

Actions Bonus

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

Zombis

Zombi

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

CA 8 Initiative -2 (8)

Pv 15 (2d8 + 6)

Vitesse 6 m

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

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

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

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

Traits

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

Actions

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

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

Ogre zombi

Mort-vivant de taille G, Neutre Mauvais

CA 8 Initiative -2 (8)

Pv 85 (9d10 + 36)

Vitesse 9 m

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

Immunités poison ; Empoisonné, Épuisement

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

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

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

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

Animaux

Aigle

Bête de taille P, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 4 (1d6 + 1)

Vitesse 3 m, vol 18 m

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

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

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

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

Aigle géant

Céleste de taille G, Neutre Bon

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 26 (4d10 + 4)

Vitesse 3 m, vol 24 m

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

Compétences Perception +6

Résistances nécrotiques, radiants

Sens Perception passive 16

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

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

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

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

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

Allosaure

Bête (Dinosaure) de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +1 (11)

Pv 51 (6d10 + 18)

Vitesse 18 m

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

Compétences Perception +5

Sens Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

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

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

Ankylosaure

Bête (Dinosaure) de taille TG, non alignée

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

Pv 68 (8d12 + 16)

Vitesse 9 m

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

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

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

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

Araignée

Bête de taille TP, non alignée

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

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

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

Compétences Discrétion +4

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

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

Actions

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

Araignée géante

Bête de taille G, non alignée

CA 14 **Initiative** +3 (13)

Pv 26 (4d10 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Compétences Discrétion +7, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

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

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

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

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

Araignée-loup géante

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

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

Compétences Discrétion +7, Perception +3

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

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

Archélon

Bête (Dinosaure) de taille TC, non alignée

CA 17 Initiative +3 (13)

Pv 90 (12d12 + 12)

Vitesse 6 m, nage 24 m

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

Compétences Discrétion +5

Sens Perception passive 12

Langues aucune

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

Babouin

Bête de taille P, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 3 (1d6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Belette

Bête de taille TP, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

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

Belette géante

Bête de taille M, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 9 (2d8)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

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

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

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

Actions

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

Blaireau

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 Initiative +0 (10)

Pv 5 (1d4 + 3)

Vitesse 6 m, fouissement 1,50 m

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

Compétences Perception +3

Résistances poison

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

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

Blaireau géant

Bête de taille M, non alignée

CA 13 Initiative +0 (10)

Pv 15 (2d8 + 6)

Vitesse 9 m, foussement 3 m

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

Compétences Perception +3

Résistances poison

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

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

Actions

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

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

Cervidé géant

Céleste de taille TG, Neutre Bon

CA 14 Initiative +6 (16)

Pv 42 (5d12 + 10)

Vitesse 18 m

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

Compétences Perception +4

Résistances nécrotiques, radiants

Sens Vision dans le noir 27 m ; Perception passive 14

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

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

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

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

Chacal

Bête de taille P, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 3 (1d6)

Vitesse 12 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens Vision dans le noir 27 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

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

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

Chameau

Bête de taille G, non alignée

CA 10 Initiative -1 (9)

Pv 17 (2d10 + 6)

Vitesse 15 m

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

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

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

Actions

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

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

Chat

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 2 (1d4)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Touché : 1 dégât tranchant.

Chauve-souris

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

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

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

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

Chauve-souris géante

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 22 (4d10)

Vitesse 3 m, vol 18 m

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

Sens Vision aveugle 36 m ; Perception passive 11

Langues aucune

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

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Cheval de selle

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 13 (2d10 + 2)

Vitesse 18 m

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

Sens Perception passive 10

Langues aucune

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

Actions

Sabots. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants.

Cheval de trait

Bête de taille G, non alignée

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 15 (2d10 + 4)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 10

Langues aucune

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

Actions

Sabots. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts contondants.

Chèvre

Bête de taille M, non alignée

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 4 (1d8)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

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

Compétences Perception +2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Coup de bélier. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât contondant, ou 2 (1d4) dégâts contondants si la chèvre s'est déplacée d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible juste avant de la toucher.

Chèvre géante

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

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

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

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

Actions

Coup de bélier. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure et si le chèvre s'est déplacée en ligne droite d'un minimum de 6 m juste avant de la toucher, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires, ainsi que l'état À terre.

Chouette

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

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

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Chouette géante

Céleste de taille G, Neutre

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

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 15	+2	+2	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+4	CHA 10	+0	+0

Compétences Discrétion +6, Perception +6

Résistances nécrotiques, radiants

Sens Vision dans le noir 36 m ; Perception passive 16

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

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

Traits

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

Actions

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

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

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

1/jour : clairvoyance

Corbeau

Bête de taille TP, non alignée

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

Pv 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 2	-4	-4	DEX 14	+2	+2	CON 10	+0	+0
INT 5	-3	-3	SAG 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Crabe

Bête de taille TP, non alignée

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

Pv 3 (1d4 + 1)

Vitesse 6 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 6	-2	-2	DEX 11	+0	+0	CON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	SAG 8	-1	-1	CHA 2	-4	-4

Compétences Discrétion +2

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Crabe géant

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 13 (3d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 13	+1	+1	DEX 13	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 1	-5	-5	SAG 9	-1	-1	CHA 3	-4	-4

Compétences Discrétion +3

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 9

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

Griffe. Corps à corps : +3, allonge 1,50 m.
Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 11) par l'une des deux pinces.

Crapaud géant

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 39 (6d10 + 6)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

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

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

Actions

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

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

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

Crocodile

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +0 (10)

Pv 13 (2d10 + 2)

Vitesse 6 m, nage 9 m

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

Compétences Discrétion +2

Sens Perception passive 10

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

Crocodile géant

Bête de taille TG, non alignée

CA 14 Initiative -1 (9)

Pv 85 (9d12 + 27)

Vitesse 9 m, nage 15 m

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

Compétences Discrétion +5

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

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

Actions

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

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

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

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

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

Destrier

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 18 m

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

Sens Perception passive 11

Langues aucune

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

Actions

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

Éléphant

Bête de taille TG, non alignée

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

Pv 76 (8d12 + 24)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Actions

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

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

Actions Bonus

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

Épaulard

Bête de taille TG, non alignée

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

Pv 90 (12d12 + 12)

Vitesse 1,50 m, nage 18 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Vision aveugle 36 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 1,50 m.
Touché : 21 (5d6 + 4) dégâts perforants.

Faucon

Bête de taille TP, non alignée

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

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m, vol 18 m

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

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Serres. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât tranchant.

Faucon de sang

Bête de taille P, non alignée

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

Pv 7 (2d6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

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

Compétences Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

Bec. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si la cible est En péril.

Grand cervidé

Bête de taille G, non alignée

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

Pv 11 (2d10)

Vitesse 15 m

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

Compétences Perception +2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

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

Actions

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

Grand singe

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 19 (3d8 + 6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Compétences Athlétisme +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

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

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de Poing.

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

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

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

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

Grenouille

Bête de taille TP, non alignée

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

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m, nage 6 m

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

Compétences Discrétion +3, Perception +1

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 11

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

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

Actions

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

Touché : 1 dégât perforant.

Grenouille géante

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 18 (4d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

Langues aucune

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

Traits

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

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

Actions

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

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

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

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

Guêpe géante

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 22 (5d8)

Vitesse 3 m, vol 15 m

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

Sens Perception passive 10

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

Dard. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Hippocampe

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 Initiative +1 (11)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, nage 6 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	I	-5 -5	DEX	I2	+I +I	CON	8	-I -I
INT	I	-5 -5	SAG	I0	+0 +0	CHA	2	-4 -4

Compétences Discrétion +5, Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues aucune

FP 0 (0 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Hippocampe géant

Bête de taille G, non alignée

CA 14 Initiative +1 (11)

Pv 16 (3d10)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	I5	+2 +2	DEX	I2	+I +I	CON	I1	+0 +0
INT	2	-4 -4	SAG	I2	+I +I	CHA	5	-3 -3

Sens Perception passive 11

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

Coup de bélier. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, ou 11 (2d8 + 2) dégâts contondants si l'hippocampe s'est déplacé d'au moins 6 m en ligne droite vers la cible juste avant de la toucher.

Actions Bonus

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

Hippopotame

Bête de taille G, non alignée

CA 14 Initiative -2 (8)

Pv 82 (11d10 + 22)

Vitesse 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	2I	+5 +7	DEX	7	-2 -2	CON	I5	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAG	I2	+I +I	CHA	4	-3 -3

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 4 (1 100 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

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

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

Hyène

Bête de taille M, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 5 (1d8 + 1)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR	I1	+0 +0	DEX	I3	+I +I	CON	I2	+I +I
INT	2	-4 -4	SAG	I2	+I +I	CHA	5	-3 -3

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Touché : 3 (1d6) dégâts perforants.

Hyène géante

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 15 m

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

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

Morsure. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Actions Bonus

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

Lézard

Bête de taille TP, non alignée

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 2 (1d4)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

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

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Lézard géant

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d10 + 3)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

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

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

Lion

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 22 (4d10)

Vitesse 15 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

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

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

Actions

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

Saignée. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

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

Loup

Bête de taille M, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

Loup sanguinaire

Bête de taille G, non alignée

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

Pv 22 (3d10 + 6)

Vitesse 15 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Mammoth

Bête de taille TG, non alignée

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

Pv 126 (11d12 + 55)

Vitesse 15 m

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

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 6 (2 300 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le mammoth effectue deux attaques de Coup de défense.

Coup de défense. Corps à corps : +10, allonge 3 m.

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

Actions Bonus

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

Mille-pattes géant

Bête de taille P, non alignée

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

Pv 9 (2d6 + 2)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

Langues aucune

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

Actions

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

Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant du mille-pattes.

Molosse

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 5 (1d8 + 1)

Vitesse 12 m

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

Compétences Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

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

Actions

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

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

Mule

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 10

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

Nuée d'insectes

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

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

Pv 19 (3d8 + 6)

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

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

Résistances contondants, perforants, tranchants

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

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

Langues aucune

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

Traits

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

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

Actions

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

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

Nuée de chauves-souris

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

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

Pv 11 (2d10)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

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

Résistances contondants, perforants, tranchants

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

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 11

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

Nuée de corbeaux

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

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

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 3 m, vol 15 m

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

Compétences Perception +5

Résistances contondants, perforants, tranchants

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

Sens Perception passive 15

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

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

Nuée de piranhas

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

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 28 (8d8 – 8)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

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

Résistances contondants, perforants, tranchants

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

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

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

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

Actions

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

Nuée de rats

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

CA 10 Initiative +0 (10)

Pv 14 (4d8 – 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Résistances contondants, perforants, tranchants

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

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 10

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

Nuée de serpents venimeux

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

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 36 (8d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Résistances contondants, perforants, tranchants

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

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 10

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

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

Ours brun

Bête de taille G, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 22 (3d10 + 6)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

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

Compétences Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

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

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

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

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

Ours noir

Bête de taille M, non alignée

CA 11 Initiative +1 (11)

Pv 19 (3d8 + 6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 15	+2	+2	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 2	-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 1/2 (100 PX ; BM +2)

Actions

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

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

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

Ours polaire

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 42 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m, nage 12 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +5

Résistances froid

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

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

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

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

Panthère

Bête de taille M, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 13 (3d8)

Vitesse 15 m, escalade 12 m

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

Compétences Discrétion +7, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues aucune

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

Actions

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

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

Actions Bonus

Fuite agile. La panthère entreprend l'action

Désengagement ou Furtivité.

Petit cervidé

Bête de taille M, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 4 (1d8)

Vitesse 15 m

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

Compétences Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Pieuvre

Bête de taille P, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 3 (1d6)

Vitesse 1,50 m, nage 9 m

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

Compétences Discrétion +6, Perception +2

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

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

Actions

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

Touché : 1 dégât contondant.

Réactions

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

Pieuvre géante

Bête de taille G, non alignée

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

Pv 45 (7d10 + 7)

Vitesse 3 m, nage 18 m

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

Compétences Discrétion +5, Perception +4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 14

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Tentacules. Corps à corps : +5, allonge 3 m. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par les huit tentacules. Ainsi Agrippée, la cible subit aussi l'état Entravé.

Réactions

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

Piranha

Bête de taille TP, non alignée

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

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

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

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Plésiosaure

Bête (Dinosaure) de taille G, non alignée

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

Pv 68 (8d10 + 24)

Vitesse 6 m, nage 12 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

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

Poney

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 10

Langues aucune

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

Actions

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

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

Ptéranodon

Bête (Dinosaure) de taille M, non alignée

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

Pv 13 (3d8)

Vitesse 3 m, vol 18 m

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

Compétences Perception +1

Sens Perception passive 11

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

Rat

Bête de taille TP, non alignée

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

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 6 m, escalade 6 m

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

Compétences Perception +2

Sens Vision dans le noir 9 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Touché : 1 dégât perforant.

Rat géant

Bête de taille P, non alignée

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

Pv 7 (2d6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Compétences Perception +2

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

Requin de récif

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 22 (4d8 + 4)

Vitesse 1,50 m, nage 9 m

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

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 12

Langues aucune

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

Traits

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

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

Actions

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

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

Requin géant

Bête de taille TC, non alignée

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

Pv 92 (8d12 + 40)

Vitesse 1,50 m, nage 18 m

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

Compétences Perception +3

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le requin effectue deux attaques de Morsure.

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

Requin-chasseur

Bête de taille G, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 1,50 m, nage 12 m

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

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Rhinocéros

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative -1 (9)

Pv 45 (6d10 + 12)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 11

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

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

Sanglier

Bête de taille M, non alignée

CA 11 Initiative +0 (10)

Pv 13 (2d8 + 4)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 9

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

Sanglier géant

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +0 (10)

Pv 42 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m

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

Sens Perception passive 8

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Scarabée de feu géant

Bête de taille P, non alignée

CA 13 Initiative +0 (10)

Pv 4 (1d6 + 1)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

Résistances feu

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 8

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Morsure. Corps à corps : +1, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât de feu.

Scorpion

Bête de taille TP, non alignée

CA 11 Initiative +0 (10)

Pv 1 (1d4 - 1)

Vitesse 3 m

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

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Actions

Dard. Corps à corps : +2, allonge 1,50 m.
Touché : 1 dégât perforant plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Scorpion géant

Bête de taille G, non alignée

CA 15 Initiative +1 (11)

Pv 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

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

Sens Vision aveugle 18 m ; Perception passive 9

Langues aucune

FP 3 (700 PX ; BM +2)

Actions

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

Dard. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 11 (2d10) dégâts de poison.

Griffe. Corps à corps : +5, allonge 1,50 m.
Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état Agrippé (évasion DD 13) par l'une des deux pinces.

Serpent constricteur

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +2 (12)

Pv 13 (2d10 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Compétences Discrétion +4, Perception +2

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

Langues aucune

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

Actions

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

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

Serpent constricteur géant

Bête de taille TG, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 60 (8d12 + 8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Actions

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

Morsure. Corps à corps : +6, allonge 3 m.
Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

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

Serpent venimeux

Bête de taille TP, non alignée

CA 12 Initiative +2 (12)

Pv 5 (2d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 10

Langues aucune

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

Actions

Morsure. Corps à corps : +4, allonge 1,50 m.
Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de poison.

Serpent venimeux géant

Bête de taille M, non alignée

CA 14 Initiative +4 (14)

Pv 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m, nage 12 m

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

Compétences Perception +2

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 12

Langues aucune

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

Actions

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

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

Serpent volant

Monstruosité de taille TP, non alignée

CA 14 Initiative +2 (12)

Pv 5 (2d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

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

Sens Vision aveugle 3 m ; Perception passive 11

Langues aucune

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

Traits

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

Actions

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

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

Singe géant

Bête de taille TG, non alignée

CA 12 Initiative +5 (15)

Pv 168 (16d12 + 64)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

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

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

Sens Perception passive 14

Langues aucune

FP 7 (2 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de Poing.

Poing. Corps à corps : +9, allonge 3 m.

Touché : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Jet de rocher (recharge 6). Le singe projette un

rocher en un point qu'il voit dans un rayon de 27 m.

JS Dextérité : DD 17, chaque créature dans une Sphère de 1,50 m centrée sur ce point. **Échec :** 24 (7d6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Réussite : demi-dégâts uniquement.

Actions Bonus

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

Tigre

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 30 (4d10 + 8)

Vitesse 12 m

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

Compétences Discrétion +7, Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues aucune

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Actions

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

Actions Bonus

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

Tigre à dents de sabre

Bête de taille G, non alignée

CA 13 Initiative +3 (13)

Pv 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

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

Compétences Discrétion +7, Perception +5

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 15

Langues aucune

FP 2 (450 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

Attaques multiples. Le tigre effectue deux attaques de Saignée.

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

Actions Bonus

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

Tricératops

Bête (Dinosaure) de taille TG, non alignée

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

Pv 114 (12d12 + 36)

Vitesse 15 m

	MOD	JS		MOD	JS		MOD	JS
FOR 22	+6	+6	DEX 9	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAG 11	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Sens Perception passive 10

Langues aucune

FP 5 (1 800 PX ; BM +3)

Actions

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

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

Tyrannosaure

Bête (Dinosaure) de taille TG, non alignée

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

Pv 136 (13d12 + 52)

Vitesse 15 m

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

Compétences Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues aucune

FP 8 (3 900 PX ; BM +3)

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure effectue une attaque de Morsure et une de Queue.

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

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

Touché : 25 (4d8 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle subit l'état À terre.

Vautour

Bête de taille M, non alignée

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

Pv 5 (1d8 + 1)

Vitesse 3 m, vol 15 m

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

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues aucune

FP 0 (10 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

Touché : 2 (1d4) dégâts perforants.

Vautour géant

Monstruosité de taille G, Neutre Mauvaise

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

Pv 25 (3d10 + 9)

Vitesse 3 m, vol 18 m

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

Compétences Perception +3

Résistances nécrotiques

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 13

Langues comprend le commun, mais ne parle pas

FP 1 (200 PX ; BM +2)

Traits

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

Actions

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

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