifié
Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 18
Langues commun, primordial (aérien)
FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Traits

Corps d'air. Le traqueur peut pénétrer dans un espace occupé par un ennemi et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace étroit d'une largeur minimale de 2,5 cm sans dépense supplémentaire en déplacement.

Invisibilité. Le traqueur bénéficie de l'état Invisible.

Actions

Attaques multiples. Le traqueur effectue trois attaques de Pique de vent. Il peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation de Vortex.

Pique de vent. Corps à corps : +7, allonge 1,50 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts de force.

Vortex. JS Constitution : DD 14, une créature de taille G ou inférieure dans l'espace du traqueur.
Échec : 7 (1d8 + 3) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Agrippé (évasion DD 13). Tant qu'elle est Agrippée, la cible ne peut pas lancer de sorts à composante verbale et subit 7 (2d6) dégâts de tonnerre au début de chacun des tours du traqueur.

Troll

Troll

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

CA 15 **Initiative** +1 (11)
Pv 94 (9d10 + 45)
Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 13	+1	+1	CON 20	+5	+5
INT 7	-2	-2	SAG 9	-1	-1	CHA 7	-2	-2

Compétences Perception +5
Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15
Langues gigant
FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Membres abominables (4/jour). Si le troll termine un tour En péril et subit au moins 15 dégâts tranchants à ce tour, l'un de ses membres est sectionné et tombe dans l'espace du monstre, pour devenir un **abattis de troll**, sorte de membre autonome. L'abattis agit juste après le tour du troll. Le troll subit 1 niveau d'Épuisement par membre manquant, sachant qu'un nouveau membre pousse pour le remplacer la prochaine fois qu'il récupère des points de vie.

Régénération. Le troll récupère 15 points de vie au début de chacun de ses tours. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas à son tour suivant. Le troll ne meurt que s'il commence son tour à 0 point de vie et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques de Saignée.

Saignée. Corps à corps : +7, allonge 3 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Actions Bonus

Charge. Le troll se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse en ligne droite vers un ennemi qu'il voit.

Abattis de troll

Géant de taille P, Chaotique Mauvais

CA 13 **Initiative** +1 (11)
Pv 14 (4d6)
Vitesse 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 18	+4	+4	DEX 12	+1	+1	CON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 9	-1	-1	CHA 1	-5	-5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 9
Langues aucune
FP 1/2 (100 PX ; BM +2)

Traits

Régénération. L'abattis récupère 5 points de vie au début de chacun de ses tours. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas à son tour suivant. L'abattis ne meurt que s'il commence son tour à 0 point de vie et ne se régénère pas.

Trollesquerie. L'abattis dispose des mêmes sens que le troll dont il est issu. Si l'abattis n'est pas détruit dans les 24 heures, lancez 1d12. Sur un résultat de 12, l'abattis devient un **troll** à part entière. Sinon, le membre dépérit.

Actions

Saignée. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Vampires

Familier de vampire

Humanoïde de taille M ou P, Neutre Mauvais

CA 15 Initiative +5 (15)

Pv 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 16	+3	+5	CON 15	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAG 10	+0	+2	CHA 14	+2	+2

Compétences Discrétion +7, Perception +4, Persuasion +4

Résistances nécrotiques

Immunités Charmé (sauf par son maître vampire)

Équipement dagues (10)

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues commun et une autre langue

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

Lien vampirique. Tant que le familier et son maître vampire sont sur le même plan d'existence, le vampire peut communiquer avec son familier par télépathie et percevoir l'environnement du familier par les sens de ce dernier.

Actions

Attaques multiples. Le familier effectue deux attaques de Dague des ombres.

Dague des ombres. Corps à corps ou à distance : +5, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m. **Touché** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 7 (3d4) dégâts nécrotiques. Si la cible tombe à 0 point de vie en raison de cette attaque, elle se retrouve Stabilisée mais subit l'état Empoisonné pendant 1 heure. Tant qu'elle a l'état Empoisonné, la cible subit l'état Paralysé.

Actions Bonus

Agilité immortelle. Le familier effectue l'action Désengagement ou Pointe.

Vampirien

Mort-vivant de taille M ou P, Neutre Mauvais

CA 16

Initiative +3 (13)

Pv 90 (12d8 + 36)

Vitesse 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 16	+3	+6	CON 16	+3	+3
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+3	CHA 12	+1	+1

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Résistances nécrotiques

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues commun et une autre langue

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Faiblesses des vampires. Le vampire présente les faiblesses suivantes :

Défense d'entrer. Le vampire ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Eau vive. Le vampire subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans l'eau vive.

Pieu dans le cœur. Le vampire est détruit si une arme infligeant des dégâts perforants est fichée dans son cœur alors qu'il subit l'état Neutralisé.

Lumière du soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il commence son tour exposé au soleil. Exposé à la lumière du soleil, il subit le Désavantage aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de caractéristique.

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

Actions

Attaques multiples. Le vampire effectue deux attaques de Griffes et recourt à Morsure.

Griffe. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m. **Touché** : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par l'une des deux griffes.

Morsure. JS Constitution : DD 14, une créature dans un rayon de 1,50 m, consentante ou subissant l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé. **Échec** : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampire récupère autant de points de vie que ce même montant.

Actions Bonus

Agilité immortelle. Le vampire effectue l'action Désengagement ou Pointe.

Vampire

Mort-vivant de taille M ou P, Loyal Mauvais

CA 16 Initiative +14 (24)

Pv 195 (23d8 + 92)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	18	+4 +4	DEX	18	+4 +9	CON	18	+4 +9
INT	17	+3 +3	SAG	15	+2 +7	CHA	18	+4 +9

Compétences Discrétion +9, Perception +7

Résistances nécrotiques

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 17

Langues commun et deux autres langues

FP 13 (10 000 PX, ou 11 500 dans son antre ; BM +5)

Traits

Échappatoire brumeuse. Si le vampire tombe à 0 point de vie hors de son refuge, il recourt à Changement d'aspect pour se transformer en brume (pas d'action requise). S'il ne peut pas utiliser Changement d'aspect, il est détruit.

Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme de brume, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire et doit atteindre son refuge dans les 2 heures sous peine d'être détruit. Une fois son refuge atteint, il retrouve sa forme de vampire et subit l'état Paralysé jusqu'à ce qu'il ait récupéré au moins 1 point de vie, sachant qu'il récupère 1 pv au bout de 1 heure passée à son refuge.

Faiblesses des vampires. Le vampire présente les faiblesses suivantes :

Défense d'entrer. Le vampire ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Eau vive. Le vampire subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans l'eau vive.

Pieu dans le cœur. Si une arme infligeant des dégâts perforants est fichée dans son cœur alors que le vampire subit l'état Neutralisé dans son refuge, il subit l'état Paralysé jusqu'à ce que l'arme soit retirée.

Lumière du soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il commence son tour exposé au soleil. Exposé à la lumière du soleil, il subit le Désavantage aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de caractéristique.

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

Résistance légendaire (3/jour, ou 4/jour dans son antre). Si le vampire rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques de Frappe funéraire et recourt à Morsure.

Frappe funéraire (forme de vampire uniquement). Corps à corps : +9, allonge 1,50 m. Touché :

8 (1d8 + 4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 14) par l'une des deux mains.

Morsure (forme de chauve-souris ou de vampire uniquement). JS Constitution : DD 17, une créature dans un rayon de 1,50 m, consentante ou subissant l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé. **Échec** : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants plus 13 (3d8) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis et le vampire récupère autant de points de vie que ce même montant. Un Humanoïde que ces dégâts font tomber à 0 point de vie et qui est ensuite enterré se relève au couchant suivant sous forme de **vampirien** sous le contrôle du vampire.

Actions Bonus

Changement d'aspect. Si le vampire n'est pas exposé au soleil ni dans l'eau vive, il se transforme en chauve-souris de taille TP (Vitesse 1,50 m, Vitesse de vol 9 m) ou en nuage de brume de taille M (Vitesse 1,50 m, Vitesse de vol 6 m [vol stationnaire]), ou bien retrouve sa forme de vampire. Tous ses vêtements et atours se transforment avec lui.

Tant qu'il est sous forme de chauve-souris, il ne peut pas parler. Son profil de jeu, outre sa catégorie de taille et sa Vitesse, reste le même.

Tant qu'il est sous forme de brume, le vampire ne peut entreprendre aucune action, ni parler, ni manipuler d'objets. Il ne pèse rien, peut entrer dans l'espace d'un ennemi et s'y arrêter. Tout espace dans lequel l'air peut circuler laisse aussi pénétrer cette brume, mais elle ne peut traverser les liquides. Le vampire bénéficie de la Résistance à tous les dégâts, sauf ceux que lui inflige la lumière du soleil.

Charme (recharge 5–6). Le vampire lance *charme-personne* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17) et la durée étant de 24 heures. La cible Charmée est aussi un sujet consentant de la Morsure du vampire, dont les dégâts ne mettent pas fin au sort. Quand le sort prend fin, la cible ignore qu'elle a été Charmée par le vampire.

Actions Légendaires

Utilisations d'action Légendaire : 3 (4 dans son antre). Aussitôt après le tour d'une autre créature, le vampire peut dépenser une utilisation pour entreprendre l'une des actions ci-après. Le vampire récupère toutes ses utilisations dépensées au début de chacun de ses tours.

Frappe immortelle. Le vampire se déplace à concurrence de la moitié de sa Vitesse et effectue une attaque de Frappe funéraire.

Subjugation. Le vampire lance *injonction* sans composantes de sort, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde 17). Le vampire ne peut alors plus entreprendre cette action jusqu'au début de son tour suivant.

Vase grise

Vase grise

Vase de taille M, non alignée

CA 9 Initiative -2 (13)

Pv 22 (3d8 + 9)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 12	+1	+1	DEX 6	-2	-2	CON 16	+3	+3
INT 1	-5	-5	SAG 6	-2	-2	CHA 2	-4	-4

Compétences Discrétion +2

Résistances acide, feu, froid

Immunités À terre, Agrippé, Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Entravé, Épuisement

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

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

Traits

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

Masse corrosive. Les projectiles non magiques sont détruits dès qu'ils ont touché la vase et infligé le moindre dégât. Toute arme non magique qui inflige des dégâts à la vase en la touchant physiquement subit aussitôt un malus cumulatif de -1 aux jets d'attaque. L'arme est détruite si ce malus atteint -5. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'arme.

La vase ronge le métal et le bois non magiques à raison de 5 cm d'épaisseur par round.

Actions

Pseudopode. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m. Touché : 10 (2d8 + 1) dégâts d'acide. Toute armure non magique portée par la cible subit un malus cumulatif de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10. On peut annuler ce malus en lançant le sort *réparation* sur l'armure.

Ver pourpre

Ver pourpre

Monstruosité de taille Gig, non alignée

CA 18 Initiative +3 (13)

Pv 247 (15d20 + 90)

Vitesse 15 m, fouissement 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 28	+9	+9	DEX 7	-2	-2	CON 22	+6	+11
INT 1	-5	-5	SAG 8	-1	+4	CHA 4	-3	-3

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision aveugle 9 m, Perception passive 9

Langues aucune

FP 15 (13 000 PX ; BM +5)

Traits

Fouisseur. Le ver peut creuser à travers la roche à concurrence de la moitié de sa Vitesse de fouissement, en laissant un tunnel de 3 m de diamètre dans son sillage.

Actions

Attaques multiples. Le ver effectue une attaque de Dard caudal et une de Morsure.

Dard caudal. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 16 (2d6 + 9) dégâts perforants plus 35 (10d6) dégâts de poison.

Morsure. Corps à corps : +14, allonge 3 m. Touché : 22 (3d8 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 19), ainsi que l'état Entravé tant qu'elle est Agrippée.

Actions Bonus

Engloutissement. JS Force : DD 19, une créature de taille G ou inférieure Agrippée par le ver (qui peut contenir simultanément un maximum de trois créatures). Échec : la cible est engloutie par le ver, et l'état Agrippé prend fin. Une créature engloutie subit les états Aveuglé et Entravé, bénéficie d'un Abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du ver et subit 17 (5d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du ver.

Si le ver subit 30 dégâts ou plus lors d'un même tour de la part d'une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, chacune tombant dans un espace situé dans un rayon de 1,50 m du ver et subissant l'état À terre. Si le ver meurt, les créatures englouties ne subissent plus l'état Entravé et peuvent s'extraire du cadavre en dépensant 6 m de déplacement, pour se retrouver avec l'état À terre.

Vouivre

Vouivre

Dragon de taille G, non aligné

CA 14 Initiative +0 (10)

Pv 127 (15d10 + 45)

Vitesse 9 m, vol 24 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 19	+4	+4	DEX 10	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 5	-3	-3	SAG 12	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +4

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. La vouivre effectue une attaque de Dard et une de Morsure.

Dard. Corps à corps : +7, allonge 3 m.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants plus 24 (7d6) dégâts de poison, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de la vouivre.

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

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

Vrock

Vrock

Fiélon (Démon) de taille G, Chaotique Mauvais

CA 15 Initiative +2 (12)

Pv 152 (16d10 + 64)

Vitesse 12 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 15	+2	+5	CON 18	+4	+4
INT 8	-1	-1	SAG 13	+1	+4	CHA 8	-1	+2

Résistances feu, foudre, froid

Immunités poison ; Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 11

Langues abyssal ; télépathie 36 m

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Traits

Résistance à la magie. Le vrock a l'Avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Restauration démoniaque. Si le vrock meurt hors des Abysses, son corps se dissout en ichor et il en acquiert aussitôt un nouveau en revenant à la vie avec tous ses pv, quelque part dans les Abysses.

Actions

Attaques multiples. Le vrock effectue deux attaques de Déchiquetage.

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

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

Piaillage étourdissant (1/jour). JS Constitution : DD 15, chaque créature dans une Émanation de 6 m centrée sur le vrock (les démons réussissent automatiquement). Échec : 10 (3d6) dégâts de tonnerre, et la cible subit l'état Étourdi jusqu'à la fin du tour suivant du vrock.

Spores (recharge 6). JS Constitution : DD 15, chaque créature dans une Émanation de 6 m centrée sur le vrock. Échec : la cible subit l'état Empoisonné et réitère le JS à la fin de chacun de ses tours ; elle met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Ainsi Empoisonnée, une cible subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Vider une flasque d'eau bénite sur la cible met prématurément fin à l'effet.

Worg

Worg

Fée de taille G, Neutre Mauvaise

CA 13

Initiative +1 (11)

Pv 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 16	+3	+3	DEX 13	+1	+1	CON 13	+1	+1
INT 7	-2	-2	SAG 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Compétences Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues goblin, worg

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

Actions

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

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et le prochain jet d'attaque effectué contre la cible avant le début du tour suivant du worg a l'Avantage.

Xorn

Xorn

Élémentaire de taille M, Neutre

CA 19

Initiative +0 (10)

Pv 84 (8d8 + 48)

Vitesse 6 m, fouissement 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 17	+3	+3	DEX 10	+0	+0	CON 22	+6	+6
INT 11	+0	+0	SAG 10	+0	+0	CHA 11	+0	+0

Compétences Discrétion +6, Perception +6

Immunités poison ; Empoisonné, Paralysé, Pétrifié

Sens Perception des vibrations 18 m, Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 16

Langues primordial (terreux)

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

Déplacement tellurique. Le xorn peut se déplacer par fouissement dans la pierre et la terre brutes et non magiques. Ce faisant, il laisse intacte la structure de ce qu'il traverse.

Perception des trésors. Le xorn localise précisément les pierres et métaux précieux dans un rayon de 18 m.

Actions

Attaques multiples. Le xorn effectue trois attaques de Griffes et une de Morsure.

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

Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

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

Touché : 17 (4d6 + 3) dégâts perforants.