

## 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.

### Vermine

Cette section dévoile le profil de nombreuses espèces de vermine monstrueuse. Généralement, ces créatures suivent leur instinct, et sont animées par des besoins simples : se nourrir et se reproduire.

Souvent, la vermine n'attaque que si elle a faim ou si elle est menacée.

**Traits de la vermine.** Sauf indication contraire, la vermine possède les traits suivants :

- Dénuée d'intelligence. Aucune valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets affectant le moral).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Alignement.* Toujours neutre. La vermine ne connaît pas le concept de morale au sens humain du terme.
- *Trésor.* En général, la vermine n'a pas de trésor. Dans le cas contraire, il s'agit des possessions de ses proies.

#### Abeille géante

##### **Vermine de taille M**

**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 24 m (bonne)

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

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

**Attaque :** dard (+2 corps à corps, 1d4 plus venin)

**Attaque à outrance :** dard (+2 corps à corps, 1d4 plus venin)

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

**Attaques spéciales :** venin

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

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

**Caractéristiques :** For 11, Dex 14, Con 11, Int —, Sag 12, Cha 9

**Compétences :** Détection +5, Survie +1\*

**Dons :** —

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, nuée (2–5) ou essaim (11–20)

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** pas de pièces, 1/4 de biens précieux (miel uniquement), pas d'objets

**Évolution possible :** 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Bien qu'elle fasse environ 1,50 mètre de long, l'abeille géante se comporte de la même manière que l'abeille commune.

Il est rare que l'abeille géante se montre agressive, sauf si on l'attaque ou si elle doit défendre la ruche.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Lorsque l'abeille parvient à piquer son adversaire, son dard est arraché et elle meurt aussitôt.

**Compétences.** Une abeille géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. \* Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

#### Araignée monstrueuse

Quelle que soit sa taille, l'araignée monstrueuse est un redoutable prédateur qui use de sa morsure empoisonnée pour paralyser ou tuer ses proies.

L'espèce se divise en deux types : les chasseuses et les tisseuses. Les premières arpentent leur territoire en quête de nourriture, tandis que les secondes attendent que leurs proies viennent s'engluer dans leurs toiles. Les chasseuses tissent parfois des toiles qui leur servent de repaires uniquement. La vitesse de déplacement de base au sol de ces dernières est supérieure de 3 mètres à celles fournies dans les profils.

**Venin (Ext).** La morsure des araignées monstrueuses est venimeuse. Reportez-vous à la table ci-dessous. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Très petite	10	1d2 For
Petite	10	1d3 For
Moyenne	12	1d4 For
Grande	13	1d6 For
Très grande	16	1d8 For
Gigantesque	20	2d6 For
Colossale	28	2d8 For

**Toile (Ext).** L'araignée monstrueuse se cache souvent dans les arbres ou dans sa toile pour mieux se laisser tomber sur sa proie (ou descendre silencieusement jusqu'à elle au bout d'un fil suffisamment solide pour supporter son poids et celui d'une autre créature de même catégorie de taille).

En plus de la tactique précédente, que chasseuses et tisseuses mettent fréquemment en application, ces dernières sont capables de tisser rapidement un total de huit toiles par jour, qu'elles expulsent violemment et d'un seul coup. Cette attaque est similaire à 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 dont la catégorie de taille est au plus supérieure d'un cran à celle de l'araignée.

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant respectivement un test d'Évasion ou de Force. Dans les deux cas, il s'agit d'une action simple. Le DD à atteindre est indiqué sur la table ci-dessous. Les DD de ces tests sont liés à la Constitution, sachant que celui du test de Force inclut un bonus racial de +4.

Les tisseuses fabriquent souvent des toiles verticales faisant entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté, selon la taille de l'araignée. Généralement, elles les positionnent de manière à attraper les créatures volantes, mais elles peuvent également les disposer pour piéger des proies évoluant à même le 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'araignée les avait prises pour cible à l'aide des toiles qu'elle projette (voir plus haut). Si les prisonniers disposent d'une surface solide sur laquelle prendre appui (sol, mur, arbre, etc.), ils bénéficient d'un bonus de +5 au test d'Évasion ou de Force (selon qu'ils essayent d'échapper à la toile ou de la déchirer). Chaque carré de toile de 1,50 mètre de côté a les points de résistance mentionnés sur la table, ainsi qu'une réduction des dégâts de (5/-).

L'araignée monstrueuse peut évoluer sur cette toile verticale à sa vitesse d'escalade. Elle sait exactement où se trouve toute créature touchant sa toile.

Taille de l'araignée	DD du test d'Évasion	DD du test de Force	Pts de résistance
Très petite	10	14	2
Petite	10	14	4
Moyenne	12	16	6
Grande	13	17	12
Très grande	16	20	14
Gigantesque	20	24	16
Colossale	28	32	18

**Perception des vibrations (Ext).** L'araignée monstrueuse sait précisément où se trouvent toutes les créatures en contact avec le sol (dans un rayon de 18 mètres) ou avec ses toiles.

**Compétences.** Toutes les araignées monstrueuses bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elles peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elles sont pressées ou menacées. Enfin, elles exploitent leur modificateur de Force ou de Dextérité à ce type de test, en choisissant le plus élevé.

\* Les chasseuses bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Saut et de +8 aux tests de Détection. De leur côté, les tisseuses bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion quand elles ont recours à leurs toiles.

	Araignée monstrueuse, très petite Vermine de taille TP	Araignée monstrueuse, petite Vermine de taille P	Araignée monstrueuse, moyenne Vermine de taille M
Dés de vie :	1/2d8 (2 pv)	1d8 (4 pv)	2d8+2 (11 pv)
Initiative :	+3	+3	+3
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), escalade 3 m	9 m (6 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases), escalade 6 m

<b>Classe d'armure :</b>	15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12 +0/-12	14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépourvu 11 +0/-6	14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11 +1/+1
<b>Attaque de base/lutte :</b>			
<b>Attaque :</b>	morsure (+5 corps à corps, 1d3-4 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4-2 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d6 plus venin)
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+5 corps à corps, 1d3-4 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4-2 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d6 plus venin)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	toile, venin	toile, venin	toile, venin
<b>Particularités :</b>	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +3, Vig +2, Vol +0	Réf +3, Vig +2, Vol +0	Réf +3, Vig +4, Vol +0
<b>Caractéristiques :</b>	For 3, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 7, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 11, Dex 17, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2
<b>Compétences :</b>	Détection +4*, Discrétion +15*, Escalade +11, Saut – 4*	Détection +4*, Discrétion +11*, Escalade +11, Saut – 2*	Détection +4*, Discrétion +7*, Escalade +11, Saut +0*
<b>Dons :</b>	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)
<b>Environnement :</b>	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
<b>Organisation sociale :</b>	colonie (8–16)	colonie (2–5) ou nuée (6–11)	solitaire ou colonie (2–5)
<b>Facteur de puissance :</b>	1/4	1/2	1
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	1/10° de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
<b>Évolution possible :</b>	—	—	3 DV (taille M)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

	<b>Araignée monstrueuse, grande</b>	<b>Araignée monstrueuse, très grande</b>
	<b>Vermine de taille G</b>	<b>Vermine de taille TG</b>
<b>Dés de vie :</b>	4d8+4 (22 pv)	8d8+16 (52 pv)
<b>Initiative :</b>	+3	+3
<b>Vitesse de déplacement :</b>	9 m (6 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases), escalade 6 m
<b>Classe d'armure :</b>	14 (–1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11 +3/+9	16 (–2 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13 +6/+18
<b>Attaque de base/lutte :</b>		
<b>Attaque :</b>	morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 plus venin)	morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 plus venin)	morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	toile, venin	toile, venin
<b>Particularités :</b>	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +4, Vig +5, Vol +1	Réf +5, Vig +8, Vol +2
<b>Caractéristiques :</b>	For 15, Dex 17, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2	For 19, Dex 17, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
<b>Compétences :</b>	Détection +4*, Discrétion +3*, Escalade	Détection +4*, Discrétion –1*, Escalade

	+11, Saut +2*	+12, Saut +4*
<b>Dons :</b>	—	—
<b>Environnement :</b>	forêts tempérées	forêts tempérées
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire ou colonie (2–5)	solitaire ou colonie (2–5)
<b>Facteur de puissance :</b>	2	5
<b>Trésor :</b>	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
<b>Évolution possible :</b>	5–7 DV (taille G)	9–15 DV (taille TG)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—
	<b>Araignée monstrueuse, gigantesque</b>	<b>Araignée monstrueuse, colossale</b>
	<b>Vermine de taille Gig</b>	<b>Vermine de taille C</b>
<b>Dés de vie :</b>	16d8+32 (104 pv)	32d8+64 (208 pv)
<b>Initiative :</b>	+3	+2
<b>Vitesse de déplacement :</b>	9 m (6 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases), escalade 6 m
<b>Classe d'armure :</b>	19 (–4 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16	22 (–8 taille, +2 Dex, +18 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 20
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+12/+31	+24/+50
<b>Attaque :</b>	morsure (+15 corps à corps, 2d8+10 plus venin)	morsure (+26 corps à corps, 4d6+15 plus venin)
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+15 corps à corps, 2d8+10 plus venin)	morsure (+26 corps à corps, 4d6+15 plus venin)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	6 m/4,50 m	12 m/9 m
<b>Attaques spéciales :</b>	toile, venin	toile, venin
<b>Particularités :</b>	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +8, Vig +12, Vol +5	Réf +12, Vig +20, Vol +10
<b>Caractéristiques :</b>	For 25, Dex 17, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2	For 31, Dex 15, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
<b>Compétences :</b>	Détection +4*, Discrétion –5*, Escalade +14, Saut +7*	Détection +7*, Discrétion –10*, Escalade +16, Saut +10*
<b>Dons :</b>	—	—
<b>Environnement :</b>	forêts tempérées	forêts tempérées
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	8	11
<b>Trésor :</b>	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
<b>Évolution possible :</b>	17–31 DV (taille Gig)	33–60 DV (taille C)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—

### **Charançon géant**

#### **Vermine de taille G**

**Dés de vie :** 7d8+21 (52 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 19 (–1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +5/+15

**Attaque :** mandibules (+10 corps à corps, 4d6+9)

**Attaque à outrance :** mandibules (+10 corps à corps, 4d6+9)

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

**Attaques spéciales :** piétinement (2d8+3)

**Particularités :** vermine, vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +8, Vol +2  
**Caractéristiques :** For 23, Dex 10, Con 17, Int —, Sag 10, Cha 9  
**Compétences :** —  
**Dons :** —  
**Environnement :** forêts tempérées  
**Organisation sociale :** groupe (2–5) ou nuée (6–11)  
**Facteur de puissance :** 4  
**Évolution possible :** 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

Cet insecte géant est extrêmement nuisible puisqu'il s'en prend fréquemment aux champs cultivés (un seul charançon de cette taille peut dévaster une ferme entière en très peu de temps). Une fois adulte, il fait environ 3 mètres de long.

**Piétinement (Ext).** Jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

### Fourmi géante

Parmi toutes les créatures de ce type, la fourmi géante est l'une des plus résistantes et des plus adaptables qui soient. Soldats et ouvrières mesurent environ 1,80 mètre de long, la reine pouvant atteindre les 2,70 mètres.

**Dard acide (Ext).** Chez les fourmis géantes, le soldat est doté d'un dard relié à une glande productrice d'acide située au niveau de l'abdomen. S'il parvient à saisir un adversaire entre ses mandibules, il peut tenter de le piquer à chaque round (bonus à l'attaque de +3). Chaque coup au but inflige 1d4+1 points de dégâts perforants, plus 1d4 points d'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la fourmi doit réussir une attaque de mandibules. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut piquer à l'aide de son dard (soldat uniquement).

**Compétences.** \* Une fourmi géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand elle suit une piste à l'odeur, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

	<b>Fourmi géante, ouvrière</b> <b>Vermine de taille M</b>	<b>Fourmi géante, soldat</b> <b>Vermine de taille M</b>	<b>Fourmi géante, reine</b> <b>Vermine de taille G</b>
<b>Dés de vie :</b>	2d8 (9 pv)	2d8+2 (11 pv)	4d8+4 (22 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	+0	–1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	15 m (10 cases), escalade 6 m	15 m (10 cases), escalade 6 m	12 m (8 cases)
<b>Classe d'armure :</b>	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	17 (–1 taille, –1 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 17
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+1/+1	+1/+3	+3/+10
<b>Attaque :</b>	mandibules (+1 corps à corps, 1d6)	mandibules (+3 corps à corps, 2d4+3)	mandibules (+5 corps à corps, 2d6+4)
<b>Attaque à outrance :</b>	mandibules (+1 corps à corps, 1d6)	mandibules (+3 corps à corps, 2d4+3)	mandibules (+5 corps à corps, 2d6+4)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	étreinte	dard acide, étreinte	étreinte
<b>Particularités :</b>	odorat, vermine	odorat, vermine	odorat, vermine
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +0, Vig +3, Vol +0	Réf +0, Vig +4, Vol +1	Réf +0, Vig +5, Vol +2
<b>Caractéristiques :</b>	For 10, Dex 10, Con 10, Int —, Sag 11, Cha 9	For 14, Dex 10, Con 13, Int —, Sag 13, Cha 11	For 16, Dex 9, Con 13, Int —, Sag 13, Cha 11
<b>Compétences :</b>	Escalade +8	Escalade +10,	—
<b>Dons :</b>	Pistage (S)	Pistage (S)	Pistage (S)
<b>Environnement :</b>	plaines tempérées	plaines tempérées	plaines tempérées
<b>Organisation sociale :</b>	groupe (2–6) ou unité (6–11 plus 1 soldat)	solitaire ou unité (2–4)	fourmilière (1 plus 10–100 ouvrières et 5–20 soldats)
<b>Facteur de puissance :</b>	1	2	2

<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
<b>Évolution possible :</b>	3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)	3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)	5–6 DV (taille G), 7–8 DV (taille TG)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

### **Guêpe géante**

#### **Vermine de taille G**

**Dés de vie :** 5d8+10 (32 pv)

**Initiative :** +1

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

**Classe d'armure :** 14 (–1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +3/+11

**Attaque :** dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin)

**Attaque à outrance :** dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin)

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

**Attaques spéciales :** venin

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

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +6, Vol +2

**Caractéristiques :** For 18, Dex 12, Con 14, Int —, Sag 13, Cha 11

**Compétences :** Détection +9, Survie +1\*

**Milieu naturel/climat :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–5) ou essaim (11–20)

**Facteur de puissance :** 3

**Évolution possible :** 6–8 DV (taille G), 9–15 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

La guêpe attaque quand elle a faim ou quand elle se sent menacée. Elle combat en piquant sa cible jusqu'à ce que mort s'ensuive. Une fois l'adversaire tué ou mis hors de combat, elle le ramène à son nid, où sa dépouille servira de nourriture aux œufs qu'elle pondra à l'intérieur.

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

**Compétences.** Une guêpe géante bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection. \* Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

### **Mante religieuse géante**

#### **Vermine de taille G**

**Dés de vie :** 4d8+8 (26 pv)

**Initiative :** –1

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

**Classe d'armure :** 14 (–1 taille, –1 Dex, +6 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +3/+11

**Attaque :** pattes (+6 corps à corps, 1d8+4)

**Attaque à outrance :** pattes (+6 corps à corps, 1d8+4) et mandibules (+1 corps à corps, 1d6+2)

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

**Attaques spéciales :** étreinte

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

**Jets de sauvegarde :** Réf +0, Vig +6, Vol +3

**Caractéristiques :** For 19, Dex 8, Con 15, Int —, Sag 14, Cha 11

**Compétences :** Détection +6, Discrétion –1\*

**Dons :** —

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 3

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

**Ajustement de niveau :** —

Ce carnivore à la patience infinie peut rester immobile des heures jusqu'à ce que sa proie se décide à venir à portée.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la mante religieuse géante doit réussir une attaque de patte. Si elle remporte le test de lutte qui s'ensuit, elle parvient à assurer sa prise et porte une attaque de morsure (en qualité d'attaque principale, bonus à l'attaque de +6).

**Compétences.** Une mante religieuse géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discrétion. \* En raison de son camouflage naturel, le bonus racial aux tests de Discrétion passe à +12 si elle est entourée de végétation.

### **Mille-pattes monstrueux**

Les mille-pattes monstrueux s'en prennent généralement à tout ce qui ressemble à de la nourriture, mordant à l'aide de leurs mandibules avant d'injecter leur venin.

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Très petite	10	1 Dex
Petite	10	1d2 Dex
Moyenne	10	1d3 Dex
Grande	11	1d4 Dex
Très grande	14	1d6 Dex
Gigantesque	17	1d8 Dex
Colossale	23	2d6 Dex

**Venin (Ext).** La morsure des mille-pattes monstrueux est venimeuse. Reportez-vous à la table ci-dessus. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

**Compétences.** Un mille-pattes monstrueux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et de Discrétion. Il utilise son modificateur de Force ou de Dextérité aux tests d'Escalade, en choisissant le plus élevé. Enfin, il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou menacé.

	<b>Mille-pattes monstrueux, très petit</b> <b>Vermine de taille TP</b>	<b>Mille-pattes monstrueux, petit</b> <b>Vermine de taille P</b>	<b>Mille-pattes monstrueux, moyen</b> <b>Vermine de taille M</b>
<b>Dés de vie :</b>	1/4d8 (1 pv)	1/2d8 (2 pv)	1d8 (4 pv)
<b>Initiative :</b>	+2	+2	+2
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases), escalade 9 m	12 m (8 cases), escalade 12 m
<b>Classe d'armure :</b>	14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12	14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12	14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+0/-13	+0/-7	+0/-1
<b>Attaque :</b>	morsure (+4 corps à corps, 1d3-5 plus venin)	morsure (+3 corps à corps, 1d4-3 plus venin)	morsure (+2 corps à corps, 1d6-1 plus venin)
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+4 corps à corps, 1d3-5 plus venin)	morsure (+3 corps à corps, 1d4-3 plus venin)	morsure (+2 corps à corps, 1d6-1 plus venin)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	venin	venin	venin
<b>Particularités :</b>	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +2, Vig +2, Vol +0	Réf +2, Vig +2, Vol +0	Réf +2, Vig +2, Vol +0
<b>Caractéristiques :</b>	For 1, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 5, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 9, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2
<b>Compétences :</b>	Détection +4, Discrétion +18, Escalade +10	Détection +4, Discrétion +14, Escalade +10	Détection +4, Discrétion +10, Escalade +10
<b>Dons :</b>	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)
<b>Environnement :</b>	souterrains	souterrains	souterrains
<b>Organisation sociale :</b>	colonie (8-16)	colonie (2-5) ou nuée (6-11)	solitaire ou colonie (2-5)

<b>Facteur de puissance :</b>	1/8	1/4	1/2
<b>Évolution possible :</b>	—	—	—
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—
	<b>Mille-pattes monstrueux, grand</b>	<b>Mille-pattes monstrueux, très grand</b>	
	<b>Vermine de taille G</b>	<b>Vermine de taille TG</b>	
<b>Dés de vie :</b>	3d8 (13 pv)	6d8+6 (33 pv)	
<b>Initiative :</b>	+2	+2	
<b>Vitesse de déplacement :</b>	12 m (8 cases), escalade 12 m	12 m (8 cases), escalade 12 m	
<b>Classe d'armure :</b>	14 (−1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12	16 (−1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14	
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+2/+7	+4/+15	
<b>Attaque :</b>	morsure (+3 corps à corps, 1d8+1 plus venin)	morsure (+5 corps à corps, 2d6+4 plus venin)	
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+3 corps à corps, 1d8+1 plus venin)	morsure (+5 corps à corps, 2d6+4 plus venin)	
<b>Espace occupé/allonge :</b>	3 m/1,,50 m	4,50 m/3 m	
<b>Attaques spéciales :</b>	venin	venin	
<b>Particularités :</b>	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)	
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +3, Vig +3, Vol +1	Réf +4, Vig +6, Vol +2	
<b>Caractéristiques :</b>	For 13, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 17, Dex 15, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2	
<b>Compétences :</b>	Détection +4, Discrétion +6, Escalade +10	Détection +4, Discrétion +2, Escalade +11	
<b>Dons :</b>	Attaque en finesse (S)	—	
<b>Environnement :</b>	souterrains	souterrains	
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire ou colonie (2–5)	solitaire ou colonie (2–5)	
<b>Facteur de puissance :</b>	1	2	
<b>Évolution possible :</b>	4–5 DV (taille G)	7–11 DV (taille TG)	
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	
	<b>Mille-pattes monstrueux, gigantesque</b>	<b>Mille-pattes monstrueux, colossal</b>	
	<b>Vermine de taille Gig</b>	<b>Vermine de taille C</b>	
<b>Dés de vie :</b>	12d8+12 (66 pv)	24d8+24 (132 pv)	
<b>Initiative :</b>	+2	+1	
<b>Vitesse de déplacement :</b>	12 m (8 cases), escalade 12 m	12 m (8 cases), escalade 12 m	
<b>Classe d'armure :</b>	18 (−4 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16	20 (−8 taille, +2 Dex, +16 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 18	
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+9/+27	+18/+42	
<b>Attaque :</b>	morsure (+11 corps à corps, 2d8+9 plus venin)	morsure (+18 corps à corps, 4d6+12 plus venin)	
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+11 corps à corps, 2d8+9 plus venin)	morsure (+18 corps à corps, 4d6+12 plus venin)	
<b>Espace occupé/allonge :</b>	3 m/1,50 m	9 m/6 m	
<b>Attaques spéciales :</b>	venin	venin	
<b>Particularités :</b>	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)	
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +6, Vig +9, Vol +4	Réf +9, Vig +15, Vol +8	
<b>Caractéristiques :</b>	For 23, Dex 15, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2	For 27, Dex 13, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2	



<b>Compétences :</b>	Détection +4, Discrétion -2, Escalade +14	Détection +4, Discrétion -7, Escalade +16
<b>Dons :</b>	—	—
<b>Environnement :</b>	souterrains	souterrains
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	6	9
<b>Évolution possible :</b>	17–23 DV (taille Gig)	25–48 DV (taille C)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—

### **Punaise de feu géante**

#### **Vermine de taille P**

**Dés de vie :** 1d8 (4 pv)

**Initiative :** +0

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

**Classe d'armure :** 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +0/-4

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

**Attaque à outrance :** mandibules (+1 corps à corps, 2d4)

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

**Attaques spéciales :** —

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

**Jets de sauvegarde :** Réf +0, Vig +2, Vol +0

**Caractéristiques :** For 10, Dex 11, Con 11, Int —, Sag 10, Cha 7

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** plaines chaudes

**Organisation sociale :** groupe (2–5) ou colonie (6–11)

**Facteur de puissance :** 1/3

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

**Ajustement de niveau :** —

Cet insecte nocturne est lumineux, ce qui le rend très prisé des mineurs et des aventuriers. Il possède deux glandes, situées au-dessus des yeux, qui produisent de la lumière. Cette luminosité persiste pendant 1d6 jours même après que les glandes ont été prélevées sur la punaise de feu ; elles éclairent une zone de 3 mètres de rayon environ. La punaise de feu géante est longue de 60 centimètres.

### **Scarabée géant**

#### **Vermine de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+4 (13 pv)

**Initiative :** +0

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

**Classe d'armure :** 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

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

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

**Attaque à outrance :** mandibules (+2 corps à corps, 1d4+1)

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

**Attaques spéciales :** jet d'acide

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

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

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

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** groupe (2–5) ou nuée (6–11)

**Facteur de puissance :** 2

**Évolution possible :** 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Le scarabée géant se nourrit principalement de charogne et de déchets organiques, qu'il récupère pour s'en faire un nid dans lequel il pondra ses œufs. Il mesure environ 1,80 mètre de long.

Cet insecte ne combat que pour se défendre ou pour protéger son nid ou ses œufs.

**Jet d'acide (Ext).** Quand on le dérange, le scarabée géant crache un cône de vapeur acide (3 mètres de long, 1 fois par round). Toutes les créatures touchées doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de subir 1d4+2 points de dégâts d'acide. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

### Scorpion monstrueux

Le scorpion monstrueux a de bonnes chances d'attaquer toutes les proies qui se présentent. Il charge souvent ses adversaires.

**Constriction (Ext).** S'il remporte un test de lutte, le scorpion monstrueux inflige automatiquement des dégâts de pinces.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le scorpion monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces. Pour ce qui est des tests de lutte, il exploite son modificateur de Force ou de Dextérité, en choisissant le plus élevé.

**Venin (Ext).** Le dard des scorpions monstrueux est venimeux. Reportez-vous à la table ci-dessous. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Très petite	12	1 Con
Petite	12	1d2 Con
Moyenne	13	1d3 Con
Grande	14	1d4 Con
Très grande	18	1d6 Con
Gigantesque	23	1d8 Con
Colossale	33	1d10 Con

**Compétences.** Le scorpion monstrueux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Escalade.

	Scorpion monstrueux, très petit	Scorpion monstrueux, petit	Scorpion monstrueux, moyen
	<b>Vermine de taille TP</b>	<b>Vermine de taille P</b>	<b>Vermine de taille M</b>
<b>Dés de vie :</b>	1/2d8+2 (4 pv)	1d8+2 (6 pv)	2d8+4 (13 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	+0	+0
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases)	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)
<b>Classe d'armure</b>	14 (+2 taille, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	14 (+1 taille, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14	14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+0/-8	+0/-4	+1/+2
<b>Attaque :</b>	pince (+2 corps à corps, 1d2-4)	pince (+1 corps à corps, 1d3-1)	pince (+2 corps à corps, 1d4+1)
<b>Attaque à outrance :</b>	2 pinces (+2 corps à corps, 1d2-4) et dard (-3 corps à corps, 1d2-4 plus venin)	2 pinces (+1 corps à corps, 1d3-1) et dard (-4 corps à corps, 1d3-1 plus venin)	2 pinces (+2 corps à corps, 1d4+1) et dard (-3 corps à corps, 1d4 plus venin)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	constriction (1d2-4), étreinte, venin	constriction (1d3-1), étreinte, venin	constriction (1d4+1), étreinte, venin
<b>Particularités :</b>	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +0, Vig +4, Vol +0	Réf +0, Vig +4, Vol +0	Réf +0, Vig +5, Vol +0
<b>Caractéristiques :</b>	For 3, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2	For 9, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2	For 13, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2

<b>Compétences :</b>	Détection +4, Discrétion +12, Escalade +0	Détection +4, Discrétion +8, Escalade +3	Détection +4, Discrétion +4, Escalade +5
<b>Dons :</b>	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)	—
<b>Environnement :</b>	déserts chauds	déserts chauds	déserts chauds
<b>Organisation sociale :</b>	colonie (8–16)	colonie (2–5) ou nuée (6–11)	solitaire ou colonie (2–5)
<b>Facteur de puissance :</b>	1/4	1/2	1
<b>Évolution possible :</b>	—	—	3–4 DV (taille M)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

	<b>Scorpion monstrueux, grand</b> <b>Vermine de taille G</b>	<b>Scorpion monstrueux, très grand</b> <b>Vermine de taille TG</b>
<b>Dés de vie :</b>	5d8+10 (32 pv)	10d8+30 (75 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	+0
<b>Vitesse de déplacement :</b>	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
<b>Classe d'armure</b>	16 (–1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16	20 (–2 taille, +12 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 20
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+3/+11	+7/+21
<b>Attaque :</b>	pince (+6 corps à corps, 1d6+4)	pince (+11 corps à corps, 1d8+6)
<b>Attaque à outrance :</b>	2 pinces (+6 corps à corps, 1d6+4) et dard (+1 corps à corps, 1d6+2 plus venin)	2 pinces (+2 corps à corps, 1d8+6) et dard (+6 corps à corps, 2d4+3 plus venin)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	constriction (1d6+4), étreinte, venin	constriction (1d8+6), étreinte, venin
<b>Particularités :</b>	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +1, Vig +6, Vol +1	Réf +3, Vig +10, Vol +3
<b>Caractéristiques :</b>	For 19, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2	For 23, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2
<b>Compétences :</b>	Détection +4, Discrétion +0, Escalade +8	Détection +4, Discrétion –4, Escalade +10
<b>Dons :</b>	—	—
<b>Environnement :</b>	déserts chauds	déserts chauds
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire ou colonie (2–5)	solitaire ou colonie (2–5)
<b>Facteur de puissance :</b>	3	7
<b>Trésor :</b>	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
<b>Évolution possible :</b>	6–9 DV (taille G)	11–19 DV (taille TG)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—

	<b>Scorpion monstrueux, gigantesque</b> <b>Vermine de taille Gig</b>	<b>Scorpion monstrueux, colossal</b> <b>Vermine de taille C</b>
<b>Dés de vie :</b>	20d8+60 (150 pv)	40d8+120 (300 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	–1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
<b>Classe d'armure</b>	24 (–4 taille, +18 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 24	26 (–8 taille, –1 Dex, +25 naturelle), contact 1, pris au dépourvu 26
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+15/+37	+30/+58
<b>Attaque :</b>	pince (+21 corps à corps, 2d6+10)	pince (+34 corps à corps, 2d8+12)
<b>Attaque à outrance :</b>	2 pinces (+21 corps à corps, 2d6+10) et dard (+16 corps à corps, 2d6+5 plus venin)	2 pinces (+34 corps à corps, 2d8+12) et dard (+29 corps à corps, 2d8+6 plus venin)

<b>Espace occupé/allonge :</b>	6 m/4,50 m	12 m/9 m
<b>Attaques spéciales :</b>	constriction (2d6+10), étreinte, venin	constriction (2d8+12), étreinte, venin
<b>Particularités :</b>	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +6, Vig +15, Vol +6	Réf +12, Vig +25, Vol +13
<b>Caractéristiques :</b>	For 31, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2	For 35, Dex 8, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2
<b>Compétences :</b>	Détection +4, Discrétion –8, Escalade +14	Détection +4, Discrétion –12, Escalade +16
<b>Dons :</b>	—	—
<b>Environnement :</b>	déserts chauds	déserts chauds
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	10	12
<b>Trésor :</b>	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
<b>Évolution possible :</b>	21–39 DV (taille Gig)	41–60 DV (taille C)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—