

# Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Monstres E-G

### Élémentaire

Les élémentaires sont les incarnations des quatre éléments naturels.

### Combat

Les élémentaires appliquent des tactiques différentes en fonction de leurs pouvoirs, mais tous ont les mêmes qualités élémentaires.

### Élémentaire de l'Air

	Élémentaire de l'Air, taille P	Élémentaire de l'Air, taille M	Élémentaire de l'Air, taille G
	<b>Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille P</b>	<b>Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille M</b>	<b>Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G</b>
<b>Dés de vie :</b>	2d8 (9 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+24 (60 pv)
<b>Initiative :</b>	+7	+9	+11
<b>Vitesse de déplacement :</b>	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)
<b>Classe d'armure :</b>	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14	18 (+5 Dex, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 13	20 (−1 taille, +7 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 13
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+1/−3	+3/+4	+6/+12
<b>Attaque :</b>	coup (+5 corps à corps, 1d4)	coup (+8 corps à corps, 1d6+1)	coup (+12 corps à corps, 2d6+2)
<b>Attaque à outrance :</b>	coup (+5 corps à corps, 1d4)	coup (+8 corps à corps, 1d6+1)	2 coups (+12 corps à corps, 2d6+2)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	cyclone, maîtrise de l'Air	cyclone, maîtrise de l'Air	cyclone, maîtrise de l'Air
<b>Particularités :</b>	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (5/−), vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +6, Vig +0, Vol +0	Réf +9, Vig +3, Vol +1	Réf +13, Vig +5, Vol +2
<b>Caractéristiques :</b>	For 10, Dex 17, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 12, Dex 21, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 25, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Détection +3, Perception auditive +2	Détection +4, Perception auditive +3	Détection +6, Perception auditive +5
<b>Dons :</b>	Attaque en finesse <sup>S</sup> , Attaque en vol, Science de l'initiative <sup>S</sup>	Attaque en finesse <sup>S</sup> , Attaque en vol, Esquive, Science de l'initiative	Attaque en finesse <sup>S</sup> , Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative
<b>Environnement :</b>	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	1	3	5
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	3 DV (taille P)		

Ajustement de niveau :	5–7 DV (taille M) —	9–15 DV (taille G) —	—
	<b>Élémentaire de l’Air, taille TG</b>	<b>Élémentaire de l’Air, noble</b>	<b>Élémentaire de l’Air, seigneur</b>
	<b>Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG</b>	<b>Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG</b>	<b>Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG</b>
<b>Dés de vie :</b>	16d8+64 (136 pv)	21d8+84 (178 pv)	24d8+96 (204 pv)
<b>Initiative :</b>	+13	+14	+15
<b>Vitesse de déplacement :</b>	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)
<b>Classe d’armure :</b>	21 (–2 taille, +9 Dex, +4 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 12	26 (–2 taille, +10 Dex, +8 naturelle), contact 18, pris au dépourvu 16	27 (–2 taille, +11 Dex, +8 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 16
	+12/+24	+15/+28	+18/+32
<b>Attaque de base/lutte :</b>			
<b>Attaque :</b>	coup (+19 corps à corps, 2d8+4)	coup (+23 corps à corps, 2d8+5)	coup (+27 corps à corps, 2d8+6)
<b>Attaque à outrance :</b>	2 coups (+19 corps à corps, 2d8+4)	2 coups (+23 corps à corps, 2d8+5)	2 coups (+27 corps à corps, 2d8+6)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	cyclone, maîtrise de l’Air	cyclone, maîtrise de l’Air	cyclone, maîtrise de l’Air
<b>Particularités :</b>	élémentaire, réduction des dégâts (5/–), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +19, Vig +9, Vol +5	Réf +22, Vig +11, Vol +9	Réf +25, Vig +12, Vol +10
<b>Caractéristiques :</b>	For 18, Dex 29, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 31, Con 18, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 22, Dex 33, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Détection +12, Perception auditive +11	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +29
<b>Dons :</b>	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>s</sup> , Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l’initiative <sup>s</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>s</sup> , Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l’initiative <sup>s</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>s</sup> , Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de l’initiative <sup>s</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer
<b>Environnement :</b>	plan élémentaire de l’Air	plan élémentaire de l’Air	plan élémentaire de l’Air
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	7	9	11
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	17–20 DV (taille TG)	22–23 DV (taille TG)	25–48 DV (taille TG)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

L’élémentaire de l’Air parle l’aérien, mais juge rarement utile de le faire.

## Combat

La grande vitesse de l'élémentaire de l'Air le rend extrêmement efficace sur un champ de bataille très étendu ou en cas d'affrontement aérien.

**Cyclone (Sur).** Toutes les 10 minutes, l'élémentaire peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 1 round tous les 2 DV. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs soit sur la surface de son choix.

Le cyclone mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus loin) et peut atteindre 18 mètres. L'élémentaire peut moduler sa hauteur, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un élémentaire de l'Air sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent. Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'élémentaire risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone (voir la table). Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes pour éviter les dégâts mentionnés. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le DD associé aux divers jets de Réflexes dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans son cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris qui tourne follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un élémentaire sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

**Maîtrise de l'Air (Ext).** Les créatures volantes subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire de l'Air.

#### Taille des élémentaires de l'Air

Élémentaire	Taille	Poids	Tourbillon		
			DD de sauvegarde	Dégâts	Hauteurs
Taille P	1,20 m	500 g	11	1d4	3-6 m
Taille M	2,50 m	1 kg	13	1d6	3-9 m
Taille G	5 m	2 kg	16	2d6	3-12 m
Taille TG	10 m	4 kg	22	2d8	3-15 m
Noble	11 m	5 kg	25	2d8	3-18 m
Seigneur	12 m	6 kg	28	2d8	3-18 m

#### Élémentaire de l'Eau

	Élémentaire de l'Eau, taille P Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille P	Élémentaire de l'Eau, taille M Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille M	Élémentaire de l'Eau, taille G Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	4d8+12 (30 pv)	8d8+32 (68 pv)
Initiative :	+0	+1	+2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m
Classe d'armure :	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18	20 (-1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+1/-1	+3/+6	+6/+15
Attaque :	coup (+4 corps à corps,	coup (+6 corps à corps,	coup (+10 corps à corps,

<b>Attaque à outrance :</b>	1d6+3) coup (+4 corps à corps, 1d6+3)	1d8+4) coup (+6 corps à corps, 1d8+4)	2d8+5) 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau
<b>Particularités :</b>	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/+1), vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +0, Vig +4, Vol +0	Réf +2, Vig +7, Vol +1	Réf +4, Vig +10, Vol +2
<b>Caractéristiques :</b>	For 14, Dex 10, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 16, Dex 12, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 14, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Détection +3, Perception auditive +2	Détection +4, Perception auditive +3	Détection +6, Perception auditive +5
<b>Dons :</b>	Attaque en puissance	Attaque en puissance, Enchaînement	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements
<b>Environnement :</b>	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	1	3	5
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	3 DV (taille P)		
<b>Ajustement de niveau :</b>	5–7 DV (taille M)	9–15 DV (taille G)	—
	<b>Élémentaire de l'Eau, taille TG</b>	<b>Élémentaire de l'Eau, noble</b>	<b>Élémentaire de l'Eau, seigneur</b>
	<b>Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG</b>	<b>Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG</b>	<b>Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG</b>
<b>Dés de vie :</b>	16d8+80 (152 pv)	21d8+105 (199 pv)	24d8+120 (228 pv)
<b>Initiative :</b>	+4	+5	+6
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m
<b>Classe d'armure :</b>	21 (–2 taille, +4 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17	22 (–2 taille, +5 Dex, +9 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17	23 (–2 taille, +6 Dex, +9 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+12/+27	+15/+31	+18/+35
<b>Attaque :</b>	coup (+17 corps à corps, 2d10+7)	coup (+21 corps à corps, 2d10+8)	coup (+25 corps à corps, 2d10+9/19–20)
<b>Attaque à outrance :</b>	2 coups (+17 corps à corps, 2d10+7)	2 coups (+21 corps à corps, 2d10+8)	2 coups (+25 corps à corps, 2d10+9/19–20)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau
<b>Particularités :</b>	élémentaire, réduction des dégâts (5/–), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de</b>	Réf +9, Vig +15, Vol +5	Réf +12, Vig +17, Vol +7	Réf +14, Vig +19, Vol +8

**sauvegarde :**

<b>Caractéristiques :</b>	For 24, Dex 18, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 26, Dex 20, Con 21, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 28, Dex 22, Con 21, Int 10, Sag 11, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Détection +12, Perception auditive +11	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +29
<b>Dons :</b>	Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer	Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer	Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer
<b>Environnement :</b>	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	7	9	11
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	17–20 DV (taille TG)	22–23 DV (taille TG)	25–48 DV (taille TG)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

Un élémentaire de l'Eau ne peut s'éloigner de plus de 54 mètres du plan d'eau d'où il a été convoqué.  
L'élémentaire de l'Eau parle l'aquatique, mais choisit rarement de s'exprimer.

**Combat**

L'élémentaire de l'Eau préfère combattre dans un grand plan d'eau, ce qui lui permet à tout instant de disparaître sous la surface, pour mieux rejaillir dans le dos de ses adversaires.

**Extinction du feu (Ext).** Le contact de l'élémentaire éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille G ou moins. L'élémentaire peut également éteindre les feux magiques comme s'il lançait une *dissipation de la magie* (niveau de lanceur de sorts égal à son nombre de DV).

**Maelström (Sur).** Du moment qu'il se trouve sous l'eau, l'élémentaire peut se transformer en maelström toutes les 10 minutes et conserver cette forme un maximum de 1 round tous les 2 DV. Il se déplace à sa vitesse normale dans l'eau ou au fond.

Le maelström mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus loin). Celui-ci peut la moduler, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un élémentaire de l'Eau sous forme de tourbillon ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le maelström, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les courants violents qui le composent.

Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'élémentaire risquent de subir des dégâts et d'être entraînées sous l'eau au contact du maelström (voir table). Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes pour éviter les dégâts mentionnés. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est emportée ou non. Si cela se produit, elle est violemment ballottée par le maelström et elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature sait nager, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au maelström. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le DD associé aux divers jets de Réflexes dépend de la taille de l'élémentaire (voir table). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le maelström ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de –4 en Dextérité et un malus de –2 sur les jets d'attaque. Un élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le maelström, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort. Un élémentaire sous forme de maelström ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

**Maîtrise de l'Eau (Ext).** Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau. Par contre, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux profils).

**Compétences.** Un élémentaire de l'Eau bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

#### Taille des élémentaires de l'Eau

Élémentaire	Taille	Poids	Maelström		
			DD de sauvegarde	Dégâts	Hauteur
Taille P	1,20 m	17 kg	13	1d4	3–6 m
Taille M	2,50 m	140 kg	15	1d6	3–9 m
Taille G	5 m	1 125 kg	19	2d6	3–12 m
Taille TG	10 m	10 t	25	2d8	3–15 m
Noble	11 m	11 t	28	2d8	3–18 m
Seigneur	12 m	12 t	31	2d8	3–18 m

#### Élémentaire du Feu

	Élémentaire du Feu, taille P	Élémentaire du Feu, taille M	Élémentaire du Feu, taille G
	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille P	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille M	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille G
<b>Dés de vie :</b>	2d8 (9 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+24 (60 pv)
<b>Initiative :</b>	+5	+7	+9
<b>Vitesse de déplacement :</b>	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
<b>Classe d'armure :</b>	15 (+1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13	18 (-1 taille, +5 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+1/-3	+3/+4	+6/+12
<b>Attaque :</b>	coup (+3 corps à corps, 1d4 et 1d4 de feu)	coup (+6 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de feu)	coup (+10 corps à corps, 2d6+2 et 2d6 de feu)
<b>Attaque à outrance :</b>	coup (+3 corps à corps, 1d4 et 1d4 de feu)	coup (+6 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de feu)	2 coups (+10 corps à corps, 2d6+2 et 2d6 de feu)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	départ de feu	départ de feu	départ de feu
<b>Particularités :</b>	élémentaire, immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +4, Vig +0, Vol +0	Réf +7, Vig +3, Vol +1	Réf +11, Vig +5, Vol +2
<b>Caractéristiques :</b>	For 10, Dex 13, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 12, Dex 17, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 21, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Détection +3, Perception	Détection +4, Perception	Détection +6, Perception

<b>Dons :</b>	auditive +2 Attaque en finesse <sup>S</sup> , Esquive, Science de l'initiative <sup>S</sup>	auditive +3 Attaque en finesse <sup>S</sup> , Esquive, Science de l'initiative <sup>S</sup> , Souplesse du serpent	auditive +5 Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>S</sup> , Esquive, Science de l'initiative <sup>S</sup> , Souplesse du serpent
<b>Environnement :</b>	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	1	3	5
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	3 DV (taille P)		
	5–7 DV (taille M)	9–15 DV (taille G)	
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—
	<b>Élémentaire du Feu, taille TG</b>	<b>Élémentaire du Feu, noble</b>	<b>Élémentaire du Feu, seigneur</b>
	<b>Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG</b>	<b>Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG</b>	<b>Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG</b>
<b>Dés de vie :</b>	16d8+64 (136 pv)	21d8+84 (178 pv)	24d8+96 (204 pv)
<b>Initiative :</b>	+11	+12	+13
<b>Vitesse de déplacement :</b>	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
<b>Classe d'armure :</b>	19 (–2 taille, +7 Dex, +4 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12	24 (–2 taille, +8 Dex, +8 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16	25 (–2 taille, +9 Dex, +8 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 16
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+12/+24	+15/+28	+18/+32
<b>Attaque :</b>	coup (+17 corps à corps, 2d8+4 et 2d8 de feu)	coup (+21 corps à corps, 2d8+5 et 2d8 de feu)	coup (+25 corps à corps, 2d8+6 et 2d8 de feu)
<b>Attaque à outrance :</b>	2 coups (+17 corps à corps, 2d8+4 et 2d8 de feu)	2 coups (+21 corps à corps, 2d8+5 et 2d8 de feu)	2 coups (+25 corps à corps, 2d8+6 et 2d8 de feu)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	départ de feu	départ de feu	départ de feu
<b>Particularités :</b>	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/–), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +17, Vig +9, Vol +5	Réf +20, Vig +11, Vol +9	Réf +23, Vig +14, Vol +10
<b>Caractéristiques :</b>	For 18, Dex 25, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 27, Con 18, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 22, Dex 29, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Détection +12, Perception auditive +11	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +28
<b>Dons :</b>	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>S</sup> , Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative <sup>S</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Arme de prédilection (coup), Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>S</sup> , Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative <sup>S</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>S</sup> , Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative <sup>S</sup> , Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
<b>Environnement :</b>	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu
<b>Organisation</b>	solitaire	solitaire	solitaire

<b>sociale :</b>			
<b>Facteur de puissance :</b>	7	9	11
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	17–20 DV (taille TG)	22–23 DV (taille TG)	25–48 DV (taille TG)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

L'élémentaire du Feu parle l'igné, mais choisit rarement de s'exprimer.

### Combat

L'élémentaire du Feu est un farouche adversaire, qui attaque avec une grande sauvagerie. Il prend un grand plaisir à réduire en cendres créatures et objets du plan Matériel.

**Départ de feu (Ext).** Les coups d'un élémentaire du Feu inflige des dégâts contondants et des dégâts de feu dus à son corps enflammé. Toute créature touchée par une attaque de coup d'élémentaire du Feu doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde varie en fonction de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus bas). Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Les adversaires frappant l'élémentaire à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils risquent aussi de s'enflammer s'ils ratent leur jet de Réflexes.

### Taille des élémentaires du Feu

Élémentaire	Taille	Poids	DD de sauvegarde
Taille P	1,20 m	500 g	11
Taille M	2,50 m	1 kg	14
Taille G	5 m	2 kg	17
Taille TG	10 m	4 kg	22
Noble	11 m	5 kg	24
Seigneur	12 m	6 kg	26

### Élémentaire de la Terre

	Élémentaire de la Terre, taille P Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille P	Élémentaire de la Terre, taille M Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille M	Élémentaire de la Terre, taille G Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille G
<b>Dés de vie :</b>	2d8+2 (11 pv)	4d8+12 (30 pv)	8d8+32 (68 pv)
<b>Initiative :</b>	–1	–1	–1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
<b>Classe d'armure :</b>	17 (+1 taille, –1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	18 (–1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18	18 (–1 taille, –1 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+1/+0	+3/+8	+6/+17
<b>Attaque :</b>	coup (+5 corps à corps, 1d6+4)	coup (+8 corps à corps, 1d8+7)	coup (+12 corps à corps, 2d8+7)
<b>Attaque à outrance :</b>	coup (+5 corps à corps, 1d6+4)	coup (+8 corps à corps, 1d8+7)	2 coups (+12 corps à corps, 2d8+7)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée
<b>Particularités :</b>	élémentaire, nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (5/–), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de</b>	Réf –1, Vig +4, Vol +0	Réf +0, Vig +7, Vol +1	Réf +1, Vig +10, Vol +2



**sauvegarde :**

<b>Caractéristiques :</b>	For 17, Dex 8, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 21, Dex 8, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Détection +2, Perception auditive +3	Détection +3, Perception auditive +4	Détection +5, Perception auditive +6
<b>Dons :</b>	Attaque en puissance	Attaque en puissance, Enchaînement	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements
<b>Environnement :</b>	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	1	3	5
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	3 DV (taille P)		
	5–7 DV (taille M)	9–15 DV (taille G)	
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—
	<b>Élémentaire de la Terre, taille TG</b>	<b>Élémentaire de la Terre, noble</b>	<b>Élémentaire de la Terre, seigneur</b>
	<b>Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG</b>	<b>Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG</b>	<b>Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG</b>
<b>Dés de vie :</b>	16d8+80 (152 pv)	21d8+105 (199 pv)	24d8+120 (228 pv)
<b>Initiative :</b>	–1	–1	–1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
<b>Classe d'armure :</b>	18 (–2 taille, –1 Dex, +11 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 18	20 (–2 taille, –1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20	22 (–2 taille, –1 Dex, +15 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 22
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+12/+29	+15/+33	+18/+37
<b>Attaque :</b>	coup (+19 corps à corps, 2d10+9)	coup (+23 corps à corps, 2d10+10)	coup (+27 corps à corps, 2d10+11/19–20)
<b>Attaque à outrance :</b>	2 coups (+19 corps à corps, 2d10+9)	2 coups (+23 corps à corps, 2d10+10)	2 coups (+27 corps à corps, 2d10+11/19–20)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée
<b>Particularités :</b>	élémentaire, réduction des dégâts (5/–), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/–), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/–), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +4, Vig +15, Vol +7	Réf +6, Vig +17, Vol +9	Réf +7, Vig +19, Vol +10
<b>Caractéristiques :</b>	For 29, Dex 8, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 31, Dex 8, Con 21, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 33, Dex 8, Con 21, Int 10, Sag 11, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Détection +9, Perception auditive +10	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +29
<b>Dons :</b>	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Volonté de fer	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements,

<b>Environnement :</b>	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre	Vigilance, Volonté de fer
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire	plan élémentaire de la Terre
<b>Facteur de puissance :</b>	7	9	solitaire
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	11
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	aucun
<b>Évolution possible :</b>	17–20 DV (taille TG)	22–23 DV (taille TG)	généralement neutre
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	25–48 DV (taille TG)

L'élémentaire de la Terre parle le terreux, mais choisit rarement de s'exprimer.

### Combat

Bien que cet élémentaire bouge lentement, il n'abandonne jamais et ne connaît pas la fatigue. Il peut se déplacer dans le sol ou la roche avec autant d'aisance que les mortels marchent sur la terre ferme. Par contre, il est incapable de nager. Quand il se retrouve en présence d'un plan d'eau, il le contourne ou passe en dessous. Il pourrait aussi marcher au fond de l'eau, mais déteste le faire.

**Maîtrise de la Terre (Ext).** Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, l'élémentaire subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux profils).

**Nage dans la terre (Ext).** Un élémentaire de la terre peut nager dans la terre comme un poisson dans l'eau. Il peut ainsi traverser la pierre, la terre et toute forme de sol à l'exception du métal. Il ne laisse derrière lui ni tunnel ni ouverture et ne crée aucune vibration ou autre signe de son passage. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur une zone contenant un élémentaire en train de nager dans la terre le renvoie de 9 mètres en arrière et l'étourdit pendant 1 round (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).

**Poussée (Ext).** L'élémentaire peut tenter une bousculade sans s'exposer aux attaques d'opportunité. Les modificateurs correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre (voir ci-dessus) s'appliquent au test de Force opposé déterminant si l'élémentaire parvient à repousser son adversaire.

### Taille des élémentaires de la Terre

Élémentaire	Taille	Poids
Taille P	1,20 m	40 kg
Taille M	2,50 m	375 kg
Taille G	5 m	3 t
Taille TG	10 m	24 t
Noble	11 m	27 t
Seigneur	12 m	30 t

### Elfe

	<b>Elfe, homme d'armes de niveau 1</b> <b>Humanoïde (elfe) de taille M</b>	<b>Drow, homme d'armes de niveau 1</b> <b>Humanoïde (elfe) de taille M</b>
<b>Dés de vie :</b>	1d8 (4 pv)	1d8 (4 pv)
<b>Initiative :</b>	+1	+1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)
<b>Classe d'armure :</b>	15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14 +1/+2	16 (+1 Dex, +4 chemise de mailles, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 15 +1/+2
<b>Attaque de base/lutte :</b>		
<b>Attaque :</b>	épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)	raprière (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète de poing (+2 distance, 1d4/19–20)
<b>Attaque à outrance :</b>	épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)	raprière (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète de poing (+2 distance, 1d4/19–20)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques</b>	—	poison, pouvoirs magiques

**spéciales :**

<b>Particularités :</b>	traits des elfes	résistance à la magie (12), traits des drows
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +1, Vig +2, Vol -1*	Réf +1, Vig +2, Vol -1*
<b>Caractéristiques :</b>	For 13, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8	For 13, Dex 13, Con 10, Int 12, Sag 9, Cha 10
<b>Compétences :</b>	Détection +2, Discrétion +1, Fouille +3, Perception auditive +2	Détection +3, Discrétion +0, Fouille +4, Perception auditive +2
<b>Dons :</b>	Arme de prédilection (arc long)	Arme de prédilection (rapière)
<b>Environnement :</b>	forêts tempérées (Demi-elfe : forêts tempérées) (Elfe aquatique : milieu aquatique tempéré) (Elfe des bois : forêts tempérées) (Elfe gris : montagnes tempérées) (Elfe sauvage : forêts chaudes)	souterrains
<b>Organisation sociale :</b>	groupe (2-4), patrouille (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou compagnie (30-100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)	groupe (2-4), patrouille (5-8 plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 3-6) ou compagnie (20-50 plus 10% de non-combattants, 1 sergent de niveau 2 tous les 5 adultes, 2d4 lieutenants de niveau 6 et 1d4 capitaines de niveau 9)
<b>Facteur de puissance :</b>	1/2	1
<b>Trésor :</b>	normal	normal
<b>Alignement :</b>	généralement chaotique bon (Elfe des bois : généralement neutre)	généralement neutre mauvais
<b>Évolution possible :</b>	par une classe de personnage	par une classe de personnage
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	+1

Ces humanoïdes mesurent environ 1,50 mètre pour un poids avoisinant les 50 kg. Ils se nourrissent de fruits, de céréales et, parfois, d'animaux qu'ils chassent. Ils ont un penchant pour les vêtements colorés, par-dessus lesquels ils portent généralement une grande cape verte et grise leur permettant de se fondre dans les bois. Tous parlent la langue elfique, et la plupart connaissent également le commun et la langue sylvestre. La plupart des elfes rencontrés en dehors de leur village sont des hommes d'armes. Le profil ci-dessus est celui d'un homme d'armes de niveau 1.

**Combat**

Les elfes sont des combattants prudents, qui prennent le temps d'évaluer les forces et faiblesses de l'adversaire et d'étudier le champ de bataille. Embuscades, tireurs d'élite et camouflage sont leurs trois atouts. Ils appliquent les tactiques de la guérilla, abattant leurs adversaires de loin et changeant de position avant d'être découverts, et répètent cette manœuvre jusqu'à l'élimination de tous leurs ennemis. Leur préférence en matière d'armes va à l'arc long ou court, la rapière et l'épée longue. Au corps à corps, ils ont un style aussi gracieux qu'efficace, fait d'enchaînements complexes qui sont un plaisir à contempler. Leurs magiciens utilisent souvent le sort *sommeil*, car ils savent pertinemment que celui-ci ne risque pas d'affecter leurs semblables.

**Traits des elfes (Ext).** Voici les traits raciaux des elfes.

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un elfe est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*. Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement. \* N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil.
- Vision nocturne.
- Formation automatique au maniement de l'épée longue, de la rapière, de l'arc long (composite ou non) et de l'arc court (composite ou non).
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à 1,50 mètre ou moins d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille pour le remarquer.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre.
- *Classe de prédilection*. Magicien.
- *Ajustement de niveau*. +0.

L'homme d'armes elfe présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

### **Autres races d'elfes**

La description précédente s'applique aux hauts-elfes, qui sont ceux que l'on rencontre le plus souvent. Mais il existe également cinq autres races d'elfes, en plus des demi-elfes, qui sont assez proches des elfes pour être inclus ici.

### **Demi-elfes**

Les demi-elfes ne constituent pas vraiment une race d'elfes, et pourtant on les prend souvent pour des elfes. Ils héritent équitablement des gènes de chaque parent.

**Traits des demi-elfes (Ext).** Voici les traits raciaux des demi-elfes.

- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un elfe est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*. Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement.
- Vision nocturne.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Les demi-elfes sont incapables de détecter portes dissimulées et passages secrets rien qu'en passant à côté (ils doivent les chercher normalement).
- Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignement. Les demi-elfes s'entendent facilement dans n'importe quelle société. Ce bonus peut être annulé dans les régions où les demi-elfes sont mal vus (comme dans un village humain reculé).
- *Sang elfique*. Les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides).
- *Classe de prédilection*. Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.
- *Ajustement de niveau*. +0.

### **Elfes aquatiques**

Les elfes aquatiques, ou elfes des mers, sont les cousins marins des elfes terrestres. Ils combattent sous l'eau à l'aide de lances, de tridents et de filets.

**Traits des elfes aquatiques (Ext).** Les elfes aquatiques possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. (Ces ajustements remplacent ceux des elfes hauts.)
- Les elfes aquatiques appartiennent au sous-type aquatique.
- La vitesse de base de nage d'un elfe aquatique est de 12 mètres.
- *Branchies*. Les elfes aquatiques peuvent survivre hors de l'eau pendant 1 heure par point de Constitution (passé ce délai, consultez les règles concernant l'asphyxie).
- Vision nocturne exceptionnelle. Ils voient quatre fois plus loin que les humains (et non deux) dans des conditions de faible luminosité (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Ce trait remplace la vision nocturne des elfes hauts.
- *Classe de prédilection*. Guerrier. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

### **Elfes des bois**

Leurs cheveux sont blonds ou cuivrés et ils sont plus musclés que les autres elfes. Ils s'habillent dans des tons de verts et de bruns pour mieux se fondre dans leur habitat naturel.

**Traits des elfes des bois (Ext).** Les elfes des bois possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Force, -2 en Intelligence.
- *Classe de prédilection*. Rôdeur. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

### **Elfes gris**

Leur taille est légèrement supérieure à la moyenne de leur race et ils ont la réputation d'être distants et arrogants (même vis-à-vis des autres elfes). Ils ont soit les cheveux argentés et les yeux ambrés soit les cheveux d'or clair et les yeux violets. Ils apprécient particulièrement les vêtements blancs, jaunes, argentés ou dorés, sur lesquels ils ajoutent une cape pourpre ou bleu roi.

**Traits des elfes gris (Ext).** Les elfes gris possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts.  
• +2 en Intelligence, -2 en Force.

### **Elfes noirs (drows)**

Les drows, ou elfes noirs, sont des êtres malfaisants et dépravés vivant dans les entrailles de la terre. Leurs cheveux sont pâles, le blanc étant la couleur la plus répandue. Légèrement plus petits et plus minces que les autres elfes, ils ont les yeux rouge vif.

Les drows utilisent fréquemment des flèches enduites de poison.

**Poison (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 13), effet initial : perte de connaissance pour 1 minute, effet secondaire : perte de connaissance pour 2d4 heures. Un drow dispose généralement de 1d4-1 doses de poison soporifique. Il l'enduit surtout sur ses flèches et ses carreaux d'arbalète, mais il peut aussi être utilisé sur une arme de corps à corps. Les drows ne sont cependant pas spécialement formés à l'utilisation du poison et risquent de s'empoisonner à chaque application. De plus, ce poison n'étant pas un effet magique, il affecte normalement les drows et les elfes en général.

**Traits des drows (Ext).** Les drows possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Intelligence, +2 en Charisme.
- Vision dans le noir sur 36 mètres. (Ce trait remplace la vision nocturne des elfes hauts).
- Résistance à la magie de 11 + niveaux de classe.
- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- *Pouvoirs magiques.* *Lueur féérique, lumières dansantes et ténèbres* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe de l'elfe noir.
- Formation automatique au maniement de l'arbalète de poing, de la rapière, de l'épée courte.
- *Vulnérabilité à la lumière (Ext).* Une exposition brutale à une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*) aveugle les drows pendant 1 round. Par la suite, ils sont l'éblouis tant qu'ils restent dans la zone illuminée.
- *Langues.* D'office : commun, commun des Profondeurs et elfe. Supplémentaires : abyssal, aquatique, draconien, gnome, goblin, kua-toa, langue des signes drow.
- *Classe de prédilection.* Magicien (hommes) ou prêtre (femmes). Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.
- Ajustement de niveau. +2.

L'homme d'armes drow présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les drows dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les drows dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

### **Elfes sauvages**

Les elfes sauvages vivent selon un système tribal moins avancé que les autres.

Leurs cheveux vont du noir au châtain clair, des mèches argentées apparaissant avec l'âge. Ils confectionnent des vêtements simples à l'aide de peaux de bêtes et de feuilles.

**Traits des elfes sauvages (Ext).** Les elfes sauvages possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. (Ces ajustements remplacent ceux des elfes hauts.)
- *Classe de prédilection.* Ensorceleur. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

### **Enlaceur**

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 10d10+30 (85 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases)

**Classe d'armure :** 24 (-1 taille, +1 Dex, +14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +10/+18

**Attaque :** filament (+11 contact à distance, fixation) ; ou morsure (+13 corps à corps, 2d6+6)

**Attaque à outrance :** 6 filaments (+11 contact à distance, fixation), morsure (+13 corps à corps, 2d6+6)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (15 m avec ses filaments)

**Attaques spéciales :** faiblesse, filaments, fixation

**Particularités :** immunité contre l'électricité, résistance à la magie (30), résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +10, Vol +8

**Caractéristiques :** For 19, Dex 13, Con 17, Int 12, Sag 16, Cha 12

**Compétences :** Détection +13, Discrétion +10\*, Escalade +12, Perception auditive +13

**Dons :** Arme de prédilection (filaments), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (3–6)

**Facteur de puissance :** 12

**Trésor :** pas de pièces, 50 % de biens précieux (pierre uniquement), pas d'objets

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Haut de 2,70 m environ et large de 0,90 m à 1,20 m à sa base, il se rétrécit peu à peu pour ne plus faire qu'une trentaine de centimètres de diamètre à son extrémité supérieure. Il pèse 1,1 tonne. La couleur et la température de l'enlaceur évoluent pour s'adapter à celles de la caverne où il se trouve.

L'enlaceur parle le terreux et le commun des Profondeurs.

### **Combat**

L'enlaceur chasse en restant absolument immobile, dans le but d'être pris pour une formation rocheuse. Sa science du mimétisme lui permet d'attaquer par surprise. Dès qu'il aperçoit une proie, il détend soudainement ses filaments et mord les créatures suffisamment proches de lui.

**Faiblesse (Ext).** Les filaments de l'enlaceur affaiblissent toutes les créatures qu'ils touchent. Quiconque rate un jet de Vigueur (DD 18) subit un affaiblissement temporaire de 2d8 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Filaments (Ext).** L'enlaceur entame généralement le combat en lançant ses filaments gluants en direction de ses proies. Il en possède jusqu'à six, qui peuvent frapper à 15 mètres de distance (pas de facteur de portée). Si l'un d'eux est tranché, il peut en développer un autre dès son tour de jeu suivant (action libre).

**Fixation (Ext).** Si l'enlaceur touche à l'aide de l'attaque précédente, le filament s'enroule autour de sa cible. Cela n'inflige pas le moindre dégât, mais l'enlaceur attire ensuite irrésistiblement la cible vers lui, au rythme de 3 mètres par round (sans provoquer d'attaque d'opportunité). Le prisonnier peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 23) ou un test de Force (DD 19). Ces DD sont liés à la Force, sachant que celui d'Évasion inclut un bonus racial de +4. Dès qu'il arrive à 3 mètres de l'enlaceur, celui-ci le mord avec un bonus de +4 au jet d'attaque (dans le même round).

Chaque filament a 10 points de vie et peut être pris pour cible par une tentative de destruction, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si le filament en question est fixé à une cible, l'enlaceur subit un malus de –4 au jet d'attaque opposé visant à résister à la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des filaments n'inflige pas davantage de dégâts au monstre.

**Compétences.** \* L'enlaceur bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion dans les environnements rocheux ou glacés.

### **Esprit follet**

Les esprits follets sont des fées vivant à l'écart de la civilisation. Ils ne ménagent pas leurs efforts pour empêcher le Mal et la laideur de gagner leur environnement.

### **Combat**

Les esprits follets se battent à l'aide de pouvoirs magiques et d'armes miniatures. Ils préfèrent les embuscades et la ruse à l'affrontement direct.

**Compétences.** Tous les esprits follets bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

### **Grig**

**Fée de taille TP**

**Dés de vie :** 1/2d6+1 (2 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 12 m (médiocre)

**Classe d'armure :** 18 (+2 taille, +4 Dex, +2 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +0/–11

**Attaque :** épée courte (+6 corps à corps, 1d3–3/19–20) ; ou arc long (+6 distance, 1d4–3/x3)

**Attaque à outrance :** épée courte (+6 corps à corps, 1d3–3/19–20) ; ou arc long (+6 distance, 1d4–3/x3)

**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, violon

**Particularités :** réduction des dégâts (5/fer froid), résistance à la magie (17), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +1, Vol +3

**Caractéristiques :** For 5, Dex 18, Con 13, Int 10, Sag 13, Cha 14

**Compétences :** Artisanat (une forme au choix) +4, Déplacement silencieux +8\*, Détection +3, Discrétion +16, Évasion +8, Fouille +2, Perception auditive +3, Représentation (instruments à cordes) +6, Saut +9

**Dons :** Attaque en finesse, Esquive (S)

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** groupe (2–4), bande (6–11) ou tribu (20–80)

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** pas de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

**Alignement :** toujours neutre bon

**Évolution possible :** 1–3 DV (taille TP)

**Ajustement de niveau :** +3

Le grig peut effectuer de grands bonds. Il a la peau bleu pâle et les cheveux verts. Ses pattes sont brunes et velues et il porte le plus souvent une tunique ou un gilet de couleur vive dont les boutons sont de minuscules gemmes.

Le grig mesure à peine 45 centimètres de haut et pèse 500 grammes environ.

Il parle le sylvestre, mais certains parlent également le commun.

### Combat

Par rapport aux autres esprits follets, le grig est un féroce combattant. Ignorant ce qu'est la peur, il n'hésite pas à s'en prendre à des adversaires bien plus grands que lui, armé de sa dague et de son arc.

**Pouvoirs magiques.** *Déguisement, enchevêtrement* (DD 13), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *pyrotechnie* (DD 14) et *ventriloquie* (DD 13), 3 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Violon (Sur).** Au sein de chaque troupe, un grig possède un violon à sa taille. Dès qu'il en joue, quiconque se trouve dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas être affecté par l'équivalent de *danse irrésistible* (l'effet se poursuit tant que le grig joue). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** Le grig bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Saut. \* Il jouit également d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux quand il se trouve en forêt.

### Nixe

**Fée (aquatique) de taille P**

**Dés de vie :** 1d6 (3 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 9 m

**Classe d'armure :** 14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte :** +0/–6

**Attaque :** épée courte (+4 corps à corps, 1d4–2/19–20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d6/19–20)

**Attaque à outrance :** épée courte (+4 corps à corps, 1d4–2/19–20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d6/19–20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** *charme-personne*

**Particularités :** amphibie, empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), résistance à la magie (16), *respiration aquatique*, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +0, Vol +3

**Caractéristiques :** For 7, Dex 16, Con 11, Int 12, Sag 13, Cha 18

**Compétences :** Artisanat (une forme au choix) +5, Bluff +8, Détection +6, Discrétion +7\*, Dressage +8, Évasion +6, Fouille +3, Natation +6, Perception auditive +6, Psychologie +5, Représentation (chant) +7

**Dons :** Attaque en finesse, Esquive (S)

**Environnement :** milieux aquatiques tempérés

**Organisation sociale :** groupe (2–4), bande (6–11) ou tribu (20–80)

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** pas de pièces, 50 % de biens précieux (pierre ou métal uniquement), 50 % d'objets (pas de parchemins)

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 2–3 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** +3

Souvent mince et séduisante, elle a une peau vert pâle couverte de fines écailles et des cheveux vert sombre. Les femelles ornent généralement leurs cheveux de coquillages et de perles ; elles portent une sorte de paréo fait

d'algues colorées. Quant aux mâles, ils sont uniquement vêtus d'un pagne de même matière. Elle peut s'aventurer sur la terre ferme, mais préfère ne pas quitter son plan d'eau.

La nixe mesure environ 1,20 mètre de haut, pour un poids de 42 kilos.

Elle parle l'aquatique et le sylvestre, mais certaines parlent également le commun.

### Combat

La nixe utilise son pouvoir de *charme-personne* pour éviter les combats. Elle ne se bat que si elle n'a pas d'autre solution pour se défendre ou pour protéger son territoire.

**Charme-personne (Mag).** Trois fois par jour, la nixe peut user de *charme-personne*, comme le sort du même nom (niveau 4 de lanceur de sorts). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être *charmée* pendant 24 heures. En cas d'échec, la créature est chargée d'effectuer de gros travaux pour la communauté ou de garder les environs. Peu avant la fin du charme, la nixe qui l'a *charmée* la ramène à la surface et lui ordonne de partir sans se retourner. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Amphibie (Ext).** Bien que les nixes soient des créatures aquatiques, elles peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

**Empathie sauvage (Ext).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide d'empathie sauvage, si ce n'est que la nixe bénéficie d'un bonus racial de +6 au test.

**Respiration aquatique (Mag).** Une fois par jour, la nixe peut user de *respiration aquatique*, comme le sort du même nom jeté (niveau 12 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle l'utilise sur une créature *charmée*, puisque elle-même n'en a pas besoin.

**Compétences.** La nixe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

\* Dans l'eau, elle bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Discrétion.

### Pixie

**Fée de taille P**

**Dés de vie :** 1d6 (3 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

**Classe d'armure :** 16 (+1 taille, +4 Dex, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +0/-6

**Attaque :** épée courte (+5 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou arc long (+5 distance, 1d6-2/x3)

**Attaque à outrance :** épée courte (+5 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou arc long (+5 distance, 1d6-2/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, flèches spéciales

**Particularités :** invisibilité suprême, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance à la magie (15), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +0, Vol +4

**Caractéristiques :** For 7, Dex 18, Con 11, Int 16, Sag 15, Cha 16

**Compétences :** Bluff +7, Concentration +4, Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Équitation +8, Évasion +8, Fouille +9, Perception auditive +8, Psychologie +6

**Dons :** Attaque en finesse, Esquive (S)

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** groupe (2-4), bande (6-11) ou tribu (20-80)

**Facteur de puissance :** 4 (5 avec *danse irrésistible*)

**Trésor :** pas de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

**Alignement :** toujours neutre bon

**Évolution possible :** 2-3 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** +4 (+6 avec *danse irrésistible*)

Le pixie porte des vêtements bigarrés, qui comprennent souvent une casquette et des poulaines.

Il fait environ 75 centimètres de haut et pèse dans les 15 kilos.

Les pixies parlent le sylvestre et le commun, voire d'autres langues.

### Combat

Bien qu'il puisse paraître insouciant, le pixie sait se montrer féroce avec les intrus et les créatures malfaisantes. Il sait tirer le meilleur parti de son invisibilité et de ses autres pouvoirs.

**Flèches spéciales (Ext).** Le pixie emploie parfois des flèches qui n'infligent pas de dégâts, mais peuvent provoquer une perte de mémoire chez la cible ou la plonger dans le sommeil.



*Perte de mémoire.* La créature touchée par la flèche doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas perdre la mémoire. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2. La victime conserve ses compétences, ses langues et ses aptitudes de classe, mais perd tout le reste jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'un sort tel que *guérison suprême*, *souhait limité*, *souhait* ou *miracle*.

*Sommeil.* Quel que soit le nombre de ses dés de vie, toute cible touchée par cette flèche doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *sommeil*. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2.

**Pouvoirs magiques.** *Confusion mineure* (DD 14), *détection de la Loi*, *détection de pensées* (DD 15), *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *dissipation de la magie*, *enchevêtrement* (DD 14), *image permanente* (DD 19, éléments visuels et auditifs uniquement), *lumières dansantes* et *métamorphose* (uniquement sur lui-même), 1 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Le DD des sauvegardes est lié au Charisme.

Un pixie sur dix peut également jeter *danse irrésistible*, 1 fois par jour (niveau 8 de lanceur de sorts).

**Invisibilité suprême (Sur).** Le pixie reste invisible même quand il attaque. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais le pixie peut l'arrêter (ou le réactiver) à tout moment (action libre).

### Personnages pixies

Un personnage pixie échange son DV de fée contre son premier niveau de classe.

Voici les traits raciaux des personnages pixies :

- -4 en Force, +8 en Dextérité, +6 en Intelligence, +4 en Sagesse et +6 en Charisme.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un pixie est de 6 mètres. Il dispose également d'une vitesse en vol de 18 mètres (bonne).
- Vision nocturne.
- Compétences raciales. Un personnage pixie bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Dons raciaux. Un personnage pixie gagne Esquive en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). Invisibilité suprême, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance à la magie (15 + niveaux de classe).
- *Langues.* D'office : commun, sylvestre. Supplémentaires : elfe, gnome, halfelin.
- *Classe de prédilection.* Ensorceleur.
- *Ajustement de niveau.* +4 (+6 s'il peut lancer *danse irrésistible*).

### Étrangleur

#### Aberration de taille P

**Dés de vie :** 3d8+3 (16 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), escalade 3 m

**Classe d'armure :** 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +2/+5

**Attaque :** tentacule (+6 corps à corps, 1d3+3)

**Attaque à outrance :** 2 tentacules (+6 corps à corps, 1d3+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** constriction (1d3+3), étreinte

**Particularités :** vision dans le noir (18 m), vivacité

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +2, Vol +4

**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con 13, Int 4, Sag 13, Cha 7

**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Discrétion +10, Escalade +13

**Dons :** Discret, Réflexes surhumains, Science de l'initiative<sup>s</sup>

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille P), 7-12 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

Ce prédateur particulièrement sournois vit sous terre et attaque tout ce qui passe à sa portée. Ses paumes et ses plantes de pied sont tapissées d'une multitude de petites pointes lui permettant de s'agripper à n'importe quelle surface, ou presque. Il pèse un peu plus de 15 kg.

Ce monstre ne parle que le commun des Profondeurs.

### **Combat**

L'étrangleur aime se poster au plafond, au niveau des escaliers, des arches ou des intersections de couloirs, mais aussi au-dessus des puits. De cette manière, il n'a plus qu'à tendre les tentacules pour prendre ses proies par surprise.

Il attaque les créatures de n'importe quelle taille ou presque, mais préfère celles qui sont isolées et au moins de taille P. S'il a vraiment faim, il peut tenter de s'en prendre à plusieurs adversaires en même temps mais, dans ce cas, il attend le passage du dernier membre du groupe afin de ne pas se faire remarquer par les autres.

**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'il remporte un test de lutte contre une créature de taille G ou moins, l'étrangleur inflige 1d3+3 points de dégâts. Comme il attrape sa proie par le cou, celle-ci ne peut plus parler ni lancer de sorts à composantes verbales.

**Étreinte (Ext).** Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, l'étrangleur doit réussir une attaque de tentacule sur une créature de taille G ou moins. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction. L'étrangleur reçoit un bonus racial de +4 sur les tests de lutte, qui est déjà inclus dans son profil.

**Vivacité (Sur).** Bien qu'il ne soit pas particulièrement dextre, l'étrangleur montre une vivacité stupéfiante. Il a droit à une action simple ou de mouvement supplémentaire lors de son tour de jeu, à chaque round.

**Compétences.** L'étrangleur bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

### **Ettercap**

#### **Aberration de taille M**

**Dés de vie :** 5d8+5 (27 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 9 m

**Classe d'armure :** 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte :** +3/+5

**Attaque :** morsure (+5 corps à corps, 1d8+2 et venin)

**Attaque à outrance :** morsure (+5 corps à corps, 1d8+2 et venin), 2 griffes (+3 corps à corps, 1d3+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** toile, venin

**Particularités :** vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +4, Vol +6

**Caractéristiques :** For 14, Dex 17, Con 13, Int 6, Sag 15, Cha 8

**Compétences :** Artisanat (fabrication de pièges) +4, Détection +8, Discrétion +9, Escalade +10, Perception auditive +4

**Dons :** Attaques multiples, Vigueur surhumaine

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe mixte (1–2 plus 2–4 araignées monstrueuses de taille M)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 6–7 DV (taille M), 8–15 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +4

Un ettercap mesure 1,80 mètre et pèse environ 100 kg.

L'ettercap parle le commun.

### **Combat**

L'ettercap n'est pas courageux, mais ses pièges judicieusement disposés lui permettent souvent de venir à bout de ses proies avant qu'elles aient le temps de dégainer leurs armes. S'il lui faut combattre, il le fait à l'aide de ses pattes griffues et de sa morsure venimeuse.

**Toile (Ext).** L'ettercap peut lancer jusqu'à 8 toiles par jour. Cette attaque est semblable au fait de lancer un filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et elle n'est efficace que contre les créatures de taille M ou moins. La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer en réussissant un test d'Évasion (DD 13) ou de Force (DD 17). Les DD des deux tests sont liés à la Constitution et le second comprend un bonus racial de +4. La toile a 6 points de résistance, une solidité de 0 et le feu lui inflige des dégâts doublés.

L'ettercap peut également tendre des toiles verticales faisant entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté.

Généralement, il les positionne de manière à attraper les créatures volantes, mais il peut aussi les disposer pour piéger des proies évoluant au sol. Ces toiles sont tellement fines qu'il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour les remarquer. Les créatures qui se heurtent à cet obstacle se retrouvent engluées comme si l'ettercap les avait prises pour cible à l'aide des toiles qu'il projette. Si les prisonniers disposent d'une surface solide sur laquelle s'appuyer (sol, mur, arbre, etc.), ils bénéficient d'un bonus de +5 au test d'Évasion ou de Force (selon qu'ils essaient d'échapper à la toile ou de la déchirer). Chaque carré de toile de 1,50 mètre de côté a 6 points de résistance, une solidité de 0 et le feu lui inflige des dégâts doublés.

L'ettercap peut évoluer sur ses toiles verticales à sa vitesse d'escalade. Il sait exactement où est n'importe quelle créature touchant la toile sur laquelle il se trouve.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et comprend un bonus racial de +2.

**Compétences.** L'ettercap bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), Détection et de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

## **Ettin**

**Géant de taille G**

**Dés de vie :** 10d8+20 (65 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +7/+17

**Attaque :** morgenstern (+12 corps à corps, 1d10+6) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+6)

**Attaque à outrance :** 2 morgensterns (+12/+7 corps à corps, 1d10+6) ; ou 2 javelines (+5 distance, 1d8+6)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** dissociation du combat à deux armes, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +9, Vol +5

**Caractéristiques :** For 23, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 11

**Compétences :** Détection +10, Fouille +1, Perception auditive +10

**Dons :** Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** collines froides

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–4), groupe mixte (1–2 plus 1–2 ours bruns), bande (3–5 plus 1–2 ours bruns) ou colonie (3–5 plus 1–2 ours bruns et 7–12 orques ou 9–16 gobelins)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +5

L'ettin, ou géant à deux têtes, est un chasseur sournois et imprévisible qui opère de nuit.

Sa peau va du rose au brun, mais il ne se lave jamais et l'incroyable couche de crasse qui le recouvre donne l'impression qu'il est gris. À l'âge adulte, il mesure dans les 3,90 mètres pour un poids dépassant les 2,5 tonnes. Son espérance de vie est de l'ordre de 75 ans.

Il n'a pas de langage propre, mais parle un mélange d'orque, de goblin et de géant. Quiconque parle une de ces trois langues doit réussir un test d'Intelligence (DD 15) pour parvenir à communiquer avec un ettin (un test par information). Si la créature en parle deux, le DD tombe à 10, et à 5 si elle parle les trois langues. Malgré leur intelligence limitée, les ettins se comprennent sans la moindre difficulté, et un ettin solitaire tue souvent le temps en engageant une longue discussion entre ses deux têtes.

## **Combat**

Bien que l'ettin ne soit guère futé, il sait faire preuve de ruse au combat. Il préfère tendre une embuscade à ses adversaires plutôt que de charger en terrain découvert. Une fois le combat engagé, il a tendance à se défendre furieusement jusqu'à ce que tous ses ennemis soient morts.

**Dissociation du combat à deux mains (Ext).** L'ettin se bat avec une morgenstern ou une javeline dans chaque main. Chacune de ses deux têtes contrôle un bras, ce qui fait qu'il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et de dégâts quand il combat avec deux armes.

**Compétences.** Les deux têtes de l'ettin lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

### **Fantôme**

Un fantôme est le résidu spectral d'un être intelligent qui, pour une raison ou une autre, ne peut quitter totalement le plan Matériel après son décès.

La plupart du temps, les fantômes ressemblent fortement à ce qu'ils étaient de leur vivant, mais il arrive que leur forme spirituelle soit plus ou moins altérée.

### **Création de fantôme**

L'archétype acquis « fantôme » peut être associé à n'importe quelle créature appartenant à l'un des types suivants : aberration, animal, créature magique, dragon, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux ou plante. La créature (appelée ci-après « créature de base ») doit avoir au moins 6 en Charisme.

Le fantôme conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Taille et type.** La créature change de type pour devenir un mort-vivant. Cependant, il ne faut pas recalculer son bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou ses points de compétence. Elle prend le sous-type intangible. La taille est inchangée.

**Dés de vie.** Tous les dés de vie actuels et futurs deviennent des d12.

**Vitesse de déplacement.** Le fantôme acquiert une vitesse en vol de 9 mètres, sauf si la créature de base est capable de voler plus vite. Sa manœuvrabilité est parfaite.

**Classe d'armure.** L'armure naturelle reste la même que celle de la créature de base, mais elle n'est prise en compte qu'en cas de combat dans le plan Éthéré. En cas de manifestation physique du fantôme (voir ci-dessous), sa valeur d'armure naturelle est égale à +0, mais il bénéficie d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

**Attaques.** Le fantôme conserve toutes les attaques de la créature de base, mais celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés.

**Dégâts.** En cas de combat dans le plan Éthéré, le fantôme inflige les dégâts correspondant aux attaques naturelles de la créature de base. Contre les autres adversaires, il est incapable de se battre physiquement, mais peut utiliser ses attaques spéciales quand il se manifeste (voir ci-dessous).

**Attaques spéciales.** Le fantôme conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, même si celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés. Il gagne également le pouvoir de manifestation et entre une et trois attaques spéciales parmi les suivantes. Sauf indication contraire, le DD du jet de sauvegarde accompagnant l'utilisation de ses pouvoirs est égal à 10 + 1/2 DV du fantôme + le modificateur de Charisme du fantôme.

*Aspect terrifiant (Sur).* Toute créature vivante distante de 18 mètres ou moins et voyant le fantôme doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir immédiatement une diminution permanente de 1d4 points de Force, de 1d4 points de Dextérité et de 1d4 points de Constitution. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par ce pouvoir du fantôme pendant une journée entière.

*Contact corrompueur (Sur).* Lorsque le fantôme réussit une attaque de contact intangible sur une créature vivante, il lui inflige 1d6 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il applique son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un ennemi doté d'un corps physique, il applique son modificateur de Dextérité sur les jets d'attaque uniquement.

*Contact diminuant (Sur).* Lorsque le fantôme réussit une attaque de contact intangible sur une créature vivante, il lui inflige une diminution permanente de 1d4 points d'une caractéristique de son choix. Chaque attaque réussie lui permet de guérir de 5 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il applique son modificateur de Force aux jets d'attaque uniquement. Contre un ennemi doté d'un corps physique, il applique son modificateur de Dextérité sur les jets d'attaque uniquement.

*Lamentation d'épouvante (Sur).* Le fantôme peut pousser un gémissement terrifiant dans le cadre d'une action simple. Toutes les créatures vivantes dans une étendue de 9 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas céder à la panique pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental, de type nécromancie. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent pas être affectées par les gémissements du fantôme pendant une journée entière.

*Manifestation (Sur).* Tous les fantômes possèdent ce pouvoir. Ils vivent dans le plan Éthéré et étant des entités éthérées, ils ne peuvent affecter le monde matériel, ni être affectés par ce qui s'y trouve. Quand ils se manifestent, ils entrent partiellement dans le plan Matériel et deviennent visibles mais restent intangibles. Un fantôme manifesté peut uniquement être blessé par d'autres créatures intangibles, des armes magiques ou des sorts, mais toute attaque de source tangible a 50% de chances de ne lui infliger aucun dégât. Il peut passer à

travers les objets solides et ses propres attaques passent à travers les armures. Un fantôme manifesté ne fait aucun bruit.

Dans cet état, il est possible aux fantômes d'attaquer physiquement à l'aide de son attaque de contact ou d'une arme spectrale (voir Équipement de fantôme, ci-dessous). Ils restent dans le plan Éthéré, où ils ne sont pas intangibles. Ils peuvent être attaqués par les créatures se trouvant dans le plan Matériel ou le plan Éthéré. Leur intangibilité les protège des attaques du plan Matériel, mais pas de celles venant du plan Éthéré.

Quand un fantôme qui n'est pas manifesté lance un sort dans le plan Éthéré, sa magie reste sans effet contre les individus évoluant dans le plan Matériel ; par contre, elle affecte normalement ceux qui sont dans le plan Éthéré. Si le fantôme se manifeste, ses sorts continuent d'affecter les cibles se trouvant dans le plan Éthéré. Ils peuvent également affecter les créatures du plan Matériel, sauf dans le cas des sorts de contact (les sorts de contact d'un fantôme utilisant son pouvoir de manifestation ne fonctionnent pas contre les créatures dotées d'un corps physique).

Un fantôme est considéré comme étant originaire à la fois du plan Matériel et de plan Éthéré. Il ne prend pas le sous-type extraplanaire dans ces deux plans.

**Possession maléfique (Sur).** Une fois par round, un fantôme éthéré peut tenter de fusionner avec une créature évoluant dans le plan Matériel. L'effet de ce pouvoir est similaire à celui du sort *possession* (niveau de lanceur de sorts égal à 10 ou au nombre de DV du fantôme, si celui-ci est plus élevé), si ce n'est qu'il ne nécessite pas le moindre réceptacle. Pour utiliser ce pouvoir, le fantôme doit avoir activé son pouvoir de manifestation et tenter de pénétrer dans l'espace occupé par sa cible. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La victime a droit à un jet de Volonté (DD 15 + modificateur de Charisme du fantôme) pour résister à cette attaque. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le pouvoir de possession maléfique du fantôme pendant une journée entière. Si elle échoue, le fantôme disparaît dans le corps de sa cible.

**Regard corrupteur (Sur).** D'un seul regard, le fantôme peut flétrir les chairs de toute créature vivante distante de 9 mètres ou moins. Quiconque croise le regard du mort-vivant doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas encaisser 2d10 points de dégâts et subir une diminution permanente de 1d4 points de Charisme.

**Télékinésie (Sur).** Le fantôme peut faire appel à ce pouvoir par une action simple (niveau de lanceur de sorts égal à 12 ou à son nombre de DV si celui-ci est plus élevé). Après avoir utilisé ce pouvoir, le fantôme doit attendre 1d4 rounds avant de s'en servir à nouveau.

**Particularités.** Le fantôme conserve toutes les particularités de la créature de base, plus les suivantes.

**Reconstitution (Sur).** Dans la plupart des cas, il est très difficile de détruire un fantôme au combat, pour la simple raison que le mort-vivant « détruit » se reconstitue presque toujours de lui-même au bout de 2d4 jours. Même les sorts les plus puissants n'offrent souvent qu'une solution temporaire. Un fantôme détruit revient au lieu qu'il hante s'il réussit un test de niveau (1d20 + nombre de DV du fantôme) de DD 16. La seule façon de se débarrasser définitivement d'un fantôme consiste à comprendre pourquoi il est là et à régler le problème qui l'empêche de trouver le repos. La raison de son existence et le moyen d'y mettre un terme varient avec chaque fantôme ; d'importantes recherches peuvent s'avérer nécessaires pour les découvrir.

**Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext).** Le fantôme bénéficie d'une résistance au renvoi de +4.

**Caractéristiques.** Comme la créature de base, sauf que le fantôme n'a pas de valeur de Constitution et que sa valeur de Charisme augmente de +4.

**Compétences.** Le fantôme bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive. Sinon, comme la créature de base.

Environnement. Quelconque, souvent comme la créature de base.

**Organisation sociale.** Solitaire, groupe (2–5) ou bande (7–12).

**Facteur de puissance.** Comme la créature de base +2.

**Trésor.** Aucun.

**Alignement.** Quelconque.

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +5.

### Équipement de fantôme

Quand un fantôme se forme, tout son équipement devient éthéré en même temps que lui. De plus, il conserve 2d4 objets qui étaient particulièrement importants pour lui de son vivant (à condition qu'ils ne soient pas entre les mains d'une autre créature). L'équipement fonctionne normalement dans le plan Éthéré. Par contre, dans le plan Matériel, il passe au travers des solides et des êtres de chair et de sang sans les affecter. Lorsque le fantôme est manifesté, les armes magiques bénéficiant d'un bonus au moins égal à +1 peuvent blesser les créatures matérielles, mais ont 50% de chances de n'infliger aucun dégât, de la même façon que le fantôme peut lui aussi être touché par les armes magiques.

Les objets restent à l'endroit où le fantôme est mort, de même que sa dépouille. Si une autre créature se saisit de l'un des objets, l'équivalent éthéré possédé par le fantôme disparaît aussitôt. Cela met invariablement le mort-vivant dans une rage folle, et il fait tout son possible pour récupérer l'objet (c'est-à-dire faire en sorte que le voleur le ramène où il l'a pris).

### **Félin marin**

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 6d10+18 (51 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), nage 12 m

**Classe d'armure :** 18(-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +6/+14

**Attaque :** griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+4 corps à corps, 1d8+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** éventration (2d6+6)

**Particularités :** odorat, retenir son souffle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +8, Vol +5

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 10

**Compétences :** Détection +7, Natation +12, Perception auditive +8

**Dons :** Endurance, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** milieux aquatiques tempérés

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou troupe (5-12)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Un félin marin typique mesure 3,60 mètres de long et pèse 400 kilos.

### **Combat**

Les félins marins attaquent à vue, que ce soit pour chasser ou pour défendre leur territoire. Ils profitent de leurs griffes et de leurs dents pour agripper puis éventrer leur proie. Ils font montre d'un courage immense et combattent toujours jusqu'à la mort, quelle que soit la taille de leurs ennemis. Couples et troupes de félins marins attaquent de concert, tentant d'user leur adversaire jusqu'à ce que l'un d'eux parvienne à l'achever.

**Éventration (Ext).** Un félin marin qui touche à l'aide de ses deux attaques de griffes lacère littéralement son adversaire, ce qui lui inflige 2d6+6 points de dégâts supplémentaires.

**Retenir son souffle.** Un félin marin peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à six fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

**Compétences.** Le félin marin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

### **Feu follet**

**Aberration (Air) de taille P**

**Dés de vie :** 9d8 (40 pv)

**Initiative :** +13

**Vitesse de déplacement :** vol 15 m (parfaite) (10 cases)

**Classe d'armure :** 29 (+1 taille, +9 Dex, +9 parade), contact 29, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +6/-3

**Attaque :** décharge électrique (+16 contact au corps à corps, 2d8 électricité)

**Attaque à outrance :** décharge électrique (+16 contact au corps à corps, 2d8 électricité)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** immunité contre les sorts, invisibilité naturelle, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +3, Vol +9

**Caractéristiques :** For 1, Dex 29, Con 10, Int 15, Sag 16, Cha 12

**Compétences :** Bluff +13, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +17, Diplomatie +3, Fouille +14, Intimidation +3, Perception auditive +17, Survie +3 (+5 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque en finesse (S), Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

**Environnement :** marécages tempérés

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-4)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 10–18 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

Ce monstre peut être blanc, jaune, vert ou bleu. De loin, il est aisé de le prendre pour une lanterne allumée, surtout dans les marais embrumés où il réside. Ce globe de vapeur semi-solide fait une trentaine de centimètres de diamètre pour un poids de 1,5 kilo. La luminosité qu'il dégage éclaire autant qu'une torche.

Le feu follet parle le commun et l'aérien. Bien que ne possédant pas de cordes vocales, il peut s'exprimer d'une voix fantomatique pour peu qu'il modifie les vibrations qu'il émet.

### Combat

Généralement, le feu follet évite l'affrontement direct, préférant semer la confusion dans l'esprit des aventuriers et les attirer de-ci de-là, jusqu'à les amener dans un endroit dangereux (comme des sables mouvants). S'il est obligé de se battre, il le fait en émettant de petites décharges électriques correspondant à des attaques de contact au corps à corps.

**Immunité contre les sorts (Ext).** Le feu follet est immunisé contre la plupart des sorts et pouvoirs magiques qui autorisent un test de résistance à la magie, exception faite de *dédale* et *projectile magique*.

**Invisibilité naturelle (Ext).** Un feu follet surpris ou effrayé peut éteindre la lueur qu'il émet, ce qui le rend instantanément invisible (comme s'il utilisait le sort *invisibilité*).

### Foreur

**Aberration de taille TG**

**Dés de vie :** 15d8+78 (145 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 3 m

**Classe d'armure :** 24 (–2 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +11/+27

**Attaque :** coup (+17 corps à corps, 1d6+8 et 2d6 d'acide)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+17 corps à corps, 1d6+8 et 2d6 d'acide)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** mucus corrosif

**Particularités :** immunité contre l'acide, perception des vibrations (18 m), façonnage de la pierre, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +12, Vol +11

**Caractéristiques :** For 27, Dex 13, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 12

**Compétences :** Connaissances (exploration souterraine) +14, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +17, Détection +17, Perception auditive +20, Survie +14 (+16 sous terre)

**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 16–30 DV (taille TG), 31–45 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

Un foreur mesure à peu près 5 mètres de long et 3 mètres de large. Il pèse environ 3 tonnes.

Le foreur parle le terreux et le commun des Profondeurs.

### Combat

Ce monstre préfère combattre sans sortir de son tunnel, ce qui garantit la protection de ses flancs.

S'il s'attend à avoir des ennuis, il peut creuser de nombreuses galeries dans le secteur, en laissant la plupart d'entre elles fermées par une fine épaisseur de roche (quelques centimètres à peine). Cela lui permet de prendre ses adversaires par surprise en dissolvant la pierre pour surgir derrière eux.

**Mucus corrosif (Ext).** Le foreur sécrète en permanence un mucus contenant une substance hautement corrosive, qui est particulièrement efficace contre la pierre.

Le seul fait de toucher ce monstre inflige 2d6 points de dégâts d'acide aux créatures et objets organiques. Les dégâts sont bien plus importants pour les créatures et objets en métal (4d8), et plus encore pour ceux qui sont en

Pierre (8d10, cette dernière catégorie incluant les élémentaires de la Terre). Tout coup porté par le foreur laisse un peu de mucus sur sa cible, laquelle subit 2d6 points de dégâts d'acide immédiatement, plus 2d6 points supplémentaires lors de chacun des 2 rounds suivants, le temps que l'acidité du produit se dissipe à l'air. On peut se débarrasser plus rapidement du mucus en le lavant à grande eau ou à l'aide de vinaigre, à condition d'utiliser au moins 1 litre de liquide.

L'armure et les vêtements de la cible se dissolvent immédiatement, perdant toute leur utilité, sauf si le personnage réussit un jet de Réflexes (DD 22). De même, toute arme touchant le foreur est instantanément détruite par la corrosion si son possesseur rate un jet de Réflexes (DD 22).

Les créatures combattant le foreur à l'aide d'armes naturelles subissent les dégâts dus à l'acide chaque fois qu'elles le touchent, à moins de réussir un jet de Réflexes (DD 22) à chaque fois. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

**Façonnage de la pierre (Ext).** Ce monstre peut modifier la formule chimique de son mucus afin de ramollir la pierre plutôt que de la dissoudre. Une fois toutes les 10 minutes, il peut ainsi ramollir puis travailler un total de 750 dm<sup>3</sup> comme s'il utilisait le sort *façonnage de la pierre* (niveau 15 de lanceur de sorts).

### **Formien**

Ces créatures ressemblent à un croisement entre une fourmi géante et un centaure. Elles sont couvertes d'une carapace brun-roux, leur taille et leur aspect variant en fonction de leur rôle au sein de la fourmilière.

### **Combat**

Naturellement agressifs, les formiens cherchent à mettre hors de combat toutes les créatures qu'ils rencontrent. S'ils perçoivent la moindre menace pour leur fourmilière ou leur reine, ils attaquent immédiatement et combattent jusqu'à la mort. Ils se jettent également au combat si un de leurs supérieurs le leur ordonne.

**Esprit de fourmilière (Ext).** Tous les formiens sont en communication constante tant qu'ils restent à moins de 75 kilomètres de leur reine. Si l'un d'eux a conscience d'un péril, tous les autres sont immédiatement prévenus. Au sein d'un groupe, il suffit qu'un seul formien ne soit pas pris au dépourvu pour qu'aucun ne le soit. De même, il faut tous les prendre en tenaille pour que la manœuvre fonctionne.

### **Ouvrier formien**

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille P**

**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +1/-2

**Attaque :** morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

**Attaque à outrance :** morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** esprit de fourmilière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, *réparation intégrale*, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), *soins importants*

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +2

**Caractéristiques :** For 13, Dex 14, Con 13, Int 6, Sag 10, Cha 9

**Compétences :** Artisanat (une forme au choix) +5, Détection +4, Discrétion +6, Escalade +10, Fouille +2, Perception auditive +4

**Dons :** Talent (Artisanat (de la forme choisie))

**Environnement :** un plan d'alignement loyal

**Organisation sociale :** équipe (2-4) ou groupe (7-18)

**Facteur de puissance :** 1/2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours loyal neutre

**Évolution possible :** 2 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

Bien qu'incapables de parler, ils peuvent exprimer certains concepts (tels que le danger) à l'aide de gestes.

L'esprit de fourmilière leur permet de communiquer normalement avec les autres formiens, même si leur intellect limité ne leur donne pas la chance de comprendre les concepts trop élaborés.

Les ouvriers formiens font environ 90 cm de long pour 75 cm de haut. Ils pèsent approximativement 30 kg.

Leurs pattes griffues ne sont pas assez dextres pour qu'ils puissent s'en servir autrement que pour travailler (ils sont incapables d'attaquer avec).



### Combat

Les ouvriers formiens ne combattent que pour défendre la fourmilière. Quand ils le font, c'est à l'aide de leurs mandibules.

Les armes naturelles de l'ouvrier formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Réparation intégrale (Mag).** Trois ouvriers œuvrant de concert peuvent réparer un objet comme à l'aide du sort *réparation intégrale* (niveau 7 de lanceur de sorts). Cela nécessite une action complexe de la part des trois participants.

**Soins importants (Mag).** En se groupant à huit, les ouvriers peuvent soigner une créature comme à l'aide du sort *soins importants* (niveau 7 de lanceur de sorts). Cela nécessite une action complexe de la part de tous les participants.

### Soldat formien

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille M**

**Dés de vie :** 4d8+8 (26 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +4/+7

**Attaque :** dard (+7 corps à corps, 2d4+3 et venin)

**Attaque à outrance :** dard (+7 corps à corps, 2d4+3 et venin), 2 griffes (+5 corps à corps, 1d6+1), morsure (+5 corps à corps, 1d4+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**: Attaques spéciales :** venin

**Particularités :** esprit de fourmilière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (18)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +5

**Caractéristiques :** For 17, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 11

**Compétences :** Acrobaties +12, Déplacement silencieux +10, Détection +8, Discrétion +10, Escalade +10, Fouille +7, Perception auditive +8, Saut +14, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

**Dons :** Attaques multiples, Esquive

**Environnement :** un plan d'alignement loyal

**Organisation sociale :** solitaire, unité (2–4) ou troupe (6–11)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours loyal neutre

**Évolution possible :** 5–8 DV (taille M), 9–12 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Les soldats communiquent avec davantage d'efficacité par le biais de l'esprit de fourmilière, mais uniquement pour recevoir leurs instructions et pour faire leur rapport aux officiers. Ils sont incapables de parler.

Les soldats font 1,50 mètre de long et 1,35 cm de haut. Ils pèsent environ 90 kg.

### Combat

Les soldats sont de redoutables combattants, puisqu'ils attaquent en même temps à l'aide de leurs pattes, de leurs mandibules et de leur dard venimeux. L'esprit de fourmilière leur permet de coordonner leurs assauts avec une efficacité diabolique.

Les armes naturelles du soldat formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

### Contremaître formien

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+12 (39 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+3 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +6/+10

**Attaque :** dard (+10 corps à corps, 2d4+4 et venin)

**Attaque à outrance :** dard (+10 corps à corps, 2d4+4 et venin), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** créature dominée, domination universelle, venin

**Particularités :** esprit de fourmilière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +7, Vol +8

**Caractéristiques :** For 18, Dex 16, Con 14, Int 11, Sag 16, Cha 19

**Compétences :** Déplacement silencieux +12, Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +12, Escalade +13, Fouille +9, Intimidation +13, Perception auditive +12, Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

**Dons :** Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative

**Environnement :** un plan d'alignement loyal

**Organisation sociale :** solitaire (1 plus 1 créature dominée) ou équipe de conscription (2–4 plus 1 créature dominée chacun)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours loyal neutre

**Évolution possible :** 7–9 DV (taille M), 10–12 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Les contremaîtres ne communiquent que par télépathie et se nourrissent de l'énergie mentale des créatures qu'ils dominent.

Un contremaître est à peu près de la même taille qu'un soldat.

### Combat

Un contremaître compte sur les créatures qu'il contrôle pour le protéger. Si nécessaire, il est néanmoins capable de se défendre.

Les armes naturelles du contremaître formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Domination universelle (Sur).** Tout contremaître peut utiliser ce pouvoir sur la créature de son choix. Cette attaque fonctionne comme le sort du même nom (niveau 10 de lanceur de sorts ; jet de Volonté DD 17 pour annuler), si ce n'est que le sujet peut être de n'importe quel type et de taille G maximum. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre la domination d'un contremaître formien ne peut plus être affectée par le pouvoir de cette créature pendant 24 heures. Un contremaître peut contrôler jusqu'à quatre créatures différentes en même temps. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Créatures dominées (Ext).** Un contremaître n'est jamais rencontré seul : il se déplace toujours en compagnie d'une créature dominée, laquelle n'est pas un formien (choisissez ou déterminez aléatoirement une créature ayant un FP de 4).

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

### Myrmarque formien

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille G**

**Dés de vie :** 12d8+48 (102 pv)

**Initiative :** +8

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 28 (–1 taille, +4 Dex, +15 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte :** +12/+20

**Attaque :** dard (+15 corps à corps, 2d4+4 et venin) ; ou javeline (+15 distance, 1d6+4 et venin)

**Attaque à outrance :** dard (+15 corps à corps, 2d4+4 et venin), morsure (+13 corps à corps, 2d6+2) ; ou javeline (+15/+10 distance, 1d6+4 et venin)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, venin

**Particularités :** esprit de fourmilière, guérison accélérée (2), immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (25)

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +12, Vol +11

**Caractéristiques :** For 19, Dex 18, Con 18, Int 16, Sag 16, Cha 17

**Compétences :** Concentration +18, Connaissances (une au choix) +18, Déplacement silencieux +19, Détection +18, Diplomatie +20, Discrétion +15, Escalade +19, Fouille +18, Perception auditive +18, Psychologie +18, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

**Dons** : Attaque éclair, Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent  
**Environnement** : un plan d'alignement loyal  
**Organisation sociale** : solitaire, groupe (2–4) ou escouade (1 plus 7–18 ouvriers et 6–11 soldats)  
**Facteur de puissance** : 10  
**Trésor** : normal  
**Alignement** : toujours loyal neutre  
**Évolution possible** : 13–18 DV (taille G), 19–24 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau** : —

Les myrmarques constituent l'élite de la société formienne. Bien plus que les autres sujets de la reine, ce sont des individus à part entière, capables de penser par eux-mêmes et d'avoir des objectifs ou des désirs qui leur sont propres.

Les myrmarques font 2,10 mètres de long et 1,65 mètre de haut. Ils pèsent environ 750 kg. Leurs griffes sont capables de fines manipulations, étant en cela égales aux mains humaines. Ils portent un casque en bronze pour signifier leur statut social (plus le casque est élaboré et plus le myrmarque qui le porte a acquis de prestige auprès de la reine).

Les myrmarques parlent le formien et le commun.

### Combat

Les pattes griffues des myrmarques sont trop souples pour être d'une quelconque utilité au combat. Par contre, ils s'en servent parfois pour lancer des javelines dont ils ont au préalable enduit le fer de venin.

Ils se battent intelligemment, aidant leurs subalternes (le cas échéant) et dirigeant leurs actions par le biais de l'esprit de fourmilière. Toutefois, s'ils remarquent des créatures chaotiques, ils n'ont plus qu'une seule idée en tête : les détruire.

Les armes naturelles du myrmarque, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** *Cercle magique contre le Chaos, charme-monstre* (DD 17), *clairaudience/clairvoyance, détection de pensées* (DD 15), *détection du Chaos* et *téléportation suprême* à volonté ; *courroux de l'ordre* (DD 17) et *décret* (DD 20) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 20) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

### Reine formienne

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille G**

**Dés de vie** : 20d8+100 (190 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 0 m

**Classe d'armure** : 23 (–1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte** : +20/+24

**Attaque** : —

**Attaque à outrance** : —

**Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : pouvoirs magiques, sorts

**Particularités** : esprit de fourmilière, guérison accélérée (2), immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (30), télépathie

**Jets de sauvegarde** : Réf —, Vig +19, Vol +19

**Caractéristiques** : For —, Dex —, Con 20, Int 20, Sag 20, Cha 21

**Compétences** : Art de la magie +28 (+30 pour les parchemins), Bluff +28, Concentration +28, Connaissances (trois au choix) +28, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Détection +30, Diplomatie +32, Estimation +28, Intimidation +30, Perception auditive +30, Psychologie +28, Utilisation d'objets magiques +28 (+30 pour les parchemins)

**Dons** : Dispense de composantes matérielles<sup>s</sup>, École renforcée (Enchantement), Quintessence des sorts, Science du contresort, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, plus un don de création d'objets au choix

**Environnement** : un plan d'alignement loyal

**Organisation sociale** : fourmilière (1 plus 100–400 ouvriers, 11–40 soldats, 4–7 contremaîtres avec 1 créature dominée chacun et 5–8 myrmarques)

**Facteur de puissance** : 17

**Trésor** : normal (x2)

**Alignement** : toujours loyal neutre

**Évolution possible :** 21–30 DV (taille TG), 31–40 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

La reine est incapable de se déplacer. Cela étant, ses pouvoirs télépathiques lui permettent de communiquer avec tous les formiens se trouvant à moins de 75 kilomètres d'elle et de leur donner ses instructions. Elle mesure 3 mètres de long, 1,20 mètre de haut et pèse environ 1 750 kg.

Elle parle le formien et le commun, mais est capable de communiquer télépathiquement avec n'importe quelle créature.

### **Combat**

La reine ne se bat jamais. Elle ne peut se mouvoir d'elle-même et, si nécessaire, une équipe d'ouvriers et de myrmarques (ou éventuellement d'esclaves dominés) soulèvent sa masse énorme pour l'emmener là où elle souhaite aller. Cela se produit extrêmement rarement, la reine passant le plus clair de son temps dans ses quartiers très bien défendus.

Bien qu'elle soit incapable de se battre, elle peut utiliser ses puissants sorts et pouvoirs magiques pour se protéger ou défendre la fourmilière.

**Sorts.** La reine lance des sorts profanes comme un ensorceleur de niveau 17.

*Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/6/6/4 ; DD de sauvegarde 15 + niveau de sort) : niveau 0 : aspersion acide, détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, résistance, signature magique ; 1<sup>er</sup> niveau : armure de mage, bouclier, compréhension des langues, identification, projectile magique ; 2<sup>e</sup> niveau : invisibilité, lueurs hypnotiques, protection contre les projectiles, rayon ardent, résistance aux énergies destructives ; 3<sup>e</sup> niveau : antidétection, dissipation de la magie, héroïsme, lenteur ; 4<sup>e</sup> niveau : confusion, détection de la scrutation, scrutation, tentacules noirs d'Evard ; 5<sup>e</sup> niveau : cône de froid, mur de force, renvoi, téléportation ; 6<sup>e</sup> niveau : analyse d'enchantement, champ de force, quête ; 7<sup>e</sup> niveau : convocation de monstres VII, vagues d'épuisement, vision mystique. ; 8<sup>e</sup> niveau : animation suspendue, mur prismatique.*

**Pouvoirs magiques.** *Apaisement des émotions (DD 17), bouclier de la Loi (DD 23), cercle magique contre le Chaos, charme-monstre (DD 19), clairaudience/clairvoyance, courroux de l'ordre (DD 19), décret (DD 22), détection de pensées, détection du Chaos, divination, immobilisation de monstre (DD 20) et vision lucide à volonté.* Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Télépathie (Sur).** La reine peut communiquer par télépathie avec toute créature intelligente, pour peu qu'elle soit consciente de sa présence (portée 75 kilomètres).

### **Fumigon**

**Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G**

**Dés de vie :** 7d8+7 (38 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 22 (–1 taille, +5 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +5/+11

**Attaque :** aile (+9 corps à corps, 1d6+2)

**Attaque à outrance :** 2 ailes (+9 corps à corps, 1d6+2), morsure (+4 corps à corps, 1d4+1), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3+1)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** griffes de brume

**Particularités :** élémentaire, état brumeux, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +3, Vol +2

**Caractéristiques :** For 14, Dex 21, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 11

**Compétences :** Déplacement silencieux +9, Détection +7, Perception auditive +7

**Dons :** Attaques multiples, Attaque en finesse, Vigilance

**Environnement :** plan élémentaire de l'Air

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (2–4)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Le fumigon est une créature du plan élémentaire de l'Air. Il est principalement constitué de fumée. Bien qu'indéniablement maléfique, il vit en reclus et ne s'intéresse que rarement aux affaires des autres créatures.

Sa couleur noire et ses ailes de chauve-souris lui donnent un aspect résolument démoniaque. Il mesure un peu plus de 2 mètres de long et pèse 4 kg.  
Le fumigon parle l'aérien.

### Combat

Dans la plupart des cas, le fumigon se bat à l'aide de ses ailes, de sa morsure et de ses griffes.

**Griffes de brume (Ext).** Un fumigon en état brumeux (voir ci-dessous) peut englober un adversaire de taille M ou moins en remplissant l'espace autour de ce dernier (cette manœuvre ne l'expose pas à une attaque d'opportunité). Si sa cible rate un jet de Vigueur (DD 14), elle inhale une partie du fumigon. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. La fumée qui se trouve dans ses poumons se solidifie et se transforme en griffes qui la lacèrent de l'intérieur, lui infligeant 3d4 points de dégâts par round. La créature a droit à un nouveau jet de Vigueur par round (même DD). Dès qu'elle en réussit un, elle parvient à expulser la fumée contenue dans ses poumons.

**État brumeux (Ext).** La plupart du temps, le fumigon est plus ou moins solide, mais il peut passer en état brumeux quand bon lui semble. Chaque changement d'état lui prend juste une action libre, mais il ne peut en effectuer qu'un seul par round et il lui est impossible de passer plus de 20 rounds par jour en état brumeux. Sous cet état, il peut voler à la vitesse de 15 mètres par round (manœuvrabilité parfaite). Ces détails exceptés, ce pouvoir est similaire au sort *état gazeux* (niveau 7 de lanceur de sorts).

**Compétences.** Le fumigon bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.

### Garde animé

**Créature artificielle de taille G**

**Dés de vie :** 15d10+30 (112 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 24 (−1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte :** +11/+21

**Attaque :** coup (+16 corps à corps, 1d8+6)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+16 corps à corps, 1d8+6)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** créature artificielle, garde du corps, guérison accélérée (5), localisation du maître, *protection d'autrui*, *stockage de sorts*, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +5

**Caractéristiques :** For 22, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 16–24 DV (taille G), 25–45 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Cette créature artificielle a pour but principal de servir de garde du corps au lanceur de sorts qui l'a créée. Durant le processus de création, il est étroitement associé à une amulette magique. Par la suite, il considère le porteur de l'amulette comme son maître. Sauf ordre contraire, il le suit partout et le protège en permanence. Il obéit de son mieux aux instructions verbales de son maître, mais ne sait pas faire grand-chose d'autre que combattre ou utiliser sa force, par exemple pour pousser ou déplacer certains objets. On peut également lui ordonner d'agir d'une certaine manière dans une situation donnée. Le porteur de l'amulette peut l'appeler quelle que soit la distance qui les sépare, et le garde animé répond toujours à cet appel, à condition qu'il se trouve dans le même plan que son maître.

Le garde animé mesure 2,70 mètres et pèse plus de 600 kilos.

Il est incapable de parler, mais comprend les ordres qu'on lui donne, quel que soit le langage utilisé.

### Combat

Le garde animé ne s'embarrasse pas de finesse, puisqu'il se contente de donner de violents coups de poing. Toutefois, étant conçu pour protéger son maître, ses capacités sont principalement défensives.

**Garde du corps (Ext).** Le garde animé fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger son maître quand il se trouve à ses côtés (il pare les attaques qui le prennent pour cible, gêne ses adversaires, etc.). Toutes les attaques portées contre le porteur de l'amulette subissent un malus de parade de −2.

**Localisation du maître (Sur).** Tant que le garde animé se trouve dans le même plan que son maître, il peut le retrouver où qu'il soit (ou seulement l'amulette, si elle a été enlevée après que le garde a été appelé).

**Protection d'autrui (Mag).** Le porteur de l'amulette peut activer ce pouvoir s'il se trouve à 30 mètres ou moins du garde animé. Il fonctionne comme le sort du même nom, en ce sens que la moitié des dégâts qui devraient être infligés au porteur de l'amulette sont transférés au garde animé (par contre, le pouvoir ne confère pas de bonus à la CA ou aux jets de sauvegarde).

**Stockage de sort (Mag).** Le garde animé peut stocker un sort du 4<sup>e</sup> niveau ou moins, lequel doit lui être transmis par une autre créature. Il « lance » ce sort lorsque son maître le lui ordonne ou dès que la condition fixée pour la libération de l'énergie magique est satisfaite. Par la suite, le garde animé peut stocker un autre sort (ou le même).

### **Création**

Un garde animé est fabriqué à l'aide de bois, de bronze, de pierre et d'acier. Ces matériaux coûtent 5 000 po. Le lanceur de sorts assemble le corps ou fait appel à quelqu'un d'autre qui s'en chargera. Il faut réussir un test d'Artisanat (travail de forge) ou Artisanat (travaux de charpente) contre un DD de 16 pour créer le corps. L'amulette est conçue en même temps, sachant que son coût (20 000 po) est inclus dans celui du garde. Une fois le corps sculpté, la créature est animée via un long rituel magique nécessitant un laboratoire ou un atelier préparé à cet effet. Ce dernier est semblable à un laboratoire d'alchimie et son installation coûte 500 po. Si le créateur se charge lui-même d'assembler le corps de la créature, la construction et le rituel ont lieu en même temps.

Il est possible de créer un garde animé doté de plus de 15 dés de vie. Cependant, chaque dé de vie supplémentaire ajoute 5 000 po au prix de vente. En outre, ce dernier augmente de 20 000 po si la créature est de taille TG, ce qui modifie bien sûr son coût de création.

NLS 15 ; Création de créature artificielle, *bouclier*, *localisation suprême*, *protection d'autrui*, *souhait limité*, niveau 15 de lanceur de sorts ; prix 120 000 po ; coût 65 000 po et 4 600 PX.

### **L'amulette**

Si l'amulette est détruite, le garde animé cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'une autre soit fabriquée. Si le maître meurt alors que l'amulette reste intacte, le garde continue d'exécuter inlassablement le dernier ordre reçu.

### **Gargouille**

#### **Humanoïde monstrueux (Terre) de taille M**

**Dés de vie :** 4d8+19 (37 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +4/+6

**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d4+2)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+2), morsure (+4 corps à corps, 1d6+1), cornes (+4 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** immobilité, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +5, Vol +4

**Caractéristiques :** For 15, Dex 14, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 7

**Compétences :** Détection +4, Discrétion +7\*, Perception auditive +4

**Dons :** Attaque en finesse, Attaques multiples

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (5–16)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +5

La gargouille ressemble à une statue de pierre. Capable de rester immobile des jours durant, elle utilise fréquemment cette ruse pour surprendre ses proies. Elle n'a pas besoin de boire, de manger ou de respirer, mais dévore souvent ses adversaires vaincus pour leur infliger le plus de souffrances possible.

Ce monstre parle le commun et le terreux.

### **Combat**

La gargouille reste parfaitement immobile jusqu'au moment où elle décide de fondre sur sa proie.

Les armes naturelles de la gargouille sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Immobilité (Ext).** La gargouille peut rester totalement immobile, à tel point qu'on la prend alors pour une statue. Il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour se rendre compte que l'on est en présence d'un être vivant.

**Compétences.** Une gargouille bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, Discrétion et Perception auditive. \* Le bonus aux tests de Discrétion passe à +8 si elle se dissimule contre une paroi de pierre.

### **Kapoacinth**

Le kapoacinth est l'équivalent aquatique de la gargouille. Il a une vitesse de base au sol de 12 mètres et une vitesse de nage de 18 mètres, mais ne peut pas voler. Il appartient au sous-type aquatique et on ne le rencontre que dans un milieu aquatique.

### **Personnages gargouilles**

Voici les traits raciaux des gargouilles :

- +4 en Force, +4 en Dextérité, +8 en Constitution, -4 en Intelligence, -4 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'une gargouille est de 12 mètres. Elle dispose également d'une vitesse de vol de 18 mètres (moyenne).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Une gargouille débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une gargouille lui donnent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Détection, Discrétion et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une gargouille lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Particularités (voir ci-dessus). Immobilisation, réduction des dégâts (10/magie).
- *Langages.* D'office : commun. Supplémentaires : aérien, elfe, géant, gnome, halfelin, nain, terreux.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +5.

### **Géant**

Tous parlent le géant, et ceux qui ont au moins 10 en Intelligence parlent également le commun.

### **Combat**

Les géants adorent le combat au corps à corps. Ils utilisent d'immenses armes à deux mains, qu'ils manient avec une efficacité redoutable. Ils sont assez intelligents pour affaiblir l'adversaire de loin si la possibilité leur en est offerte. Pour ce faire, ils utilisent de gros rochers.

**Jet de rochers (Ext).** Tous les géants adultes sont passés maîtres dans cet exercice, ce qui leur confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Tout géant de taille G ou plus peut jeter des rochers de 20 à 25 kg (considérés comme des objets de taille P pour lui) à une distance maximale égale à cinq facteurs de portée. Voir les descriptions suivantes pour ce qui est du facteur de portée associé à chaque type de géant. Un géant de taille TG peut jeter des rochers de 30 à 40 kg (objets de taille M).

**Réception de rochers (Ext).** Tout géant de taille G ou plus peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le frapper (action libre). Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

### **Géant des collines**

#### **Géant de taille G**

**Dés de vie :** 12d8+48 (102 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

**Classe d'armure :** 20 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +9/+20

**Attaque :** massue (+16 corps à corps, 2d8+10) ; ou coup (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+8 distance, 2d6+7)

**Attaque à outrance :** massue (+16/+11 corps à corps, 2d8+10) ; ou 2 coups (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+8 distance, 2d6+7)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** jet de rochers

**Particularités :** réception de rochers, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +12, Vol +4

**Caractéristiques :** For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 10, Cha 7

**Compétences :** Détection +6, Escalade +7, Perception auditive +3, Saut +7

**Dons :** Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction

**Environnement :** collines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35% de non-combattants), chasseurs/maraudeurs (6–9 plus 2–4 loups sanguinaires) ou clan (21–30 plus 35% de non-combattants, plus 12–30 loups sanguinaires, 2–4 ogres et 12–22 orques)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** souvent chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +4

La couleur de leur peau va de bronzé à brun-rouge. Leurs cheveux sont bruns ou noirs et leurs yeux sont de la même teinte (noisette ou noirs). Ils portent des peaux à peine tannées portant encore la fourrure des animaux auxquels elles appartenaient. Ils ne prennent aucun soin de ces vêtements, préférant rajouter de nouvelles peaux quand les anciennes deviennent inutilisables.

Les adultes mesurent près de 3,20 mètres pour un poids moyen de 550 kg. Ils ont une espérance de vie de 200 ans.

### Combat

Les géants des collines préfèrent combattre depuis une position élevée, ce qui leur permet de bombarder leurs adversaires de rochers tout en prenant un minimum de risques.

En arrivant au corps à corps, ils adorent renverser les créatures de plus petite taille. Par la suite, ils se campent sur leurs solides jambes et donnent de violents coups de massue à la ronde.

**Jet de rochers (Ext).** Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.

### Personnages géants des collines

Les géants des collines étant des brutes d'une force incroyable mais aux capacités de raisonnement réduites, ils ne sont jamais vraiment acceptés par la société. Néanmoins, ils prospèrent aux frontières et dans les zones un peu sauvages, où ils mènent une existence brutale et lucrative. Malgré leur grande taille et leur manque de finesse, leur forme humanoïde leur offre la possibilité de s'entendre avec des êtres plus civilisés.

Voici les traits raciaux des géants des collines :

- +14 en Force, –2 en Dextérité, +8 en Constitution, –4 en Sagesse, –4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de –1 à la classe d'armure, malus de –1 aux jets d'attaque, malus de +4 aux tests de Discrétion, bonus de –4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 200% de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3m.
- La vitesse de base au sol d'un géant des collines est de 12 mètres.
- Vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un géant des collines débute avec douze niveaux de géant, ce qui lui confère 12d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +8 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +8 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un géant des collines lui donnent un nombre de points de compétence égal à 15 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Détection, Escalade, Perception auditive et Saut.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un géant des collines lui donnent cinq dons.
- Bonus d'armure naturelle de +9.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Jet de rochers.
- Particularités (voir ci-dessus). Réception de rochers.
- Formation au maniement des armes et au port des armures. Un géant des collines est automatiquement formé au maniement des armes courantes, des armes martiales et des boucliers, ainsi qu'au port des armes légères et intermédiaires.



- *Langages*. D'office : géant. Supplémentaires : commun, draconien, elfe, goblin, orque.
- *Classe de prédilection*. Barbare.
- *Ajustement de niveau*. +4.

### **Géant du feu**

#### **Géant (Feu) de taille G**

**Dés de vie** : 15d8+75 (142 pv)

**Initiative** : -1

**Vitesse de déplacement** : 9 m en armure à plaques (6 cases) ; vitesse de base 12 m

**Classe d'armure** : 23 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle, +7 armure à plaques), contact 8, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte** : +11/+25

**Attaque** : épée à deux mains (+20 corps à corps, 3d6+15/19-20) ; ou coup (+20 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

**Attaque à outrance** : épée à deux mains (+20/+15/+10 corps à corps, 3d6+15/19-20) ; ou 2 coups (+20 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Attaques spéciales** : jet de rochers

**Particularités** : immunité contre le feu, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +14, Vol +9

**Caractéristiques** : For 31, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 11

**Compétences** : Artisanat (un au choix) +6, Détection +14, Escalade +9, Intimidation +6, Saut +9

**Dons** : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

**Environnement** : montagnes chaudes

**Organisation sociale** : solitaire, groupe (2-5), bande (6-9 plus 35% de non-combattants et 1 adepte ou prêtre de niveau 1-2), chasseurs/maraudeurs (6-9 plus 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3-5, 2-4 molosses sataniques et 2-3 trolls ou ettins) ou clan (21-30 plus 1 adepte, prêtre ou ensorceleur de niveau 6-7, 12-30 molosses sataniques, 12-22 trolls, plus 5-12 ettins et 1-2 jeunes dragons rouges)

**Facteur de puissance** : 10

**Trésor** : normal

**Alignement** : souvent loyal mauvais

**Évolution possible** : par une classe de personnage

**Ajustement de niveau** : +4

Quelques géants du feu ont une chevelure orange vif. Les adultes de sexe masculin font environ 3,50 mètres de haut pour un poids de 3,5 tonnes et un tour de poitrine de près de 3 mètres, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Ces géants ont une espérance de vie de 350 ans.

Ils portent des habits en cuir ou en tissu épais, de couleur rouge, orange, jaune ou noire. Les combattants y ajoutent une armure à plaques et un casque noirs.

### **Combat**

Les géants les plongent longuement dans les flammes ou toute autre source de chaleur (geyser, bassin de lave) pour qu'ils infligent davantage de dégâts. Au corps à corps, ils aiment tout particulièrement employer des épées de feu (quand ils peuvent se les procurer). Une de leurs tactiques favorites consiste à attraper les créatures de plus petite taille et à les jeter dans les flammes ou tout autre endroit chaud.

**Jet de rochers (Ext)**. Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.

### **Personnages géants du feu**

La plupart des groupes de géants du feu comptent un prêtre ayant accès à deux des domaines suivants : Duperie, Guerre, Loi, Mal (Duperie et Guerre étant les deux choix les plus courants).

### **Géant du givre**

#### **Géant (froid) de taille G**

**Dés de vie** : 14d8+70 (133 pv)

**Initiative** : -1

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 21 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 8, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte** : +10/+23

**Attaque** : grande hache (+18 corps à corps, 3d6+13/x3) ; ou coup (+18 corps à corps, 1d4+9) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+9)

**Attaque à outrance** : grande hache (+18/+13 corps à corps, 3d6+13/x3) ; ou 2 coups (+18 corps à corps, 1d4+9) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+9)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Attaques spéciales** : jet de rochers

**Particularités** : immunité contre le froid, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +12, Vol +6

**Caractéristiques** : For 29, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 11

**Compétences** : Artisanat (un au choix) +13, Détection +12, Escalade +13, Intimidation +6, Saut +17

**Dons** : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements

**Environnement** : montagnes froides

**Organisation sociale** : solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35% de non-combattants et 1 adepte ou prêtre de niveau 1–2), chasseurs/maraudeurs (6–9 plus 35% de non-combattants, plus 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3–5, 2–4 loups arctiques et 2–3 ogres) ou clan (21–30 plus 1 adepte, prêtre ou ensorceleur de niveau 6–7, plus 12–30 loups arctiques, 12–22 ogres et 1–2 jeunes dragons blancs)

**Facteur de puissance** : 9

**Trésor** : normal

**Alignement** : souvent chaotique mauvais

**Évolution possible** : par une classe de personnage

**Ajustement de niveau** : +4

Les cheveux des géants du givre peuvent être bleu pâle ou jaunâtres, et leur yeux sont souvent de la même teinte. Ils s'habillent de peaux et arborent tous les bijoux qu'ils possèdent. Les guerriers y ajoutent une chemise de mailles et un casque en fer orné de cornes ou de plumes.

Les adultes de sexe masculin font environ 4,50 mètres de haut pour un poids de 1,4 tonne, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Leur espérance de vie tourne autour des 250 ans.

### Combat

Les géants du givre combattent le plus souvent de loin, en jetant des rochers jusqu'à ce qu'ils tombent à court de munitions ou que leurs ennemis décident de se rapprocher. Ils se battent alors à l'aide de leurs énormes haches. Leurs rochers ont un facteur de portée de 36 mètres.

Ils aiment tendre des embuscades en se cachant sous la neige au sommet de pentes gelées, là où leurs adversaires auront du mal à les atteindre.

**Jet de rochers (Ext)**. Le facteur de portée de leurs rochers est de 42 mètres.

### Personnages géants du givre

La plupart des groupes de géants du givre ont parmi eux un prêtre ayant accès à deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Guerre, Mal (Destruction et Guerre étant les deux choix qui reviennent le plus souvent).

#### Géant des nuages

##### Géant (Air) de taille TG

**Dés de vie** : 17d8+102 (178 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)

**Classe d'armure** : 25 (–2 taille, +1 Dex, +12 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 9, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte** : +12/+32

**Attaque** : morgenstern de taille Gig (+22 corps à corps, 4d6+18) ; ou coup (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

**Attaque à outrance** : morgenstern de taille Gig (+22/+17/+12 corps à corps, 4d6+18) ; ou 2 coups (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales** : jet de rochers, pouvoirs magiques

**Particularités** : arme disproportionnée, odorat, réception de rochers, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +16, Vol +10

**Caractéristiques** : For 35, Dex 13, Con 23, Int 12, Sag 16, Cha 13

**Compétences** : Artisanat (un au choix) +11, Détection +15, Diplomatie +3, Escalade +19, Intimidation +11, Perception auditive +15, Psychologie +9, Représentation (instruments à vent) +2

**Dons** : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du renversement, Volonté de fer

**Environnement** : montagnes tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–4), famille (2–4 plus 35% de non-combattants, plus 2–5 griffons ou 2–8 lions sanguinaires) ou bande (6–9 plus 1 prêtre ou ensorceleur de niveau 4–7 et 2–5 griffons ou 2–8 lions sanguinaires)

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** généralement neutre bon ou neutre mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

Leur peau peut être bleu pâle ou laiteuse à reflets bleuâtres. Leurs cheveux sont argentés ou couleur d'airain et leurs yeux sont d'un bleu irisé. Les adultes de sexe masculin font près de 5,50 mètres de haut pour un poids de 2,5 tonnes, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. L'espérance de vie de ces géants approche des 400 ans.

Ils portent les plus beaux habits qu'ils puissent trouver et les agrémentent souvent de bijoux. Pour beaucoup, l'apparence est le reflet de la réussite sociale : plus les vêtements et les bijoux sont somptueux, plus celui qui les arbore a d'importance aux yeux de ses semblables. Les géants des nuages apprécient la musique et la plupart d'entre eux savent jouer d'au moins un instrument (leur préférence allant généralement à la harpe).

### Combat

Les géants des nuages combattent au sein d'unités parfaitement coordonnées et appliquant des plans de bataille établis avec soin. Ils préfèrent tenir une position dominante par rapport à leurs adversaires. Leur tactique favorite consiste à encercler l'ennemi pour le bombarder de rochers tandis que les géants capables de lancer des sorts le font.

**Jet de rochers (Ext).** Le facteur de portée de leurs rochers est de 42 mètres.

**Pouvoirs magiques.** *Brume de dissimulation* et *lévitation* (en emportant jusqu'à 1 tonne avec lui) 3 fois par jour ; *nappe de brouillard* 1 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

**Arme disproportionnée (Ext).** Le géant des nuages utilise une énorme morgenstern à deux mains (assez grande pour une créature de taille Gig) sans aucun malus.

### Personnages géants des nuages

Certains groupes de géants des nuages comptent un ensorceleur ou un prêtre. Les prêtres bons ont accès à deux des domaines suivants : Bien, Force, Guérison, Soleil. Les prêtres malfaisants ont le choix entre deux des domaines suivants : Duperie, Mal, Mort.

### Géant des pierres

#### Géant (Terre) de taille G

**Dés de vie :** 14d8+56 (119 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

**Classe d'armure :** 25 (–1 taille, +2 Dex, +11 naturelle, +3 armure de peau), contact 11, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +10/+22

**Attaque :** massue (+17 corps à corps, 2d6+12) ; ou coup (+17 corps à corps, 1d4+8) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

**Attaque à outrance :** massue (+17/+12 corps à corps, 2d6+12) ; ou 2 coups (+17 corps à corps, 1d4+8) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** jet de rochers

**Particularités :** réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +13, Vol +7

**Caractéristiques :** For 27, Dex 15, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 11

**Compétences :** Détection +12, Discrétion +6\*, Escalade +11, Saut +11

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

**Environnement :** montagnes tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35% de non-combattants), chasseurs/maraudeurs/marchands (6–9 plus 1 ancien) ou clan (21–30 plus 35% de non-combattants, plus 1–3 anciens et 3–6 ours sanguinaires)

**Facteur de puissance :** 8 (ancien 9)

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

### Ajustement de niveau : +4 (ancien +6)

Ils portent des habits de cuir épais, qu'ils teignent en brun ou en gris pour ne pas se faire remarquer. Les adultes font dans les 3,50 mètres de haut, pour un poids de 750 kg. Leur espérance de vie atteint les 800 ans.

### Combat

Les géants des pierres combattent de loin chaque fois que c'est possible, mais si le combat rapproché devient inévitable, ils font plus que se défendre à l'aide de leurs grandes massues taillées à même la roche.

Leur tactique favorite consiste à rester immobiles pour se fondre dans le décor, puis à noyer leurs adversaires surpris sous un déluge de rochers.

**Jet de rochers (Ext).** Le facteur de portée de leurs rochers est de 54 mètres. Ils jettent leurs rochers à deux mains.

**Réception de rochers (Ext).** Les géants des pierres bénéficient d'un bonus racial de +4 à leurs jets de réception de rocher.

**Compétences.** \* Tout géant des pierres bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion dans les zones rocailleuses.

### Les anciens

Certains géants des pierres acquièrent avec l'âge des pouvoirs spéciaux liés à leur environnement. Ces anciens ont un minimum de 15 en Charisme et possèdent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils lancent comme un ensorceleur de niveau 10 : *façonnage de la pierre*, *pierres commères* et *transmutation de la boue en pierre* ou *transmutation de la pierre en boue* (DD 17). De plus, un ancien sur dix est ensorceleur (le plus souvent, de niveau 3–6).

### Personnages géants des pierres

Forts, solitaires et silencieux, les personnages géants des pierres sont rares sur les terres des humains.

Voici les traits raciaux des géants des pierres :

- +16 en Force, +4 en Dextérité, +8 en Constitution, +2 en Sagesse.
- Grande taille. Malus de –1 à la classe d'armure, malus de –1 aux jets d'attaque, malus de +4 aux tests de Discrétion, bonus de –4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 200% de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3m.
- La vitesse de base au sol d'un géant des pierres est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un géant des pierres débute avec quatorze niveaux de géant, ce qui lui confère 14d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +10 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +9 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un géant des pierres lui donnent un nombre de points de compétence égal à 17 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Détection, Discrétion, Escalade, Perception auditive. Un géant des pierres bénéficie d'un bonus racial de +8 pour les tests de Discrétion sur terrain rocailleux.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un géant des pierres lui donnent cinq dons.
- Bonus d'armure naturelle de +11.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Jet de rochers.
- Particularités (voir ci-dessus). Réception de rochers.
- *Langages*. D'office : géant. Supplémentaires : commun, draconien, elfe, goblin, orque.
- *Classe de prédilection*. Barbare.
- *Ajustement de niveau*. +4.

### Géant des tempêtes

#### Géant de taille TG

**Dés de vie** : 19d8+114 (199 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 10,50 m (7 cases), nage 9 m en cuirasse ; vitesse de base 15 m, nage 12 m

**Classe d'armure** : 27 (–2 taille, +2 Dex, +12 naturelle, +5 cuirasse), contact 10, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte** : +14/+36

**Attaque** : épée à deux mains (+26 corps à corps, 4d6+21/19–20) ; ou coup (+26 corps à corps, 1d6+14) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +14) (+14 distance, 3d6+14/x3)

**Attaque à outrance** : épée à deux mains (+26/+21/+16 corps à corps, 4d6+21/19–20) ; ou 2 coups (+26 corps à corps, 1d6+14) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +14) (+14/+9/+4 distance, 3d6+14/x3)

**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales** : pouvoirs magiques

**Particularités** : immunité contre l'électricité, liberté de mouvement, réception de rochers, respiration aquatique, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +8, Vig +17, Vol +9

**Caractéristiques** : For 39, Dex 14, Con 23, Int 16, Sag 20, Cha 15

**Compétences** : Artisanat (un au choix) +13, Concentration +26, Détection +25, Diplomatie +4, Escalade +20, Intimidation +12, Natation +18\*, Perception auditive +15, Psychologie +15, Représentation (chant) +12, Saut +24

**Dons** : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Volonté de fer

**Environnement** : montagnes chaudes

**Organisation sociale** : solitaire ou famille (2–4 plus 35% de non-combattants, 1 prêtre ou ensorceleur de niveau 7–10 et 1–2 rukhs, 2–5 griffons ou 2–8 félins marins)

**Facteur de puissance** : 13

**Trésor** : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement** : souvent chaotique bon

**Évolution possible** : par une classe de personnage

**Ajustement de niveau** : —

Leur peau est, très rarement, mauve. Ils ont alors les cheveux noirs et les yeux violets ou argentés. Les adultes mesurent dans les 6,30 mètres de haut, pour un poids avoisinant les 6 tonnes. Leur espérance de vie est de 600 ans.

Ils sont le plus souvent vêtus d'une tunique ample maintenue par une ceinture et d'un serre-tête. Certains portent des sandales, les autres allant pieds nus. Ils possèdent quelques bijoux simples, mais finement ouvragés, qui sont fréquemment des anneaux, des serre-tête ou des bracelets de cheville (pour ceux qui ne mettent pas de sandales). Ils mènent une existence tranquille, passant leur temps à réfléchir au monde qui les entoure, à composer de la musique et à cultiver leur terre.

### Combat

Les géants des tempêtes utilisent des armes de jet et des pouvoirs magiques plutôt que de jeter des rochers. Leurs gigantesques arcs longs composites ont un facteur de portée de 54 mètres.

**Pouvoirs magiques.** *appel de la foudre* (DD 15) et *éclair multiple* (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. *Contrôle du climat* et *lévitation* 2 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts.

**Liberté de mouvement (Sur).** Le géant des tempêtes bénéficie en permanence de l'effet du sort *liberté de mouvement* (niveau 20 de lanceur de sorts). L'effet peut être dissipé, mais le géant des tempêtes peut le réactiver par une action libre.

**Respiration aquatique (Ext).** Il peut respirer sous l'eau indéfiniment, et même utiliser ses pouvoirs magiques en restant totalement immergé.

**Compétences.** Un géant des tempêtes bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.\* Les géants des tempêtes ignorent le malus d'armures aux tests pour les tests de Natation.

### Personnages géants des tempêtes

Environ 20% des géants des tempêtes adultes sont prêtres ou ensorceleurs. Les prêtres ont le choix entre deux des domaines suivants : Bien, Chaos, Guerre, Protection.

### Génie

Les génies sont des êtres humanoïdes vivant dans les plans élémentaires. Ils sont célèbres pour leur force, leur ruse et l'habileté avec laquelle ils pratiquent l'art de l'illusion.

### Combat

Les génies combattent avec intelligence et se servent de leur grande mobilité pour manœuvrer autour de leurs adversaires. Ils n'hésitent pas à fuir s'ils se sentent menacés. S'ils sont acculés, ils tentent de négocier leur liberté, offrant trésors ou services en échange.

**Changement de plan (Mag).** Tout génie peut se rendre dans le plan Matériel, le plan Astral ou n'importe lequel des plans élémentaires. Ce pouvoir peut transporter jusqu'à huit créatures supplémentaires, à condition que le

génie et elles se tiennent tous par la main. Cette précision exceptée, il fonctionne comme le sort du même nom (niveau 13 de lanceur de sorts).

### **Djinn**

**Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G**

**Dés de vie** : 7d8+14 (45 pv)

**Initiative** : +8

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

**Classe d'armure** : 16 (−1 taille, +4 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte** : +7/+15

**Attaque** : coup (+10 corps à corps, 1d8+4)

**Attaque à outrance** : 2 coups (+10 corps à corps, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Attaques spéciales** : cyclone, maîtrise de l'air, pouvoirs magiques

**Particularités** : *changement de plan*, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +7, Vol +7

**Caractéristiques** : For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 15

**Compétences** : Art de la magie +12, Artisanat (une forme au choix) +12, Concentration +12, Connaissances (une au choix) +12, Déplacement silencieux +14, Détection +12, Diplomatie +4, Estimation +12, Évasion +14, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +12, Psychologie +12

**Dons** : Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative<sup>s</sup>

**Environnement** : plan élémentaire de l'Air

**Organisation sociale** : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

**Facteur de puissance** : 5 (noble 8)

**Trésor** : normal

**Alignement** : toujours chaotique bon

**Évolution possible** : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau** : —

Le djinn est natif du plan élémentaire de l'Air. Un djinn mesure environ 3,20 mètres pour un poids de 500 kg. Il parle l'aérien, le céleste, le commun et l'igné.

### **Combat**

Le djinn méprise l'affrontement physique, préférant faire usage de ses pouvoirs magiques et de sa maîtrise du ciel. S'il se sent menacé, il se transforme en cyclone pour fuir et harceler quiconque souhaiterait le suivre.

**Cyclone (Sur)**. Toutes les 10 minutes, le djinn peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 7 rounds. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs, soit sur la surface de son choix.

Le cyclone fait 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur maximale est égale à 15 mètres. Le djinn peut la moduler comme il le souhaite, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un djinn sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe, ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent.

Les créatures de taille M ou moins risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone. Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour ne pas subir 3d6 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes (DD 20) qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement 1d8 points de dégâts par round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes (DD 20) par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements du djinn. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de −4 en Dextérité et un malus de −2 sur les jets d'attaque. Un djinn peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

Le djinn peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur le djinn et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec la vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins

bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un djinn sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de corps à corps et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

**Maîtrise de l'air (Ext).** Les créatures volantes subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts contre un djinn.

**Pouvoirs magiques.** *Invisibilité* (uniquement sur lui-même) 1 fois par round ; *création de nourriture et d'eau*, *création de vin* (comme *création d'eau*, mais fait apparaître du vin en même quantité), *création majeure* (la matière végétale créée est permanente), *image prédéterminée* (DD 17) et *vent divin* 1 fois par jour. Également 1 fois par jour, le djinn peut passer en *état gazeux* (comme le sort du même nom) pour une durée maximale d'une heure. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

### Djinn noble

Certains djinns (environ 1% de la population) sont des « nobles » capables d'accorder trois *souhaits* à quiconque les capture. Ils refusent d'accomplir quelque autre service que ce soit et sont automatiquement libérés dès qu'ils accordent le troisième *souhait*. Ils sont aussi forts que les éfrits (voir ci-dessous), chacun d'eux ayant 10 DV.

### Éfrit

**Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille G**

**Dés de vie :** 10d8+20 (65 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +10/+20

**Attaque :** coup (+15 corps à corps, 1d8+6 et 1d6 de feu)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+15 corps à corps, 1d8+6 et 1d6 de feu)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** chaleur, *changement de taille*, pouvoirs magiques

**Particularités :** *changement de plan*, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +9, Vol +9

**Caractéristiques :** For 23, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 15, Cha 15

**Compétences :** Art de la magie +14, Artisanat (un au choix) +14, Bluff +15, Concentration +15, Déplacement silencieux +16, Détection +15, Diplomatie +6, Intimidation +17, Perception auditive +15, Psychologie +15

**Dons :** Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Pouvoir rapide (*rayon ardent*), Science de l'initiative<sup>s</sup>

**Environnement :** plan élémentaire du Feu

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-15)

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

L'éfrit est originaire du plan élémentaire du Feu. Il mesure un peu plus de 3,50 mètres pour un poids d'une tonne.

Il parle l'igné, le commun, l'aérien et l'inférieur.

### Combat

L'éfrit adore abuser ses ennemis et faire naître la confusion dans leur esprit. Il le fait autant par plaisir que par stratégie.

**Chaleur (Ext).** Le corps surchauffé de l'éfrit lui permet d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'il frappe au corps à corps ou qu'il remporte un test de lutte opposé après avoir agrippé son adversaire.

**Changement de taille (Mag).** Deux fois par jour, un éfrit peut magiquement changer la taille d'une créature. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *agrandissement* ou *réduction* (au choix de l'éfrit), excepté qu'il fonctionne aussi sur lui. Un jet de Vigueur de DD 14 est autorisé pour annuler l'effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** *Détection de la magie*, *flammes*, *pyrotechnie* (DD 14), *rayon ardent* (1 seul rayon) à volonté ; *invisibilité* et *mur de feu* (DD 16) 3 fois par jour ; *état gazeux*, *image permanente* (DD 18) et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde

sont liés au Charisme. Une fois par jour, l'éfrit peut également accorder trois souhaits à une créature autre qu'un génie.

### **Jann**

#### **Extérieur (natif) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+6 (33 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 4,50 m (parfaite) en cotte de mailles ; vitesse de base au vol 9 m, vitesse de base de vol 6 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +1 naturelle, +5 cotte de mailles), contact 12, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +6/+9

**Attaque :** cimeterre (+9 corps à corps, 1d8+4/18–20) ; ou arc long (+8 distance, 1d8/x3)

**Attaque à outrance :** cimeterre (+9/+4 corps à corps, 1d8+4/18–20) ; ou arc long (+8/+3 distance, 1d8/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** *changement de taille*, pouvoirs magiques

**Particularités :** *changement de plan*, endurance élémentaire, résistance au feu (10), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +7

**Caractéristiques :** For 16, Dex 15, Con 12, Int 14, Sag 15, Cha 13

**Compétences :** Artisanat (deux formes au choix) +11, Concentration +10, Déplacement silencieux +6, Détection +11, Diplomatie +3, Équitation +11, Estimation +11, Évasion +6, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter), Perception auditive +11, Psychologie +11

**Dons :** Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative<sup>s</sup>, Souplesse du serpent

**Environnement :** déserts chauds

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 7–9 DV (taille M), 10–18 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +5

Le jann est le plus faible de tous les génies. Constitué d'un amalgame des quatre éléments, il est obligé de passer beaucoup de temps dans le plan Matériel.

Le jann parle le commun, ainsi qu'une des quatre langues élémentaires (aérien, aquatique, igné ou terreux) et une des langues planaires (abyssal, céleste ou infernal).

### **Combat**

Forts et courageux, les janns acceptent mal les insultes. S'ils se retrouvent face à un adversaire trop puissant pour eux, ils font appel à leur faculté de vol et à leur pouvoir d'*invisibilité* pour se regrouper et chercher une position qui leur permettra de prendre l'avantage.

**Changement de taille (Mag).** Deux fois par jour, un jann peut magiquement changer la taille d'une créature. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *agrandissement* ou *réduction* (au choix du jann), excepté qu'il fonctionne aussi sur lui. Un jet de Vigueur de DD 13 est autorisé pour annuler l'effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** *Communication avec les animaux*, *invisibilité* (uniquement sur lui-même) 3 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Une fois par jour, le jann peut également lancer *création de nourriture et d'eau* (niveau 7 de lanceur de sorts), ainsi que *forme éthérée* (niveau 12 de lanceur de sorts) pour 1 heure.

**Endurance élémentaire (Ext).** Le jann peut évoluer pendant 24 heures dans les plans de l'Air, de l'Eau, du Feu et de la Terre sans subir le moindre dégât. S'il ne revient pas dans le plan Matériel au bout de ce laps de temps, il essuie 1 point de dégâts par heure supplémentaire passée dans un plan élémentaire.

### **Personnages janns**

Voici les traits raciaux des janns :

- +6 en Force, +4 en Dextérité, +2 en Constitution, +4 en Intelligence, +4 en Sagesse, +2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un jann est de 9 mètres. Il dispose également d'une vitesse de vol de 6 mètres (parfaite).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un jann débute avec six niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +5, Vigueur +5 et Volonté +5.



- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un jann lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (8 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Artisanat, Concentration, Déplacement silencieux, Détection, Équitation, Estimation, Évasion, Perception auditive et Psychologie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un jann lui donnent trois dons. De plus, il reçoit Science de l'initiative en tant que don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). *Changement de taille*, pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). *Changement de plan*, endurance élémentaire, résistance au feu (10), télépathie (30 m).
- *Langages*. D'office : commun. Supplémentaires : abyssal, aérien, aquatique, céleste, igné, infernal, terreux.
- *Classe de prédilection*. Roublard.
- *Ajustement de niveau*. +5.

### **Ghaele**

**Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 10d8+20 (65 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases), vol 45 m (parfaite)

**Classe d'armure** : 25 (+1 Dex, +14 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 24 ; ou 14 (+1 Dex, +3 parade), contact 14, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +10/+17

**Attaque** : *épée à deux mains +4 sainte* (+21 corps à corps, 2d6+14/19–20) ; ou rayon de lumière (+11 contact à distance, 2d12)

**Attaque à outrance** : *épée à deux mains +4 sainte* (+21/+16 corps à corps, 2d6+14/19–20) ; ou 2 rayons de lumière (+11 contact à distance, 2d12)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : pouvoirs magiques, sorts, regard

**Particularités** : aura de protection, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid et Mal), résistance au feu et au froid (10), résistance à la magie (28), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +8, Vig +9, Vol +10

**Caractéristiques** : For 25, Dex 12, Con 15, Int 16, Sag 17, Cha 16

**Compétences** : Connaissances (deux au choix) +16, Concentration +15, Déplacement silencieux +14, Détection +16, Diplomatie +5, Discrétion +14, Dressage +16, Équitation +16, Évasion +14, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +16, Psychologie +16

**Dons** : Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

**Environnement** : un plan d'alignement chaotique bon

**Organisation sociale** : solitaire, paire ou groupe (3–5)

**Facteur de puissance** : 13

**Trésor** : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement** : toujours chaotique bon

**Évolution possible** : 11–15 DV (taille M), 16–30 DV (taille G)

**Ajustement de niveau** : —

Un ghaele peut prendre la forme d'un globe de lumière multicolore large de 1,50 mètre. Les ghaeles mesurent environ 1,80 mètre de haut et pèsent dans les 85 kg.

Ils parlent le céleste, l'infernal et le draconien et peuvent communiquer avec n'importe quelle créature grâce à leur don des langues.

### **Combat**

Lorsqu'un ghaele décide de combattre, il le fait par confrontation directe et sans retenir ses coups (il déteste les approches subtiles ou insidieuses). Il se bat généralement sous forme humanoïde, en utilisant une incandescente *épée à deux mains +4 sainte*. S'il lui paraît souhaitable de privilégier la mobilité, il se transforme en globe de lumière et combat à l'aide de ses rayons.

Les armes naturelles du ghaele, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques**. *Aide*, *charme-monstre* (DD 17), *compréhension des langages*, *couleurs dansantes* (DD 14), *déguisement*, *détection de l'invisibilité*, *détection de pensées* (DD 15), *détection du Mal*, *dissipation de la magie*, *flamme éternelle*, *image accomplie* (DD 16), *immobilisation de monstre* (DD 18), *invisibilité suprême* (uniquement sur lui-même), *lumières dansantes*, *soins légers* (DD 14) et *téléportation suprême* (uniquement lui-

même et 25 kg d'objets) à volonté ; *éclair multiple* (DD 19), *mur de force* et *rayons prismatiques* (DD 20) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Sorts.** Sous forme humanoïde, le ghaele peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 14. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Chaos, Faune et Flore ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

*Exemple de sorts de prêtre préparés* (6/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : *assistance divine, détection de la magie, lumière, résistance, soins superficiels, stimulant* ; 1<sup>er</sup> niveau : *apaisement des animaux\**, *bénédiction, bouclier de la foi, brume de dissimulation, faveur divine, sanctuaire* ; 2<sup>e</sup> niveau : *aide, arme alignée, délivrance de la paralysie, endurance de l'ours, immobilisation d'animal\**, *restauration partielle, zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> niveau : *délivrance des malédictions, état gazeux\**, *lumière brûlante, lumière du jour, prière, respiration aquatique* ; 4<sup>e</sup> niveau : *convocation d'alliés naturels (animaux)\*, protection contre la mort, puissance divine, renvoi, restauration* ; 5<sup>e</sup> niveau : *colonne de feu, contrôle des vents\**, *rappel à la vie, vision lucide* ; 6<sup>e</sup> niveau : *bannissement, barrière de lames, éclair multiple\**, *guérison suprême* ; 7<sup>e</sup> niveau : *métamorphose animale\**, *parole sacrée, convocation de monstres VII*.

\* Sort de domaine. Domaines : Air et Faune.

**Regard (Sur).** Sous forme humanoïde uniquement. Tue les créatures maléfiques de 5 DV ou moins, portée 18 mètres, jet de Volonté DD 18 pour annuler. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, la cible est affectée par l'équivalent du sort *terreur* pendant 2d10 rounds. Les créatures qui ne sont pas mauvaises (ou celles qui le sont mais ont plus de 5 DV) sont affectées par l'effet de *terreur* si elles ratent leur jet de Volonté (DD 18). Dans le cas contraire, le regard du ghaele ne leur fait rien. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Rayon de lumière (Ext).** Sous forme de globe lumineux, le ghaele peut tirer des rayons de lumière (portée 90 mètres). Cette attaque ignore tous les type de réduction des dégâts.

**Transformation (Sur).** Le ghaele peut passer de sa forme d'humanoïde à celle de globe lumineux (et inversement) par une action simple. Sous forme humanoïde, il ne peut ni voler ni tirer des rayons de lumière. Par contre, il peut attaquer physiquement et faire appel à son attaque de regard, à ses pouvoirs magiques et à ses sorts. Sous forme de sphère lumineuse, il peut voler, projeter des rayons de lumière et utiliser ses pouvoirs magiques, mais pas se servir de son attaque de regard ni de ses sorts.

Le ghaele conserve la forme choisie aussi longtemps qu'il le souhaite. Ses transformations ne peuvent pas être dissipées et il ne change pas de forme en mourant. Par contre, le sort *vision lucide* révèle ses deux aspects simultanément, superposés l'un à l'autre.

**Aura de protection (Sur).** Toute créature à moins de 6 mètres du ghaele bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du ghaele). L'aura peut être dissipée, mais le ghaele n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

**Don des langues (Sur).** Les ghaeles peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

## Girallon

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 7d10+20 (58 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), escalade 12 m

**Classe d'armure :** 16 (-1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +7/+17

**Attaque :** griffes (+12 corps à corps, 1d4+6)

**Attaque à outrance :** 4 griffes (+12 corps à corps, 1d4+6), morsure (+7 corps à corps, 1d8+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** éventration (2d4+9)

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf+8, Vig+7, Vol+5

**Caractéristiques :** For 22, Dex 17, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

**Compétences :** Déplacement silencieux +8, Détection +6, Escalade +14

**Dons :** Robustesse (x2), Volonté de fer

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (5-8)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Le girallon est un cousin surnaturel particulièrement féroce du gorille. Doté d'une force peu commune, il est agressif, sanguinaire et montre un grand instinct territorial.

Sur la terre ferme, il se déplace sur ses jambes et ses bras inférieurs. À l'âge adulte, il atteint presque 2,50 mètres de haut et est couvert d'une épaisse fourrure blanche. Il pèse environ 400 kg.

### **Combat**

Le girallon attaque tout ce qui pénètre sur son territoire, même un autre membre de son espèce. Son incroyable agressivité explique entre autres qu'il n'en existe que très peu. Cela étant, il est capable de ruser au combat. S'il est seul, il se cache dans les branches d'un arbre, derrière d'épais fourrés ou sous un tas de feuilles mortes, ne laissant dépasser que son museau. Dès qu'il sent ou aperçoit une proie, il charge tel un taureau furieux. Il tente de s'emparer d'une créature suffisamment petite pour pouvoir l'emporter, et se replie dans les arbres avant que les compagnons de sa victime n'aient le temps de réagir. Si ses adversaires sont plus gros, il concentre toutes ses attaques sur un seul d'entre eux afin de l'éliminer en un minimum de temps.

**Éventration (Ext).** Si le girallon réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d4+9 points de dégâts supplémentaires.

**Compétences.** Un girallon bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

### **Gnoll**

**Humanoïde (gnoll) de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+2 (11 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+1 naturelle, +2 armure de cuir clouté, +2 écu en acier), contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +1/+3

**Attaque :** hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)

**Attaque à outrance :** hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +0, Vig +4, Vol +0

**Caractéristiques :** For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8

**Compétences :** Détection +3, Perception auditive +2

**Dons :** Attaque en puissance

**Environnement :** plaines chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, paire, groupe (2–5), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6) ou tribu (20–200 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 6–10 lions sanguinaires ; plus 1–3 trolls pour les repaires souterrains)

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +1

Les gnolls sont des humanoïdes malfaisants à tête de hyène qui vivent en tribus plus ou moins organisées.

La fourrure des gnolls va du roux terne au jaune sale.

Carnivores chassant de nuit, ils préfèrent traquer les créatures intelligentes, car ces dernières crient davantage quand elles sentent leur fin proche. Un gnoll fait 2,25 mètres de haut et pèse environ 150 kg.

Les gnolls parlent le gnoll.

### **Combat**

Les gnolls aiment attaquer quand ils ont l'avantage du nombre, ce qui leur permet de déferler sur leurs adversaires et d'utiliser leur grande force physique pour les jeter à terre. Ils se battent sans discipline, sauf s'ils obéissent à un chef capable de se faire respecter, auquel cas ils conservent la place qui leur a été attribuée au sein

de la formation. S'ils n'ont pas l'habitude de poser des pièges, ils pratiquent souvent l'art de l'embuscade et essayent de prendre l'adversaire à revers ou en tenaille chaque fois que possible. En raison de leur bouclier, ils subissent un malus de -2 à leurs tests innés de Discrétion, ce qui signifie qu'ils recherchent systématiquement des conditions extrêmement favorables pour tendre une embuscade (l'obscurité, d'épais fourrés, etc.).

### Personnages gnolls

Voici les traits raciaux des gnolls :

- +4 en Force, +2 en Constitution, -2 en Intelligence, -2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un gnoll est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un gnoll débute avec deux niveaux d'humanoïde, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +0 et Volonté +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un gnoll lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un gnoll lui donnent un don.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- *Langages*. D'office : gnoll. Supplémentaires : commun, draconique, elfe, goblin, orque.
- *Classe de prédilection*. Rôdeur.
- *Ajustement de niveau*. +1.

### Gnome

	<b>Gnome, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (gnome) de taille P</b>	<b>Svirfnebelin, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (gnome) de taille P</b>
<b>Dés de vie :</b>	1d8+2 (6 pv)	1d8+4 (8 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	+1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases)	4,50 m en crevice (3 cases), vitesse de base 6 m
<b>Classe d'armure :</b>	16 (+1 taille, +4 chemise de mailles, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 16 +1/-3	23 (+1 taille, +1 Dex, +4 esquive, +6 crevice, +1 targe), contact 16, pris au dépourvu 18 +1/-3
<b>Attaque de base/lutte :</b>		
<b>Attaque :</b>	épée longue (+2 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)	pic de guerre lourd (+2 corps à corps, 1d4/x4) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)
<b>Attaque à outrance :</b>	épée longue (+2 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)	pic de guerre lourd (+2 corps à corps, 1d4/x4) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	—	pouvoirs magiques
<b>Particularités :</b>	traits des gnomes	résistance à la magie (12), traits des gnomes, traits des svirfnebelins
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +0, Vig +3, Vol -1	Réf +3, Vig +5, Vol +2
<b>Caractéristiques :</b>	For 11, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8	For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 4
<b>Compétences :</b>	Détection +1, Discrétion +3, Perception auditive +1	Détection +2, Discrétion +2, Perception auditive +2
<b>Dons :</b>	Arme de prédilection (épée longue)	Robustesse
<b>Environnement :</b>	forêts tempérées (Gnomes des forêts ; forêts tempérées)	souterrains
<b>Organisation sociale :</b>	groupe (2-4), troupe (11-20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou bande (30-50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2-5 gloutons sanguinaires)	groupe (2-4), troupe (11-20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou bande (30-50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2-5 élémentaires de la Terre de taille M)
<b>Facteur de</b>	1/2	1

**puissance :**

<b>Trésor :</b>	normal	normal
<b>Alignement :</b>	généralement neutre bon	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	par une classe de personnage	par une classe de personnage
<b>Ajustement de niveau :</b>	+0	+3

Les gnomes mesurent entre 90 centimètres et 1,10 mètre de haut, pour un poids avoisinant les 20 kg. Ils ont la peau bronzée ou brun-roux et les cheveux clairs. Leurs yeux peuvent prendre n'importe quelle teinte de bleu. Les hommes arborent souvent une barbe courte et taillée avec soin. Ils s'habillent généralement de cuir ou de tissus couleur terre, qu'ils décorent de broderies complexes ou de bijoux de qualité. Ils deviennent adultes à 40 ans et ont une espérance de vie moyenne de 350 ans, même si certains approchent parfois les cinq siècles.

Ils parlent leur propre langue. Ceux qui s'éloignent de chez eux (le plus souvent en tant qu'aventuriers, marchands ou rétameurs ambulants) connaissent également le commun, tandis que les combattants chargés de défendre leur communauté apprennent généralement le goblin.

La plupart des gnomes rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

### Combat

Les gnomes préfèrent se défendre grâce à leurs ruses et leurs illusions plutôt que d'affronter leurs adversaires en face. Ils aiment mieux les envoyer sur une fausse piste ou les plonger dans l'embarras pour les inciter à repartir (sauf s'il s'agit de kobolds ou de gobelinoïdes, auquel cas les gnomes savent se montrer meurtriers). Chaque fois qu'ils le peuvent, les gnomes tendent des embuscades, posent des pièges et se servent de leurs illusions pour prendre l'avantage.

**Traits des gnomes (Ext).** Les gnomes bénéficient des traits raciaux suivants.

- +2 en Constitution, -2 en Force.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un gnome est de 6 mètres.
- Vision nocturne.
- *Armes familières.* Les gnomes peuvent considérer le marteau-piolet gnome comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.
- Bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre tous les sorts de l'école des illusions lancés par un gnome. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui d'École de prédilection.
- Bonus racial de +1 au jet d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant (comme les ogres, les trolls et les géants de collines).
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie).
- *Langues.* D'office : commun et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, goblin, nain et orque.
- *Pouvoirs magiques.* *Communication avec les animaux* (animaux fouisseurs uniquement) 1 fois par jour. Les gnomes ayant au moins 10 en Charisme ont aussi les pouvoirs magiques suivants : *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts de 1, DD des jets de sauvegarde de 10 + le modificateur de Cha du gnome + le niveau du sort.
- *Classe de prédilection.* Barde.
- *Ajustement de niveau.* +0.

L'homme d'armes gnome présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

### Autres races de gnomes

La description précédente concerne les gnomes des roches, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également deux autres grandes races de gnomes, qui diffèrent sensiblement des précédents.

### Gnomes des forêts

Plus petits que les autres gnomes, ils mesurent entre 60 et 75 centimètres et ressemblent par ailleurs à leurs cousins. Leur peau est gris-vert ou a la teinte de l'écorce des arbres. Ils ont les cheveux sombres et les yeux bleus, verts ou noisette. Leur espérance de vie avoisine les 500 ans.

**Traits des gnomes des forêts (Ext).** Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des gnomes des roches.

- *Passage sans trace (Sur)*. Dès la naissance, les gnomes des forêts ont la faculté de se déplacer en forêt sans laisser de traces de leur passage, comme s'ils employaient le sort *passage sans trace* (uniquement sur lui-même, par une action libre ; niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du gnome).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes, les orques et les humanoïdes reptiliens.
- *Langues*. D'office : gnome, elfe, sylvestre et un langage extrêmement simpliste leur permettant de communiquer quelques concepts de base aux animaux de la forêt (cela remplace le pouvoir de *communication avec les animaux* du gnome des roches). Supplémentaires : commun, draconien, elfe, géant, goblin, nain et orque. Ce trait remplace les langues d'office et supplémentaires des gnomes des roches.
- Bonus racial de +4 aux tests de Discrétion, qui passe à +8 dans les régions boisées.

### **Svirfnebelins**

La légende veut que les svirfnebelins, ou gnomes des profondeurs, habitent dans de gigantesques cités bâties dans les entrailles de la terre.

Seuls les hommes sont chauves, les femmes ayant des cheveux gris et filasse. Ils vivent environ 250 ans.

Les svirfnebelins parlent le gnome, le commun et le commun des Profondeurs.

**Traits des svirfnebelins (Ext).** Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des gnomes des roches.

- -2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Sagesse, -4 en Charisme. (Ces ajustements remplacent ceux des gnomes des roches.)
- *Connaissance de la pierre*. Les svirfnebelins bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un svirfnebelin approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il était en train de fouiller activement, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- Vision dans le noir sur 36 mètres et vision nocturne.
- Résistance à la magie de 11 + niveaux de classe.
- Bonus racial de +2 à tous les jets de sauvegarde (inclus dans les valeurs du profil présent ci-dessus). Ce trait remplace le bonus racial des gnomes des roches contre les illusions.
- Bonus d'esquive de +4 contre toutes les créatures (inclus dans les valeurs du profil présent ci-dessus). Ce trait remplace le bonus d'esquive des gnomes des roches contre les géants.
- *Langues*. D'office : commun, commun des Profondeurs et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, goblin, nain, orque et terreux. Ce trait remplace les langues d'office et supplémentaires des gnomes des roches.
- *Pouvoirs magiques*. *Cécité/surdité* (typiquement DD 13), *déguisement* et *flou* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du svirfnebelin. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme et incluent un bonus racial de +4. Ce trait remplace les pouvoirs magiques des gnomes des roches.
- *Antidéttection (Sur)*. Les svirfnebelins sont protégés en permanence par l'équivalent du sort *antidéttection* (niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du svirfnebelin).
- Bonus racial de +2 aux tests de Discrétion, bonus qui passe à +4 sous terre.
- *Classe de prédilection*. Roublard. Ce trait remplace la classe de prédilection des gnomes des roches.
- Ajustement de niveau. +3.

L'homme d'armes svirfnebelin présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les svirfnebelins dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les svirfnebelins dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

### **Gobelin**

**Gobelin, homme d'armes de niveau 1**

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille P**

**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +1/-3

**Attaque :** morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ; ou javeline (+3 distance, 1d4)

**Attaque à outrance :** morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ; ou javeline (+3 distance, 1d4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +3, Vol -1

**Caractéristiques :** For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

**Compétences :** Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5, Équitation +4, Perception auditive +2

**Dons :** Vigilance

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** groupe (4–9), bande (10–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 montés sur des worgs) ou tribu (40–400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 10–24 worgs et 2–4 loups sanguinaires)

**Facteur de puissance :** 1/3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +0

Les gobelins mesurent entre 90 cm et 1,10 m de haut et pèsent environ 22 kg. Leurs yeux, qui semblent dénués d'intelligence, vont du rouge au jaune. La couleur de leur peau va du jaune au rouge sombre, en passant par tous les tons orangés. Généralement, tous les membres d'une même tribu sont de la même couleur. Ils portent des vêtements de cuir sombre, étant plutôt attirés par les teintes ternes et sales.

Ils parlent le goblin, et ceux qui ont au moins 12 en Intelligence connaissent également le commun.

La plupart des gobelins rencontrés en dehors de leur repaire sont des hommes d'armes.

### Combat

Perpétuellement malmenés par les créatures plus fortes et plus grandes qu'eux, les gobelins ont appris à tirer le meilleur parti de leurs rares avantages : le nombre et la sournoiserie. Le concept de combat loyal n'a aucun sens pour eux. Ils ont une préférence marquée pour les embuscades, les coups bas, l'attaque de masse et tous les autres avantages qu'ils peuvent se procurer.

Peu aptes à comprendre la stratégie, ce sont par nature des couards qui ont tendance à s'enfuir dès que la situation menace de tourner à leur désavantage. Mais pour peu qu'ils soient bien encadrés, ils peuvent exécuter des plans complexes et leur grand nombre constitue alors un redoutable avantage.

**Compétences.** Les gobelins bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et d'Équitation. Les cavaliers gobelins, qui montent des worgs, choisissent généralement le don Combat monté au lieu de Vigilance, ce qui réduit leurs modificateurs de Détection et de Perception auditive de +3 à +1.

L'homme d'armes goblin présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les gobelins dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global -2.

### Personnages gobelins

**Traits des gobelins (Ext).** Voici les traits raciaux des gobelins.

- -2 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Charisme.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un goblin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et Équitation.
- *Langues.* D'office : commun et goblin. Supplémentaires : draconien, elfe, gnoll, géant et orque.
- *Classe de prédilection.* Roublard.
- *Ajustement de niveau.* +0.

### Gobelours

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+3 (16 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +2/+4

**Attaque :** morgenstern (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

**Attaque à outrance :** morgenstern (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +1

**Caractéristiques :** For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9

**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +4, Escalade +3, Perception auditive +4

**Dons :** Arme de prédilection (morgenstern), Vigilance

**Environnement :** montagnes tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–4) ou bande (11–20 plus 150% de non-combattants, 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 2–5)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +1

Ils parlent le goblin et le commun.

### Combat

Les gobelours préfèrent tendre des embuscades chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Lorsqu'ils chassent, ils envoient généralement des éclaireurs en reconnaissance. Si ceux-ci repèrent des proies, ils reviennent chercher des renforts auprès du groupe principal. Les gobelours attaquent toujours de manière coordonnée et leur sens tactique est bien réel, même s'ils sont incapables de faire preuve de génie.

**Compétences.** Les gobelours bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

### Personnages gobelours

Voici les traits raciaux des gobelours :

- +4 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, –2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un gobelours est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un gobelours débute avec trois niveaux d'humanoïde, ce qui lui confère 3d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +1 et Volonté +1.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un gobelours lui donnent un nombre de points de compétence égal à 6 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un gobelours lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.
- *Langages.* D'office : commun, goblin. Supplémentaires : draconique, elfe, géant, gnoll, orque.
- *Classe de prédilection.* Roublard.
- *Ajustement de niveau.* +1.

### Golem

Les golems sont de puissants automates créés par magie. Leur fabrication exige l'utilisation de sorts puissants et la maîtrise des forces élémentaires.

Chaque golem est animé par un esprit originaire du plan de la Terre. Le processus de création lie l'esprit au corps artificiel et le fait passer sous la coupe du créateur du golem.

### Combat

Les golems sont des adversaires tenaces dotés d'une force inouïe. Incapables de penser par eux-mêmes, ils ne peuvent qu'obéir aux ordres de leur créateur. Ils suivent à la lettre les instructions reçues et ne peuvent pas faire preuve du moindre sens tactique. Totalement dénués d'émotions, ils ne répondent jamais aux provocations.

Le créateur du golem peut le commander s'il se trouve à 18 mètres ou moins de lui et si le golem peut le voir et l'entendre. Si on ne lui donne pas de nouvelles instructions, le golem fait de son mieux pour accomplir les dernières qu'il a reçues (mais il se défend systématiquement en cas d'attaque). Si son créateur doit s'absenter, il



peut lui laisser un programme simple définissant ses actions, comme par exemple « Reste ici et attaque toutes les créatures que tu verras approcher » (ou seulement certaines races de créatures), « Sonne le gong et attaque », etc. Le créateur du golem peut lui ordonner d'obéir à une autre personne (qui pourra elle-même placer le golem sous les ordres d'une autre personne, et ainsi de suite), mais le créateur du golem peut toujours reprendre le contrôle de sa création en ordonnant au golem de lui obéir à lui seul.

**Immunité contre la magie (Ext).** Quel que soit leur type, les golems sont immunisés contre tous les effets magiques et surnaturels, exception faite de ceux qui sont mentionnés dans la description de chacun.

### **Création**

Le coût de création mentionné pour chaque golem comprend le coût du corps et celui des matériaux, ingrédients et composantes matérielles utilisés au cours du processus de création. La création d'un golem se déroule essentiellement comme celle d'un objet magique quelconque. Cependant, le corps du golem comprend des composantes matérielles coûteuses nécessitant certaines préparations. Le créateur peut s'en charger lui-même ou faire appel à un spécialiste. Quelle que soit l'option choisie, le concepteur du corps doit maîtriser la compétence nécessaire, laquelle varie en fonction du type de golem.

Au terme du rituel, le personnage perd les PX indiqués. Le dernier jour, il doit lancer tous les sorts mentionnés dans le processus de création du golem. Il doit absolument les jeter lui-même, mais peut le faire à partir de parchemins et autres objets.

Le profil d'un golem en tant qu'objet magique (NLS ou niveau de lanceur de sorts, conditions de dons et de sorts, prix de vente, coût de création) est fourni à la fin de la description de chaque type de golem.

*Note.* Le prix de vente d'un golem évolué (un golem ayant plus de DV que la version de base donnée en profil) augmente de 5 000 po par DV supplémentaire, plus 50 000 po si le golem change de catégorie de taille. Le coût en PX de création du golem est égal à 1/25 de son prix de vente moins le coût des matériaux spéciaux.

### **Golem d'argile**

#### **Créature artificielle de taille G**

**Dés de vie :** 11d10+30 (90 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, -1 Dex, +14 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +8/+19

**Attaque :** coup (+14 corps à corps, 2d10+7 et blessure maudite)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+14 corps à corps, 2d10+7 et blessure maudite)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** blessure maudite, folie dévastatrice

**Particularités :** créature artificielle, immunité contre la magie, rapidité, réduction des dégâts (10/adamantium et contondant), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 25, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 12-18 DV (taille G), 19-33 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Le golem d'argile a un corps humanoïde modelé dans l'argile.

Il ne porte rien d'autre qu'une sorte de pagne en métal ou en cuir rigide.

Un golem d'argile est incapable de parler ou même d'émettre le moindre son. Sa démarche est lente et maladroite.

### **Combat**

Le golem d'argile est un combattant efficace grâce à ses immunités et à son pouvoir de rapidité.

**Blessures maudites (Ext).** Les blessures infligées par le golem d'argile ne guérissent pas naturellement et résistent aux soins magiques. Un personnage lançant un sort d'invocation (guérison) sur la victime d'une blessure maudite doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts de DD 26 ou le sort n'a aucun effet sur sa cible.

**Folie dévastatrice (Ext).** En situation de combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Dans ce cas, le golem se met à tout détruire autour de lui, attaquant la plus proche créature ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucun être vivant à proximité. Une fois qu'il a tout dévasté, il s'en va ravager plus loin. Une fois que le golem échappe à l'emprise de son créateur, il est impossible d'en reprendre le contrôle.

**Immunité contre la magie (Ext).** Ce golem est immunisé contre tous les sorts ou pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Le golem d'argile n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ces sorts. Voici les sorts et leurs effets :

Un sort de *glissement de terrain* lui inflige 3d12 points de dégâts et l'oblige à reculer de 36 mètres.

Un sort de *désintégration* lui occasionne 1d12 points de dégâts et le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 1d6 rounds.

Un sort de *tremblement de terre* lancé directement sur le golem lui inflige 5d10 points de dégâts et l'empêche de bouger pendant le round en cours.

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'acide au golem d'argile lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem d'argile touché par une souffle de dragon noir devant infliger 22 points de dégâts récupérera en fait 7 points de vie. Un golem d'argile ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques qui infligent des dégâts d'acide.

**Rapidité (Sur).** Après 1 round de combat minimum, le golem peut devenir plus rapide (1 fois par jour, action libre). Ce pouvoir est semblable au sort *rapidité*, sauf que son effet ne dure que 3 rounds.

### Création

Le corps de ce golem doit être taillé dans un bloc d'argile d'au moins 500 kg, sur lequel on applique des poudres et des huiles rares, qui coûtent en tout 1 500 po. La fabrication du corps requiert un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (poterie) assorti d'un DD de 15.

NLS 11 ; Création de créature artificielle, niveau 11 de lanceur de sorts, *animation d'objets*, *communion*, *résurrection* ; Prix 40 000 po ; Coût 21 500 po + 1 540 PX.

### Golem de chair

#### Créature artificielle de taille G

**Dés de vie :** 9d10+30 (79 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +6/+15

**Attaque :** coup (+10 corps à corps, 2d8+5)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** folie dévastatrice

**Particularités :** créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (5/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 21, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 10-18 DV (taille G), 19-27 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Le golem de chair est une abomination constituée de morceaux de cadavres cousus les uns aux autres.

Il sent la mort, à tel point que les animaux refusent de suivre sa piste. Il porte les vêtements donnés par son créateur, lesquels se résument généralement à un pantalon en lambeaux. Il ne possède aucune richesse ou arme. Incapable de parler, il peut tout de même émettre une sorte de gémissement terrifiant. Il se déplace par à-coups, comme s'il ne contrôlait pas pleinement son corps. Il mesure 2,50 mètres et pèse près de 250 kg.

Incapable de parler, il peut tout de même émettre une sorte de gémissement terrifiant. Il se déplace par à-coups, comme s'il ne contrôlait pas pleinement son corps.

## Combat

La faible CA du golem de chair en fait un piètre adversaire au combat, encore que ses poings puissants lui permettent généralement de balayer les adversaires démunis d'armes en adamantium. Par contre, il devient terrifiant s'il est soutenu par un allié capable de lancer des attaques électriques.

**Folie dévastatrice (Ext).** En situation de combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Dans ce cas, le golem se met à tout détruire autour de lui, attaquant la plus proche créature ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucun être vivant à proximité. Une fois qu'il a tout dévasté, il s'en va ravager plus loin. Si le créateur du golem se trouve à 18 mètres ou moins, il peut essayer d'en reprendre le contrôle en s'exprimant d'une voix ferme, ce qui nécessite un test de Charisme (DD 19). Une fois que le golem s'est reposé pendant 1 minute, ses chances de se laisser emporter par la folie dévastatrice retombent à 0%.

**Immunité contre la magie (Ext).** Ce golem est immunisé contre tous les sorts ou pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Les attaques magiques de feu ou de froid le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde.

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem de chair touché par un *éclair* infligeant 11 points de dégâts récupérera en fait 3 points de vie. Le golem ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques électriques.

## Création

Les différentes parties du golem de chair doivent provenir de cadavres humains en bon état de conservation. L'assemblage requiert un minimum de six corps : un pour chaque membre, un pour le torse et la tête, et le dernier pour le cerveau. Parfois, il peut être nécessaire d'en utiliser davantage. Des onguents spéciaux sont nécessaires, qui coûtent 500 po. La création d'un golem de chair nécessite de lancer un sort appartenant au registre du Mal.

L'assemblage des morceaux de cadavres requiert un test d'Artisanat (maroquinerie) ou de Premiers secours de DD 13.

NLS 8 ; Création de créature artificielle, niveau 8 de lanceur de sorts, *animation des morts*, *force de taureau*, *quête*, *souhait limité* ; Prix 20 000 po ; Coût 10 500 po + 780 PX.

## Golem de fer

### Créature artificielle de taille G

**Dés de vie :** 18d10+30 (129 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 30 (-1 taille, -1 Dex, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30

**Attaque de base/lutte :** +12/+28

**Attaque :** coup (+23 corps à corps, 2d10+11)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+23 corps à corps, 2d10+11)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** souffle

**Particularités :** créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques :** For 33, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 19-24 DV (taille G), 25-54 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Un golem de fer a un corps humanoïde entièrement en fer.

Tout comme le golem de pierre, on peut lui donner l'apparence souhaitée, même s'il donne généralement l'impression d'être revêtu d'une armure. Sa finition est bien meilleure que celle du golem de pierre. Il est parfois armé d'une épée courte.

Un golem de fer fait 3,60 mètres de haut et pèse environ 2,5 tonnes.

Incapable de parler ou d'émettre le moindre son, il ne dégage pas non plus d'odeur. Il se déplace lentement, mais d'une démarche souple. Chacun de ses pas fait trembler le sol, sauf quand il marche sur une surface solide et bénéficiant d'une bonne assise (pierre brute, etc.).

### Combat

Le golem de fer est un adversaire redoutable. Ses coups incroyablement précis provoquent des dégâts terrifiants. Cependant, bien que presque invulnérable, il peut être transformé en vulgaire tas de rouille par un oxydeur.

**Souffle (Sur).** Nuage de gaz empoisonné, cube de 3 mètres d'arête devant le golem, se dissipe au bout de 1 round, action libre utilisable tous les 1d4+1 rounds, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 3d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Immunité contre la magie (Ext).** Ce golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde.

Les attaques magiques infligeant des dégâts de feu neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem de fer touché par une *boule de feu* infligeant 18 points de dégâts récupérera en fait 6 points de vie. Le golem de fer ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques de type feu.

Le golem de fer est affecté normalement par toutes les attaques provoquant la corrosion, comme le sort *rouille* et le contact d'un oxydeur.

### Création

Le corps du golem doit être sculpté dans le fer le plus pur (2,5 tonnes minimum), fondu avec des teintures et des mixtures rares, coûtant un total de 10 000 po. Sa fabrication requiert un test d'Artisanat (fabrication d'armures) ou Artisanat (fabrication d'armes) de DD 20.

NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *brume mortelle*, *métamorphose universelle*, *quête*, *souhait limité* ; Prix 150 000 po ; Coût 80 000 po + 5 600 PX.

### Golem de pierre

#### Golem de pierre

##### Créature artificielle de taille G

**Dés de vie :** 14d10+30 (107 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26

**Attaque de base/lutte :** +10/+23

**Attaque :** coup (+18 corps à corps, 2d10+9)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+18 corps à corps, 2d10+9)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** lenteur

**Particularités :** créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +4, Vol +4

**Caractéristiques :** For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 15-21 DV (taille G), 22-42 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Un golem de pierre a un corps humanoïde entièrement en pierre.

Le golem de pierre mesure 2,70 mètres et pèse 1 tonne. Son corps de pierre grossièrement taillée peut avoir un aspect variable, selon les souhaits de son créateur. Par exemple, il peut donner l'impression de porter une cuirasse frappée d'un symbole particulier, ou avoir les bras couverts de motifs étranges.

### Combat

Extrêmement puissant et difficile à blesser, le golem de pierre est un redoutable adversaire.

**Lenteur (Sur).** Le golem de pierre peut utiliser ce pouvoir, semblable au sort *lenteur*, tous les 2 rounds par une action libre. L'effet a une portée de 3 mètres et une durée de 7 rounds, il est annulé par un jet de Volonté réussi (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Immunité contre la magie (Ext).** Ce golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Un sort de *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde, tandis que *transmutation de la boue en pierre* lui permet de récupérer tous les points de vie perdus.

Sans modifier son organisme, *transmutation de la pierre en chair* annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pendant 1 round entier.

### Création

Le corps du golem est taillé à partir d'un bloc de roche dure (granit ou autre) d'un poids minimal de 1,5 tonne.

La pierre doit être d'une qualité exceptionnelle et coûte 5 000 po. Sa fabrication nécessite un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (maçonnerie) de DD 17.

NLS 14 ; Création de créature artificielle, niveau 14 de lanceur de sorts, *quête*, *symbole d'étourdissement*, *zone d'antimagie* ; Prix 90 000 po ; Coût 50 000 po + 3 400 PX.

### Gorgone

#### Créature magique de taille G

**Dés de vie :** 8d10+40 (85 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 20 (−1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +8/+17

**Attaque :** cornes (+12 corps à corps, 1d8+7)

**Attaque à outrance :** cornes (+12 corps à corps, 1d8+7)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** piétinement (1d8+7), souffle

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +11, Vol +5

**Caractéristiques :** For 21, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 9

**Compétences :** Détection +8, Perception auditive +9

**Dons :** Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, paire, groupe (3–4) ou troupeau (5–13)

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 9–15 DV (taille G), 16–24 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Elle fait plus de 1,80 mètre au garrot et 2,50 mètres de long. Elle pèse environ 2 tonnes.

Extrêmement agressive, elle attaque les intrus à vue et fait tout son possible pour les pétrifier, les piétiner ou les empaler sur ses cornes. Il est impossible de la calmer, et plus encore de la domestiquer.

### Combat

Si elle en a l'occasion, la gorgone commence toujours le combat en chargeant ses adversaires.

**Souffle (Sur).** Cône de 18 mètres de long, tous les 1d4 rounds (mais pas plus de 5 fois par jour), pétrification permanente, jet de Vigueur DD 19 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Piétinement (Ext).** Jet de Réflexes DD 19 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

## Goule

	<b>Goule</b> <b>Mort-vivant de taille M</b>	<b>Blême</b> <b>Mort-vivant de taille M</b>
<b>Dés de vie :</b>	2d12 (13 pv)	4d12+3 (29 pv)
<b>Initiative :</b>	+2	+3
<b>Vitesse de déplacement :</b>	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)
<b>Classe d'armure :</b>	14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12	17 (+3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+1/+2	+2/+5
<b>Attaque :</b>	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)	morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 et paralysie)
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)	morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 et paralysie), 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4+1 et paralysie)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	fièvre des goules, paralysie	fièvre des goules, paralysie, puanteur
<b>Particularités :</b>	mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)	mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +2, Vig +0, Vol +5	Réf +4, Vig +1, Vol +6
<b>Caractéristiques :</b>	For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16	For 17, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16
<b>Compétences :</b>	Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5	Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Équilibre +7, Escalade +9, Saut +9
<b>Dons :</b>	Attaques multiples	Attaques multiples, Robustesse
<b>Environnement :</b>	quelconque (Lacédon : milieu aquatique)	quelconque
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire, groupe (2–4) ou bande (7–12)	solitaire, groupe (2–4) ou bande (2–4 plus 7–12 goules)
<b>Facteur de puissance :</b>	1	3
<b>Trésor :</b>	aucun	normal
<b>Alignement :</b>	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
<b>Évolution possible :</b>	3 DV (taille M)	5–8 DV (taille M)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—

La goule parle les langues qu'elle maîtrisait de son vivant (le commun en fait généralement partie).

## **Combat**

La goule attaque par surprise chaque fois que possible. Elle surgit de derrière une pierre tombale, saute du toit d'un mausolée ou jaillit du sol où elle attendait, tapie.

**Fièvre des goules (Ext).** Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Un humanoïde mort des suites de la fièvre des goules revient à la non-vie sous forme de goule à minuit lors de la nuit suivante. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle des autres goules, mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus revient sous forme de blême plutôt que de goule.

**Paralysie (Ext).** Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

## **Lacédon**

Cette goule marine rôde à proximité des récifs et autres endroits où les navires risquent de s'échouer. Elle appartient au sous-type aquatique et nage à la vitesse de 9 mètres par round en plus de sa vitesse au sol de 9 mètres. Elle apparaît dans les environnements aquatiques.

### **Blême**

La blême ressemble à s'y méprendre à la goule, mais elle est bien plus rusée et dangereuse.

### **Combat**

**Fièvre des goules (Ext).** Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 15), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Puanteur (Ext).** Une atroce odeur de mort et de corruption entoure la blême. Toute créature vivante se trouvant à 3 mètres ou moins doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour éviter d'être fiévreuse pendant 1d6+4 minutes. Une créature réussissant son jet de sauvegarde est immunisée contre les effets de la puanteur de cette blême pendant 24 heures. Un sort de *ralentissement du poison* ou de *neutralisation du poison* permet d'annuler les effets de la fièvre. Les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par la puanteur et celles qui bénéficient d'une résistance au poison peuvent l'appliquer au jet de sauvegarde contre la puanteur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Paralysie (Ext).** Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une blême doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Même les elfes peuvent être affectés par ce pouvoir.

### **Grick**

#### **Aberration de taille M**

**Dés de vie :** 2d8 (9 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +1/+3

**Attaque :** tentacule (+3 corps à corps, 1d4+2)

**Attaque à outrance :** 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d4+2), morsure (-2 corps à corps, 1d3+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** odorat, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +0, Vol +5

**Caractéristiques :** For 14, Dex 14, Con 11, Int 3, Sag 14, Cha 5

**Compétences :** Détection +6, Discrétion +3\*, Escalade +10, Perception auditive +6

**Dons :** Pistage<sup>s</sup>, Vigilance

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou nichée (2-4)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Un grick adulte fait 2,40 mètres de long de l'extrémité de ses tentacules au bout de sa queue. Très compact, il pèse dans les 100 kg. Son corps est généralement noir, sauf au niveau du ventre, où il prend un ton gris terne.

### **Combat**

Le grick attaque quand il a faim ou quand il se sent menacé. Il chasse en se cachant dans les passages très fréquentés, mettant sa coloration naturelle à profit pour se cacher dans l'ombre. Quand il voit approcher une proie (catégorie dans laquelle entrent la quasi-totalité des êtres vivants), il la fouette à l'aide de ses tentacules. Son corps caoutchouteux le protège contre la plupart des coups. Ses mâchoires sont relativement petites et faibles par rapport au reste de son corps. Plutôt que de dévorer sa victime de suite, il préfère la traîner jusqu'à sa tanière pour s'en repaître à sa guise.

Les armes naturelles du grick sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Même quand les gricks combattent à plusieurs, ils ne le font jamais de façon concertée. Chacun attaque la proie la plus proche et rompt le combat dès qu'il peut emporter une victime morte ou inconsciente.

**Compétences.** Un grick bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

\* La couleur de peau du grick lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion sur fond de roche naturelle.

### Griffon

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 7d10+21 (59 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 24 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +7/+15

**Attaque :** morsure (+11 corps à corps, 2d6+4)

**Attaque à outrance :** morsure (+11 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** bond, pattes arrière (1d6+2)

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +8, Vol +5

**Caractéristiques :** For 18, Dex 15, Con 16, Int 5, Sag 13, Cha 8

**Compétences :** Détection +10, Perception auditive +6, Saut +8

**Dons :** Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Volonté de fer

**Environnement :** collines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (6–10)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

Le griffon est une créature puissante et majestueuse, à mi-chemin entre l'aigle et le lion. À l'âge adulte, il peut atteindre les 2,50 mètres de long. Il n'a jamais de crinière, qu'il soit mâle ou femelle. Ses deux ailes dorées ont une envergure de 7,50 mètres minimum. Un griffon pèse environ 250 kg.

Un griffon est incapable de parler, mais comprend le commun.

### **Combat**

Le griffon préfère bondir sur sa proie, soit en se jetant sur elle soit en se laissant tomber sur elle depuis les airs.

**Bond (Ext).** Lorsque le griffon pique ou charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +8 corps à corps, dégâts 1d6+2.

**Compétences.** Le griffon bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Saut.

### **Dressage de griffon**

Bien qu'intelligent, un griffon doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si le griffon a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie). Dresser un griffon prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage de DD 25. Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. Le griffon peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf de griffon vaut 3 500 po, un petit 7 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 500 po pour apprivoiser un griffon.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.

### Guenaude

Même si les trois espèces de guenaudes sont très différentes les unes des autres, elles ont de nombreux points communs. Elles ressemblent à de vieilles sorcières voûtées, mais sont extrêmement vives et fortes, malgré cette frêle apparence.

Toutes les guenaudes parlent le géant et le commun.

### **Combat**



Les guenaudes sont dotées d'une force physique stupéfiante. Naturellement résistantes à la magie, elles sont également capables de l'utiliser. Elles ont tendance à se regrouper en cercle, petit groupe comprenant une guenaude de chaque espèce. Les pouvoirs d'un cercle dépassent grandement ceux des guenaudes qui le constituent.

### **Annis**

#### **Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 7d8+14 (45 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +7/+18

**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7), morsure (+8 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** étreinte, éventration (2d6+10), pattes arrière (1d6+7), pouvoirs magiques

**Particularités :** réduction des dégâts (2/contondant), résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques :** For 25, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 13, Cha 10

**Compétences :** Bluff +8, Déguisement +0 (+2 pour tenir un rôle), Détection +10, Diplomatie +2, Discrétion +5, Intimidation +2, Perception auditive +10

**Dons :** Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Environnement :** marécages froids

**Organisation sociale :** solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1–8 ogres et 1–4 géants maléficients)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

La terrifiante annis est sans doute la plus redoutable des guenaudes. Elle utilise couramment son pouvoir de *déguisement* pour prendre la forme d'une humaine de grande taille, ou encore d'une géante ou d'une ogresse. Grande de près de 2,50 mètres, elle pèse environ 160 kg.

### **Combat**

Bien que très puissante, l'annis n'aime guère les combats de front. Elle préfère diviser ses adversaires et faire naître la confusion dans leur esprit. Elle se déguise souvent en noble ou en homme ou femme du peuple pour que ses proies se sentent en sécurité à son contact.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'annis doit réussir une attaque de griffes sur une créature de taille G ou moins. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Éventration (Ext).** Si l'annis réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, elle lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+10 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +13 corps à corps, dégâts 1d6+7. Une annis peut porter ses deux attaques de griffes sur un adversaire qu'elle agrippe sans malus.

**Pouvoirs magiques.** *Déguisement* et *nappe de brouillard* 3 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts.

### **Guenaude marine**

#### **Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+6 (19 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), nage 12 m

**Classe d'armure :** 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +3/+7

**Attaque :** griffes (+7 corps à corps, 1d4+4)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** aspect terrifiant, regard maléfique

**Particularités :** amphibie, résistance à la magie (14)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +4

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 14

**Compétences :** Artisanat ou Connaissances (une au choix) +3, Détection +6, Discrétion +4, Natation +12, Perception auditive +6

**Dons :** Robustesse, Vigilance

**Environnement :** milieux aquatiques tempérés

**Organisation sociale :** solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1–8 ogres et 1–4 géants malfaisants)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

Cette guenaude vit en mer ou dans les lacs abritant une épaisse végétation sous-marine.

Une guenaude marine a environ la même taille et le même poids qu'une femme humaine.

### Combat

La guenaude marine déteste la subtilité, préférant attaquer de front. Elle prend toutefois garde de rester cachée jusqu'au moment où elle pourra affecter le plus de créatures possible à l'aide de son aspect terrifiant.

**Aspect terrifiant (Sur).** La guenaude marine est si laide et repoussante que quiconque la voit (autre qu'une guenaude) doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas être instantanément affaibli, ce qui se traduit par l'affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Quel que soit le nombre de points perdus, la valeur de Force de la victime ne peut pas tomber en dessous de 0, mais quiconque passe à 0 se retrouve sans défense. Les créatures affectées par ce pouvoir ou réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par la laideur de cette guenaude marine pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Regard maléfique (Sur).** La guenaude peut également lancer le mauvais œil à une cible unique distante de 9 mètres ou moins (3 fois par jour). Sa cible doit effectuer un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être hébétée pendant 3 jours. (*Délivrance des malédictions* et *rejet du Mal* la soignent immédiatement.) Toute créature ratant son premier jet de sauvegarde doit jouer immédiatement un jet de Vigueur (DD 13) pour éviter de mourir de peur sur-le-champ. Les créatures immunisées contre la peur ne sont pas affectées par le regard maléfique de la guenaude marine. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Amphibie (Ext).** Bien que les guenaudes marines soient aquatiques, elles peuvent survivre indéfiniment sur terre.

**Compétences.** Une guenaude verte bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même si elle est pressée ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

### Guenaude verte

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 9d8+9 (49 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), nage 9 m

**Classe d'armure :** 22 (+1 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +9/+13

**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 1d4+4)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+13 corps à corps, 1d4+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** faiblesse, imitation des sons, pouvoirs magiques

**Particularités :** résistance à la magie (18), vision dans le noir (27 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +7

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 12, Int 13, Sag 13, Cha 14

**Compétences :** Artisanat ou Connaissances (une au choix) +7, Concentration +7, Détection +11, Discrétion +9, Natation +12, Perception auditive +11

**Dons :** Combat en aveugle, Magie de guerre, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Environnement :** marécages chauds

**Organisation sociale :** solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1–8 ogres et 1–4 géants malfaisants)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

La guenaude verte réside dans les marais désolés ou les forêts obscures.

Une guenaude verte a environ la même taille et le même poids qu'une femme humaine.

### Combat

La guenaude verte préfère attaquer sans se découvrir, de préférence après avoir détourné l'attention de l'ennemi. Elle utilise son pouvoir de vision dans le noir chaque fois que possible, par exemple en attaquant par une nuit sans lune.

**Faiblesse (Sur).** La guenaude verte peut affaiblir un adversaire rien qu'en le touchant (attaque de contact). La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire 2d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Imitation des sons (Ext).** Cette guenaude peut imiter le cri de la quasi-totalité des animaux vivant à proximité de son repaire.

**Pouvoirs magiques.** *Déguisement, don des langues, invisibilité, lumières dansantes, passage sans trace, respiration aquatique et son imaginaire* (DD 12) à volonté. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** Une guenaude verte bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même si elle est pressée ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

### Cercle de guenaudes

De temps en temps, trois guenaudes se groupent pour constituer un cercle. Généralement, ce trio infernal comprend une guenaude de chaque espèce, mais ce n'est pas systématique.

### Combat

En cas de combat, les guenaudes du cercle font appel à leur fourberie naturelle et aux pouvoirs décuplés que leur procure leur union.

De plus, elles ont 80% de chances d'être accompagnées par 1d8 ogres et 1d4 géants malfaisants, qui leur vouent une loyauté sans faille. Ces humanoïdes sont souvent transformés en créatures moins inquiétantes (à l'aide de *voile*), puis chargés d'espionner les environs. Ceux qui sont envoyés en mission de la sorte ont souvent sur eux (60% de chances) une pierre magique connue sous le nom d'*œil des sorcières* (voir ci-dessous).

**Pouvoirs magiques.** *Animation des morts, cage de force, contrôle du climat, esprit impénétrable, malédiction* (DD 17), *métamorphose, mirage* (DD 18), *songe, voile* (DD 19) et *vision mystique* 3 fois par jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont fondés sur une valeur de Charisme de 16. Pour y faire appel, les trois guenaudes doivent travailler de concert (par une action complexe) et se trouver à 3 mètres ou moins les unes des autres.

Une fois par mois, un cercle n'ayant pas d'*œil des sorcières* peut en créer un à partir d'une gemme valant au moins 20 po (voir ci-dessous).

### L'œil des sorcières

On appelle *œil des sorcières* une gemme magique créée par un cercle de guenaudes. Cette pierre fine de faible valeur est en réalité un œil désincarné, comme le montre une *gemme de vision* ou un autre effet similaire.

Souvent, l'œil est incrusté sur un anneau ou porté en collier. Les trois guenaudes qui l'ont créé peuvent voir au travers quand elles le souhaitent, du moment qu'il se trouve dans le même plan qu'elles. L'*œil des sorcières* a une solidité de 5 et 10 points de résistance. S'il est détruit, les trois guenaudes subissent 1d10 points de dégâts chacune. De plus, celle qui a essuyé le plus de dégâts se retrouve aveugle pendant 24 heures.