

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 H-M

Halfelin

Halfelin, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 21, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/-3

Attaque : épée longue (+3 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : épée longue (+3 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : traits des halfelins

Particularités : traits des halfelins

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +1, Discrétion +4, Escalade +2, Perception auditive +3, Saut -4

Dons : Arme de prédilection (épée longue)

Environnement : terre ferme

(Halfelin des profondeurs : souterrains)

(Grand : forêts tempérées)

Organisation sociale : groupe (2-4), bande (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3-6) ou troupe (30-100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7, 6-10 chiens et 2-5 chiens de selle)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

Ils mesurent environ 90 centimètres de haut, pour un poids légèrement supérieur à 15 kg. Ils ont les yeux noirs ou noisette. Les hommes arborent souvent de beaux favoris, mais la barbe est rare chez eux, et la moustache plus encore. Ils préfèrent les vêtements simples, pratiques et agréables à porter. Contrairement à la plupart des autres races, ils accordent plus de valeur au confort qu'aux signes extérieurs de richesse. Ils atteignent l'âge adulte peu après leurs 20 ans et leur espérance de vie leur permet généralement de dépasser les 150 ans.

Ils parlent l'halfelin et le commun.

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

Combat

Les halfelins préfèrent se défendre plutôt que d'attaquer. La plupart du temps, ils se cachent et utilisent leurs armes à distance afin de ralentir ou stopper la progression adverse. Leur tactique est très semblable à celle des elfes, si ce n'est que les halfelins mettent l'accent sur le camouflages plutôt que sur la mobilité.

Traits des halfelins (Ext). Les halfelins possèdent les traits raciaux suivants.

- +2 en Dextérité, -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 halfelin est de 6 mètres.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde.

- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.
- *Langues*. D'office : commun et halfelin. Supplémentaires : elfe, gnome, goblin, nain et orque.
- *Classe de prédilection*. Roublard.
- *Ajustement de niveau*. +0.

L'homme d'armes halfelin 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 halfelins

La description précédente concerne les pieds-légers, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également deux autres grandes races d'halfelins, qui diffèrent sensiblement.

Grands

Les Grands sont assez rares. Comme leur nom l'indique, ils sont plus grands que leurs cousins (certains dépassent 1,20 mètre). Ils parlent souvent l'elfe en plus des langues habituelles chez les halfelins.

Traits des Grands (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des pieds-légers.

- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Tout comme un elfe, un Grand passant à 1,50 mètre ou moins d'un passage secret a automatiquement droit à un test de Fouille, comme s'il le cherchait activement. Ce trait remplace le bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive des pieds-légers.
- Moins athlétiques que les pieds-légers, les Grands ne bénéficient pas de bonus aux tests de Déplacement silencieux, d'Escalade ou de Saut.

Halfelins des profondeurs

Ces halfelins sont plus petits et plus trapus que les pieds-légers. Ils mesurent à peu près 75 cm et pèsent environ 16 kg.

Traits des halfelins des profondeurs (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des pieds-légers.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Connaissance de la pierre*. Tout comme les nains, les halfelins des profondeurs 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. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un halfelin des profondeurs approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, 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.
- Les halfelins des profondeurs gagnent automatiquement un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat et d'Estimation liés à la pierre ou aux métaux.
- Moins athlétiques que les pieds-légers, ils ne bénéficient pas de bonus aux tests de Déplacement silencieux, d'Escalade ou de Saut.

Harpie

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 7d8 (31 pv)

Initiative : +2

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

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +7/+7

Attaque : gourdin (+7 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : gourdin (+7/+2 corps à corps, 1d6), 2 griffes (+2 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chant captivant

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 17

Compétences : Bluff +11, Détection +3, Intimidation +7, Perception auditive +7, Représentation (déclamation) +5

Dons : Attaque en vol, Esquive, Persuasion
Environnement : marécages tempérés
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (7–12)
Facteur de puissance : 4
11
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Elle aime envoûter les voyageurs à l'aide de son chant, avant de leur faire subir des tourments indicibles. Elle ne se décide à tuer et à dévorer ses « jouets » que quand ils ne lui procurent plus le moindre amusement.

Combat

Quand une harpie doit combattre, elle préfère le faire à l'aide d'une arme, en se servant de son don Attaque en vol.

Chant captivant (Sur). L'attaque la plus insidieuse de la harpie est son chant. Quand elle y fait appel, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres que des harpies) doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être captivées. C'est un effet de son et mental, de type charme. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par cette harpie pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Les victimes captivées avancent en droite ligne vers la harpie. Si leur chemin les oblige à franchir un obstacle dangereux (marcher dans les flammes, tomber d'une falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Les créatures captivées ne peuvent rien faire d'autre que se défendre (elles sont donc incapables de combattre ou de s'enfuir, mais ne subissent pas de malus à la CA si on les attaque). Dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre de la harpie, elles s'immobilisent et ne se défendent pas contre ses attaques. L'effet dure tant que la harpie chante, puis un round après cela. Un barde utilisant son pouvoir de contre-chant permet aux créatures envoûtées de jouer un nouveau jet de sauvegarde.

Compétence. Une harpie bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et de Perception auditive.

Hibou géant

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+4 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 21 m (moyenne)

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

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : serres (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 serres (+7 corps à corps, 1d6+4) et bec (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne exceptionnelle

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +8*, Détection +10, Perception auditive +17

Dons : Vigilance, Virage sur l'aile

Environnement : forêts tempérées

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

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre bon

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

Ajustement de niveau : +2 (compagnon d'armes)

Le hibou géant est un oiseau de proie nocturne, redouté pour sa faculté à chasser et à tuer ses proies dans un silence presque absolu. Intelligent, il s'associe parfois avec d'autres créatures d'alignement bon, bien qu'il cesse rarement de se montrer soupçonneux à leur égard.

À l'âge adulte, il mesure dans les 2,70 mètres de long pour une envergure de 6 mètres. Sa taille exceptée, il ressemble presque trait pour trait au hibou commun.

Il parle le commun et le sylvestre.

Combat

Le hibou géant attaque en planant silencieusement jusqu'à sa cible pour la prendre par surprise. Quand on le rencontre seul, c'est le plus souvent qu'il est en train de chasser ou de patrouiller autour de son nid. Dans ce cas, il ignore bien souvent les créatures qui ne lui semblent pas menaçantes. Quand deux hiboux géants vivent en couple, ils attaquent de concert et combattent jusqu'à la mort pour défendre leur nid. Plusieurs hiboux géants se regroupent parfois dans un but bien précis, comme par exemple chasser des humanoïdes malfaisants de la région.

Vision nocturne exceptionnelle (Ext). Le hibou géant voit cinq fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Compétences. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Perception auditive et d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

* Il a également droit à un bonus de +8 aux tests de Déplacement silencieux quand il est en vol.

Dressage de hibou géant

Bien que cette créature soit intelligente, il est nécessaire de l'entraîner avant de pouvoir la monter au combat. Pour ce faire, le hibou géant doit manifester une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être atteint via un test de Diplomatie réussi). L'entraînement d'un hibou géant amical demande donc six semaines de travail et un test de Dressage (DD 25). Il peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf de hibou géant vaut 2 500 po, un petit 4 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos.

Hippogriffe

Créature magique de taille G

Dés de vie : 3d10+9 (25 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 30 m (moyenne)

Classe d'armure : 15 (−1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4), morsure (+1 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +8, Perception auditive +4

Dons : Esquive, Virage sur l'aile

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (7–12)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

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

Ajustement de niveau : —

L'hippogriffe est une créature volante particulièrement agressive, qui tient à la fois du cheval et de l'aigle géant. Cet omnivore d'une grande voracité n'hésite pas à s'en prendre aux humanoïdes pour se nourrir.

L'hippogriffe fait normalement dans les 2,70 mètres de long, pour une envergure de 6 mètres et un poids de 500 kg.

Combat

L'hippogriffe fond sur sa proie, qu'il lacère de ses serres. Quand cette tactique est impossible, il se bat à coups de bec et de pattes.

Lorsque plusieurs hippogriffes vivent en couple ou en groupe, ils attaquent de concert, plongeant l'un après l'autre sur les intrus pour ne pas leur laisser le moindre répit. Ils combattent jusqu'à la mort pour défendre le nid et leurs petits, qui se négocient un bon prix dans de nombreuses régions civilisées.

Compétences. L'hippogriffe bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Dressage d'hippogriffe

Un hippogriffe doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Dresser un hippogriffe prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage (DD 25). Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. L'hippogriffe peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'hippogriffe vaut 2 000 po, un petit 3 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser ou entraîner un hippogriffe.

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.

Hobgobelin

Hobgobelin, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol –1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Perception auditive +2

Dons : Vigilance

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24) ou tribu (30–300 plus 50% 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, 2–4 loups sanguinaires et 1–4 ogres ou 1–2 trolls)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Les hobgobelins sont de proches cousins des gobelins. Leur peau rouge orangé est couverte de poils brun-roux à gris sombre selon les individus. Les mâles de grande taille ont souvent le nez bleu ou rouge. Leurs yeux sont jaunes ou noisette et leurs dents sont jaunâtres. Ils portent le plus souvent des vêtements de couleur vive, le rouge sang agrémenté de cuir noir étant leur association favorite. Leurs armes sont toujours bien entretenues.

Ils parlent le gobelin et le commun.

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

Combat

Adeptes de la stratégie, les hobgobelins sont capables d'appliquer des plans complexes. Leur sens de la discipline peut leur permettre de remporter de nombreuses batailles pour peu qu'ils soient sous les ordres d'un maître tacticien. Ils haïssent les elfes, qu'ils attaquent de préférence à n'importe quel adversaire.

Compétences. Les hobgobelins bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

Personnages hobgobelins

Traits des hobgobelins (Ext). Voici les traits raciaux des hobgobelins.

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un hobgobelin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.
- *Langues.* D'office : commun et gobelin. Supplémentaires : draconien, infernal, géant, nain et orque.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.

- *Ajustement de niveau*. +1.

Homme-lézard

Humanoïde (reptilien) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+5 naturelle) ou 17 (+5 naturelle, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 15 ou 17

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +0

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

Compétences : Équilibre +4, Natation +2, Saut +5

Dons : Attaques multiples

Environnement : marais tempérés

Organisation sociale : groupe (2–3), bande (6–10 plus 50 % de non-combattants et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–60 plus 2 lieutenants de niveau 3–6 et 1 chef de niveau 4–10)

Facteur de puissance : 1

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

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Hauts de 1,80 à 2,10 mètres, ils ont une peau couverte d'écailles vertes, grises ou brunes et une queue dont le contrepoids leur permet de se tenir debout (elle est longue de 0,90 à 1,20 mètre).

Les hommes-lézards parlent le draconien.

Combat

Les hommes-lézards combattent chacun pour soi, sans la moindre organisation. Adeptes de l'attaque en masse, ils tentent de repousser leurs adversaires dans l'eau, où ils savent qu'ils auront l'avantage. Si l'ennemi est plus nombreux ou si leur territoire est envahi, ils posent des pièges, tendent des embuscades et effectuent des raids sur les lieux où les provisions adverses sont entreposées. Les tribus plus évoluées appliquent des tactiques moins primitives et leurs pièges et embuscades sont souvent bien plus dangereux.

Retenir son souffle. Un homme-lézard peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Compétences. Grâce à leur queue, les hommes-lézards bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut. Les modificateurs indiqués dans le profil comprennent une pénalité d'armure de –2 (et un malus de –4 aux tests de Natation) pour ceux qui possèdent un écu.

Personnages hommes-lézards

Voici les traits raciaux des hommes-lézards :

- +2 en Force, +2 en Constitution, –2 en Intelligence.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un homme-lézard est de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un homme-lézard commence avec 2 niveaux d'humanoïde, ce qui lui offre 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegarde suivants : Réf +3, Vig +0 et Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un homme-lézard lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences de classe sont : Équilibre, Natation et Saut. Les hommes-lézards bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un homme-lézard lui confèrent un don.
- Armes et armures. Les hommes-lézards sont formés aux manèges des armes courantes et des boucliers.
- Bonus d'armure naturelle de +5.

- Armes naturelles. 2 griffes (1d4) et morsure (1d4).
- Particularités (voir ci-dessus). Retenir son souffle.
- *Langues*. D'office : commun et draconien. Supplémentaires : aquatique, goblin, gnoll, orque.
- *Classe de prédilection*. Druide.
- *Ajustement de niveau*. +1.

Homme-poisson

Homme-poisson, hommes d'armes de niveau 1

Humanoïde (aquatique) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), nage 15 m

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 armure de cuir), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : trident (+2 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19–20)

Attaque à outrance : trident (+2 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : amphibie, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol –1

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

Compétences : Détection +3, Natation +9, Perception auditive +3

Dons : Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou bande (30–60 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaine de niveau 7 et 10 marsouins)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Un homme-poisson mesure 2,40 mètres de la tête au bout de la queue, et il pèse 200 kg environ.

Ils parlent le commun et l'aquatique.

La plupart des hommes-poissons rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes. Les caractéristiques indiquées ci-dessus concernent des PNJ de niveau 1.

Combat

De loin, les hommes-poissons se battent à l'aide d'arbalètes lourdes façonnées à partir de coquillages et de corail, et dont les carreaux sont des épines de poisson-globe (facteur de portée de 9 mètres sous l'eau). Ils appliquent souvent la tactique du tir de barrage avant de venir au contact, après quoi ils utilisent leurs tridents.

Amphibie (Ext). Les hommes-poissons respirent l'eau comme l'air, mais ils s'éloignent rarement de plus de quelques mètres du bord.

Compétences. L'homme-poisson 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.

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

Homoncule

Créature artificielle de taille TP

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (bonne)

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

Attaque de base/lutte : +1/–8

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d4–1 et poison)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d4–1 et poison)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : poison
Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +0, Vol +1
Caractéristiques : For 8, Dex 15, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 7
Dons : Réflexes surhumains
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : quelconque (identique à celui de son créateur)
Évolution possible : 3–6 DV (taille TP)
Ajustement de niveau : —

L'homoncule est un petit serviteur créé par un magicien. Presque incapable de se battre, il fait par contre un excellent espion, éclaireur ou messenger. Son créateur peut le modeler à son goût.

L'homoncule n'est guère plus qu'un outil conçu pour exécuter certaines tâches spécialisées. C'est une extension de son créateur, dont il possède l'alignement et la nature. Il est incapable de parler, mais le processus de création le lie télépathiquement à son maître. Il sait les mêmes choses que lui et peut lui transmettre tout ce qu'il voit ou entend du moment qu'il ne s'éloigne pas à plus de 450 mètres. L'homoncule ne s'éloigne jamais volontairement de son maître au-delà de cette distance, mais il est possible de l'emmener de force. Si cela se produit, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour retourner auprès de son créateur. Si l'homoncule est détruit, son maître perd instantanément 2d10 points de vie. Si le maître meurt, l'homoncule perd le semblant de vie qui l'anime et son corps fond rapidement pour ne laisser qu'une petite flaque de fluide nauséabond.

Combat

L'homoncule se pose sur sa proie et la mord pour l'empoisonner.

Poison (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 5d6 minutes supplémentaires. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Création

Il faut d'abord commencer par façonner le corps de la créature à l'aide d'un mélange d'argile, de cendres, de poudre de racine de mandragore, d'eau pure et de sang du créateur (25 cl). Les ingrédients coûtent 50 po. Le personnage peut sculpter le corps lui-même ou confier cette partie du travail à quelqu'un d'autre. Cela nécessite un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (poterie) associé à un DD de 12.

Une fois le corps façonné, il faut l'animer par le biais d'un long rituel exigeant une un atelier ou un laboratoire (semblable à un laboratoire d'alchimiste) dont l'équipement coûte un total de 500 po. Si le personnage se charge également de la construction du corps, il peut exécuter le rituel en même temps.

Il est possible de créer un homoncule ayant plus de 2 DV, mais chaque dé de vie supplémentaire ajoute +2 000 po au coût de création.

NLS 4 ; Création de créature artificielle, niveau 4 de lanceur de sorts, *image miroir*, *œil du mage*, *réparation* ; Prix — (n'est jamais vendu) ; Coût 1 050 po + 78 PX.

Hurleur

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 17 (–1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : morsure (+10 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : morsure (+10 corps à corps, 2d8+5), 1d4 piquants (+5 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : hurlement, piquants

Particularités : vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +8, Escalade +14, Fouille +7, Perception auditive +13, Survie +2 (+4 pour suivre une trace)

Dons : Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou meute (6–10)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 7–9 DV (taille G), 10–18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le hurleur vit dans les plans où le Mal et le Chaos règnent en maîtres.
 Un hurleur mesure 2,40 mètres de long et pèse environ 1 tonne.
 Malgré son intelligence, il est incapable de parler et ne sait que hurler. Certains ont émis l'idée qu'il communiquait de la sorte, mais si tel est le cas, même les sorts spécialisés ne parviennent pas à comprendre son langage. Les hurleurs comprennent l'abyssal.

Combat

Le hurleur est un monstre lâche et cruel, qui n'attaque qu'en groupe. Il charge au combat, s'enfuit après avoir porté son attaque, et recommence aussi souvent que possible.

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

Hurlement (Ext). Extérieurs exceptés, toute créature entendant le hurlement de ce monstre pendant un minimum d'une heure est soumise à ses effets, même si cela n'aide nullement le hurleur au combat. Toutes les créatures se trouvant dans une étendue de 30 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire après chaque heure d'exposition aux hurlements du monstre. C'est un effet de son et mental.

Piquants (Ext). La majorité des piquants du hurleur poussent au niveau de son cou. Quand il mord, il donne également de violents coups de tête et son adversaire risque d'être touché par 1d4 piquants. Chaque fois que cela se produit, la créature blessée doit réussir un jet de Réflexes (DD 16), sinon le piquant se casse et reste enfoncé dans sa chair, ce qui se traduit par un malus de circonstances de –1 (par piquant) aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de caractéristique et de compétence. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité. On peut extraire une tête de piquant sans risque avec un jet de Premiers secours de DD 20. Autrement, cela inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Dressage de hurleur

Les fiélons de taille P ou M (quasits, orques fiélons, succubes, etc.) utilisent parfois le hurleur comme monture ou animal de meute. Ce monstre, qui sert de chien de chasse aux démons plus puissants, est particulièrement efficace sous terre.

Bien qu'intelligent, un hurleur doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si le hurleur a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie). Dresser un hurleur prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage (DD 25). Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. Le hurleur peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 230 kg, intermédiaire de 230 à 460 kg et lourde de 460 à 690 kg. Il peut tirer jusqu'à 3,5 tonnes.

Hydre

	Cinq têtes Créature magique de taille TG	Six têtes Créature magique de taille TG	Sept têtes Créature magique de taille TG
Dés de vie :	5d10+28 (55 pv)	6d10+33 (66 pv)	7d10+38 (77 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 3 m	6 m (4 cases), nage 3 m	6 m (4 cases), nage 3 m
Classe d'armure :	15 (–2 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 14	16 (–2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15	17 (–2 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+5/+16	+6/+17	+7/+19
Attaque :	5 morsures (+6 corps à	6 morsures (+8 corps à	7 morsures (+10 corps à

Attaque à outrance :	corps, 1d10+3) 5 morsures (+6 corps à corps, 1d10+3)	corps, 1d10+3) 6 morsures (+8 corps à corps, 1d10+3)	corps, 1d10+4) 7 morsures (+10 corps à corps, 1d10+4)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	guérison accélérée (15), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +5, Vig +9, Vol +3	guérison accélérée (16), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +6, Vig +10, Vol +4	guérison accélérée (17), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +6, Vig +10, Vol +4
Jets de sauvegarde :			
Caractéristiques :	For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6	Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6	Détection +7, Natation +12, Perception auditive +7
Dons :	Attaques réflexes ^S , Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^S , Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^S , Robustesse, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire
Organisation sociale :			
Facteur de puissance :	4 (normale), 6 (pyro ou cryo)	5 (normale), 7 (pyro ou cryo)	6 (normale), 8 (pyro ou cryo)
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre
Alignement :			
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
	Huit têtes Créature magique de taille TG	Neuf têtes Créature magique de taille TG	Dix têtes Créature magique de taille TG
Dés de vie :	8d10+43 (87 pv)	9d10+48 (97 pv)	10d10+53 (108 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 6 m	6 m (4 cases), nage 6 m	6 m (4 cases), nage 6 m
Classe d'armure :	18 (–2 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17	19 (–2 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18	20 (–2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte :	+8/+20	+9/+22	+10/+23
Attaque :	8 morsures (+8 corps à corps, 1d10+4)	9 morsures (+9 corps à corps, 1d10+5)	10 morsures (+10 corps à corps, 1d10+5)
Attaque à outrance :	8 morsures (+8 corps à corps, 1d10+4)	9 morsures (+9 corps à corps, 1d10+5)	10 morsures (+10 corps à corps, 1d10+5)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	guérison accélérée (18), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +7, Vig +11, Vol +4	guérison accélérée (19), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +7, Vig +11, Vol +5	guérison accélérée (20), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +8, Vig +12, Vol +5
Jets de			

sauvegarde :

Caractéristiques :	For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 21, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 21, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +8, Natation +12, Perception auditive +7	Détection +8, Natation +13, Perception auditive +8	Détection +9, Natation +13, Perception auditive +8
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^S , Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^S , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^S , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	7 (normale), 9 (pyro ou cryo)	8 (normale), 10 (pyro ou cryo)	9 (normale), 11 (pyro ou cryo)
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

Onze têtes**Créature magique de taille TG**

Dés de vie :	11d10+55 (115 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 6 m
Classe d'armure :	21 (−2 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+11/+25
Attaque :	11 morsures (+12 corps à corps, 1d10+6)
Attaque à outrance :	11 morsures (+12 corps à corps, 1d10+6)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—
Particularités :	guérison accélérée (21), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +12, Vol +5
Caractéristiques :	For 23, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +9, Natation +14, Perception auditive +9
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^S , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)
Organisation sociale :	solitaire

Douze têtes**Créature magique de taille TG**

Dés de vie :	12d10+60 (126 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 6 m
Classe d'armure :	22 (−2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte :	+12/+26
Attaque :	12 morsures (+13 corps à corps, 2d8+6)
Attaque à outrance :	12 morsures (+13 corps à corps, 2d8+6)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—
Particularités :	guérison accélérée (22), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +13, Vol +6
Caractéristiques :	For 23, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +10, Natation +14, Perception auditive +9
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaques réflexes ^S , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)
Organisation sociale :	solitaire

Facteur de puissance :	10 (normale), 12 (pyro ou cryo)	11 (normale), 13 (pyro ou cryo)
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—
Ajustement de niveau :	—	—

L'hydre est un monstre reptilien aux têtes multiples. Sa peau va du gris-brun au brun sombre, sauf au niveau du ventre, qui est jaune ou ocre. Ses yeux sont ambrés et ses crocs jaunâtres. Elle fait environ 6 mètres de long et pèse 2 tonnes.

Les hydres sont incapables de parler.

Combat

L'hydre peut attaquer à l'aide de toutes ses têtes sans le moindre malus, même si elle s'est déplacée ou si elle a chargé au cours du round.

On peut en venir à bout en tranchant toutes ses têtes ou en tuant son corps. Pour lui couper une tête, il faut réussir une manœuvre de destruction avec une arme tranchante (le joueur doit signaler s'il vise le corps ou un cou avant d'effectuer le jet d'attaque). Tenter une destruction provoque une attaque d'opportunité si l'attaquant ne possède pas le don Science de la destruction. Tout personnage en position de frapper le corps de l'hydre peut également frapper ses têtes, car elles se déplacent perpétuellement en combat. Il est possible de préparer une action pour tenter de détruire un tête au moment où elle vous frappe.

Chaque tête possède un total de points de vie égal au nombre de points de vie du corps, divisé par le nombre de têtes initial. Trancher une tête inflige au corps un nombre de points de dégâts égal à la moitié du total de points de vie normal de la tête. Les muscles du cou de l'hydre referment la plaie afin de limiter la perte de sang.

L'hydre ne peut plus attaquer à l'aide de cette tête, mais ne subit pas d'autre malus.

Chaque fois qu'on coupe une tête, deux autres repoussent du cou tranché au bout de 1d4 rounds. Une hydre ne peut jamais avoir plus du double de têtes que son nombre de départ, et les têtes supplémentaires pourrissent et meurent en une journée. Pour empêcher les têtes de repousser, il faut infliger un minimum de 5 points de dégâts de feu ou d'acide au moignon (une attaque de contact est nécessaire), et ce avant que les nouvelles têtes n'apparaissent. Une épée de feu (ou un autre effet du même genre) inflige les dégâts au moignon en même temps qu'elle tranche la tête. Les dégâts de feu ou d'acide d'une attaque de zone (comme une *boule de feu* ou un souffle de dragon) peuvent cautériser plusieurs moignons en plus d'infliger des dégâts au corps de la créature. La perte de ses têtes ne peut tuer une hydre que lorsque tous les moignons ont été cautérisés par le feu ou l'acide. Le corps de l'hydre peut être tué comme n'importe quelle autre créature, mais elle bénéficie du pouvoir de guérison accélérée (voir ci-dessous) et est donc difficile à vaincre. Toute attaque n'étant pas utilisée (ou ne pouvant par être utilisée) pour une manœuvre de destruction vise nécessairement le corps de la créature. Les effets magiques ciblés ne peuvent viser l'une des têtes d'une hydre (et doivent donc viser le corps) à moins qu'ils infligent des dégâts tranchants et puissent être utilisés pour une manœuvre de destruction.

Guérison accélérée (Ext). Chaque round, une hydre se soigne d'un nombre de points de dégâts égal à 10 + son nombre de têtes initial.

Compétences. Les nombreuses têtes de l'hydre lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Une hydre 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.

Dons. Grâce au don Attaques réflexes, l'hydre peut utiliser toutes ses têtes pour porter des attaques d'opportunité.

Pyrohydre

Créature magique (Feu) de taille TG

Cette hydre de couleur rouge peut cracher des traits de feu longs de 6 mètres et hauts et larges de 3 mètres. Les têtes sont capables de souffler tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de feu par tête. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à 10 + 1/2 nombre de têtes de l'hydre (à l'origine) + le modificateur de Constitution de l'hydre.

Les dégâts de feu ne peuvent cautériser le moignon d'une pyrohydre (puisqu'elle est immunisée contre le feu), mais 5 points de froid le peuvent.

Cryohydre

Créature magique (froid) de taille TG

Cette hydre de couleur mauve peut cracher des traits de givre longs de 6 mètres et hauts et larges de 3 mètres. Les têtes sont capables de souffler tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de froid par tête. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à 10 + 1/2 nombre de têtes de l'hydre (à l'origine) + le modificateur de Constitution de l'hydre.

Inéluctable

Les inéluctables sont des créatures artificielles dont le seul rôle est de faire respecter les lois naturelles de l'univers.

Chaque type d'inéluctable est conçu pour traquer et punir un genre particulier de transgression, cherchant tout individu ou groupe ayant violé un principe fondamental. Quand un inéluctable est créé, il reçoit sa première mission, trouve le coupable et inflige la punition appropriée. La sentence est généralement la mort, bien que certains inéluctables préfèrent remettre une compensation à la partie outragée, utilisant un sort de *quête* ou de *marque de la justice* pour s'assurer de la coopération du transgresseur. Dès son premier pas, l'inéluctable est entièrement concentré sur sa cible. Il persiste dans ses efforts, aussi ténue soit sa piste, même si la tâche semble désespérée.

Les inéluctables sont tenaces dans l'exécution de leur mission, mais ont pour ordre de laisser les innocents en paix. Les complices de leur proie constituent cependant un gibier rêvé, ce qui génère parfois des conflits dans leur programmation.

Les inéluctables n'hésitent pas à se sacrifier pour accomplir leur mission, mais ils ne sont pas suicidaires. Quand la victoire est impensable, ils battent en retraite pour trouver une manière de rétablir l'équilibre. Ce sont des ennemis déterminés mais patients. Ils peuvent conclure une alliance si cela sert leur mission, mais ils peinent à garder longtemps leurs alliés.

On remarque facilement les inéluctables dans une foule quand ils sont en mode d'observation, mais ils ne semblent pas conscients de l'attention qu'on leur porte. Leur forme varie, mais tous les inéluctables sont des automates d'or et d'argent, dotés d'engrenages et de pistons en lieu et place des muscles. Leurs yeux brillent d'un éclat doré.

Remarquez que contrairement à la plupart des créatures artificielles, les inéluctables ont une valeur d'Intelligence et sont capables de penser, d'apprendre et de se souvenir.

Les inéluctables parlent l'abyssal, le céleste, l'inférieur et la langue natale de leur première cible.

Combat

À moins que leur existence ne soit en péril, les inéluctables sont entièrement focalisés sur le fautif qu'ils poursuivent, ignorant complètement les autres combattants. Un inéluctable peut attaquer quiconque lui fait obstacle, mais il ne s'attardera pas au point de ne plus pouvoir se retourner contre sa cible. Les inéluctables prennent l'autodéfense très au sérieux : quiconque attaque l'un d'eux au moyen d'une arme mortelle est châtié avec une force meurtrière.

Les armes naturelles des inéluctables, ainsi que les armes manufacturées qu'ils pourraient utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Guérison accélérée (Ext). Un inéluctable récupère un certain nombre de points de vie par round (indiqué dans sa description) à condition qu'il lui en reste au moins 1. Cependant, les dégâts infligés par les armes chaotiques guérissent à vitesse normale.

Kolyarut

Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 13d10+20 (91 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m en crevice (4 cases), vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 27 (+1 Dex, +10 naturelle, +6 crevice), contact 11, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : baiser du vampire (+11 corps à corps, 5d6) ; ou rayon d'énergie négative (+10 contact à distance, comme le sort) ; ou *épée longue* +2 (+13 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou coup (+11 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : baiser du vampire (+11/+6 corps à corps, 5d6) ; ou rayon d'énergie négative (+10 contact à distance, comme le sort) ; ou *épée longue* +2 (+13/+8 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou 2 coups (+11 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : baiser du vampire, pouvoirs magiques, rayon d'énergie négative

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/Chaos), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

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

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con —, Int 10, Sag 17, Cha 16

Compétences : Déguisement +12, Détection +11, Diplomatie +4, Fouille +5, Perception auditive +11, Psychologie +12, Renseignements +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Magie de guerre, Pouvoir rapide (*suggestion*), Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Vigilance

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 14–22 DV (taille M), 23–29 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les kolyaruts constituent le dernier recours en matière de respect des clauses d'un contrat : ils châtient ceux qui rompent les serments et les marchés.

Avant d'entamer une mission à l'encontre d'un briseur de promesse, le kolyarut emmagasine autant d'informations que possible concernant le serment ou le contrat. Il ne s'intéresse pas à ceux qui brisent un serment accidentellement ou contre leur volonté : seuls ceux qui violent un contrat de leur plein gré vont à l'encontre du principe que les kolyaruts sont conçus pour faire respecter. Si un contrat écrit est brisé, le kolyarut en emmène une copie avec lui.

Ce sont aussi les inéluctables plus volubiles, respectant les plus insignifiantes règles de politesse, comme de saluer correctement avant de s'occuper de l'affaire qui les amène. Ils utilisent *déguisement* pour adopter une apparence humanoïde anodine, ce qui est utile quand ils doivent accomplir leur mission incognito.

Combat

Comme tous les inéluctables, les kolyaruts sont assez patients pour étudier leur victime avant de frapper. Ils connaissent donc bien les talents et les défenses du briseur de pacte avant d'engager la bataille. Quand ils se battent, ils essaient de mettre un terme au conflit le plus rapidement possible, en limitant les effusions de sang et la pagaille. Cependant, ils ne prennent pas le risque de retarder ou de mettre leur mission en danger quand la vie d'innocents est menacée.

La tactique favorite du kolyarut est d'utiliser *invisibilité* ou *déguisement* pour s'approcher en douce, puis d'éliminer sa proie à l'aide du baiser du vampire avant qu'elle ne puisse réagir. Les kolyaruts n'ont aucun scrupule à utiliser leur baiser du vampire sur leurs alliés pour accroître leur puissance si cela les aide dans l'accomplissement de leur mission.

Les armes naturelles du kolyarut, 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.

Baiser du vampire (Sur). Par une attaque de contact au corps à corps, le kolyarut peut absorber l'énergie vitale de son adversaire, comme avec le sort *baiser du vampire* (niveau 13 de lanceur de sorts).

Pouvoirs magiques. *Déguisement*, *détection du mensonge* (DD 17), *immobilisation de personne* (DD 16), *invisibilité*, *localisation de créature*, *suggestion* et *terreur* (DD 17) à volonté ; *immobilisation de monstre* (DD 17) et *marque de la justice* 1 fois par jour ; *mission* 1 fois par semaine. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rayon d'énergie négative (Sur). Le kolyarut est capable de lancer un rayon d'énergie noire sur une cible située dans un rayon de 60 mètres. L'effet est identique à celui du sort *énergie négative* (niveau 13 de lanceur de sorts).

Compétences. Les kolyaruts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de *Déguisement*, *Psychologie* et *Renseignements*.

Marut

Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 15d10+30 (112 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m en harnois (6 cases), vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 34 (–1 taille, +1 Dex, +16 naturelle, +8 harnois), contact 10, pris au dépourvu 33

Attaque de base/lutte : +11/+27

Attaque : coup (+22 corps à corps, 2d6+12 et 3d6 de son ou 3d6 d'électricité)

Attaque à outrance : 2 coups (+22 corps à corps, 2d6+12 et 3d6 de son ou 3d6 d'électricité)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : poings de l'orage, pouvoirs magiques

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (10), réduction des dégâts (15/Chaos), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con —, Int 12, Sag 17, Cha 18

Compétences : Concentration +13, Connaissances (religion) +10, Détection +16, Diplomatie +6, Fouille +10, Perception auditive +16, Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (poings de l'orage), Coup fabuleux, Magie de guerre, Science de la bousculade, Vigueur surhumaine

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 15

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 16–28 DV (taille G), 29–45 (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Les maruts représentent l'inéluctabilité de la mort elle-même. Ils affrontent ceux qui vont à l'encontre de ce principe.

Quiconque utilise des moyens surnaturels pour prolonger sa vie peut devenir la proie d'un marut. Ceux qui prennent des mesures extraordinaires pour tromper la mort d'une autre façon peuvent également entrer dans cette catégorie. Ceux qui utilisent la magie pour inverser la mort ne sont pas dignes de l'attention d'un marut, à moins qu'ils ne le fassent régulièrement ou à très grande échelle.

Dédaignant les armes et tout autre équipement, les maruts marchent sans trêve d'un pas sûr et implacable sur leurs ennemis.

Combat

Une fois sa cible trouvée, le marut lui apporte la mort qu'elle a essayé d'éviter. Ceux qui fuient la mort par le biais de la nécromancie peuvent recevoir une *mission* ou une *marque de la justice* pour leur inculquer le respect adéquat. Il utilise généralement un *mur de force* pour bloquer toute issue, puis commence par lancer un *éclair multiple* en approchant au corps à corps. Une fois au contact, il frappe avec ses poings énormes, créant un *cercle de mort* s'il est assailli par de nombreux adversaires. Il enchaîne les *dissipations suprêmes* contre les lanceurs de sorts et utilise *porte dimensionnelle* et *localisation de créature* pour traquer un ennemi en fuite.

Les armes naturelles du marut, 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.

Poings de l'orage (Sur). Le poing gauche du marut déclenche un puissant coup de tonnerre lorsqu'il touche quelque chose, infligeant 3d6 points de dégâts de son supplémentaires et assourdissant la cible pendant 2d6 rounds (jet de Vigueur DD 31 pour annuler l'assourdissement). Le poing droit provoque 3d6 points de dégâts supplémentaires d'électricité et l'éclair lumineux aveugle la victime pendant 2d6 rounds (jet de Vigueur DD 31 pour annuler l'aveuglement). Les DD de sauvegarde sont liés à la Force et incluent le don Attaque spéciale renforcée du marut.

Pouvoirs. Blessures légères de groupe (DD 19), dissipation suprême, domination, localisation de créature, injonction suprême (DD 19), marche dans les airs, porte dimensionnelle, terreur (DD 18) et vision lucide à volonté ; cercle de mort (DD 20), éclair multiple (DD 20), marque de la justice et mur de force 1 fois par jour ; changement de plan (DD 21), quête et tremblement de terre (DD 22) 1 fois par semaine. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Compétences. Les maruts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Concentration, Détection et Perception auditive.

Zelekhut

Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 8d10+30 (74 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 10,5 m en barde d'armure à plaques (7 cases), vol 12 m (moyenne) en barde d'armure à plaques, vitesse de base 15 m, vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 27 (–1 taille, +10 naturelle, +8 barde de plaques), contact 9, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : chaîne cloutée (+10 corps à corps, 2d6+5 et 1d6 d'électricité)

Attaque à outrance : 2 chaînes cloutées (+10 corps à corps, 2d6+5 et 1d6 d'électricité)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/Chaos), résistance à la magie (20), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

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

Caractéristiques : For 21, Dex 11, Con —, Int 10, Sag 17, Cha 15

Compétences : Détection +9, Diplomatie +4, Fouille +9, Perception auditive +9, Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque au galop, Charge dévastatrice, Vigueur surhumaine

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Les zelekhts sont chargés de traquer ceux qui renient la justice, en particulier ceux qui s'enfuient pour échapper à une sentence. En combinant talent naturel et magie, ils trouvent les fugitifs où qu'ils se cachent, appliquant ensuite leur propre sentence.

Un zelekht peut sembler relativement inoffensif lorsqu'on le rencontre. Mais juste avant le combat, deux chaînes hérissées de pointes peuvent jaillir de ses avant-bras (par une action libre). De même, deux ailes de métal doré peuvent émerger de son dos sur commande. Rentrer les chaînes ou les ailes est aussi une action libre.

Combat

Une fois qu'il a trouvé le fugitif, le zelekht exploite sa mobilité et ses pouvoirs magiques pour bloquer les issues possibles. Ensuite, il immobilise tout défenseur possible en protégeant les passants innocents. Finalement, il capture le fugitif avec ses chaînes à pointes, le faisant chuter et le désarmant si nécessaire. Si la sentence est la mort, le zelekht l'exécute sans plus de cérémonies.

Les armes naturelles du zelzjhut, 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. *Ancre dimensionnelle*, *clairaudience/clairvoyance*, *dissipation de la magie*, *immobilisation de personne* (DD 15), *localisation de créature*, *terreur* (DD 16) et *vision lucide* à volonté ; *immobilisation de monstre* (DD 17) et *marque de la justice*, 3 fois par jour ; *mission* (DD 16) 1 fois par semaine. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Compétences. Les zelekhts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Fouille et de Psychologie.

Dons. En raison de leur morphologie chevaline, les zelekhts peuvent choisir leurs dons comme s'ils possédaient le don Combat monté et la compétence Équitation.

Kobold

Kobold, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (reptilien) de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/–4

Attaque : lance (+1 corps à corps, 1d6–1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)

Attaque à outrance : lance (+1 corps à corps, 1d6–1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol –1

Caractéristiques : For 9, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +6, Fouille +2, Perception auditive +2, Profession (mineur) +2

Dons : Vigilance

Environnement : forêts 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 plus 2–4 belettes sanguinaires) ou tribu (40–400 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 5–8 belettes sanguinaires)

Facteur de puissance : 1/4

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

Les kobolds sont de petits humanoïdes aussi lâches que sadiques.

Leur peau écailleuse aux reflets rouille va du brun au noir. Leurs deux yeux rouges luisent en permanence et leur queue n'est pas préhensible. Ils portent des vêtements en haillons, en montrant une nette préférence pour le rouge et l'orange.

Un kobold mesure entre 60 et 75 centimètres. Il pèse entre 17 et 23 kilos.

Ils parlent le draconien, même si l'on a davantage l'impression d'entendre des chiens aboyer quand ils s'expriment.

Combat

S'ils ne peuvent pas faire appel à la ruse, les kobolds ne conçoivent le combat que s'ils bénéficient d'un énorme avantage numérique (autrement dit, s'ils sont au moins deux fois plus nombreux que leurs adversaires). Si le rapport des forces leur est moins favorable, ils détalent sans demander leur reste. L'exception à cette règle concerne les gnomes, qu'ils attaquent à nombre égal.

Ils commencent par cribler leurs adversaires de billes de fronde, ne venant au contact que quand ils pensent les avoir suffisamment affaiblis. Chaque fois qu'ils le peuvent, ils tendent des embuscades près des endroits où ils ont posé des pièges. Ce faisant, ils espèrent faire tomber leurs ennemis dans les pièges (le plus souvent, des fosses), après quoi ils pourront leur tirer dessus en toute impunité, verser de l'huile enflammée dans le trou, jeter de la vermine venimeuse, etc.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les kobolds sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Compétences. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), Fouille et Profession (mineur).

Le kobold présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Facteur de puissance. Les kobolds dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global -3.

Personnages kobolds

Voici les traits raciaux des personnages kobolds :

- -4 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- 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 kobold est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Un personnage kobold bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), de Fouille et de Profession (mineur).
- Dons raciaux. Un personnage kobold gagne des dons en fonction de sa classe de personnage.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Particularités (voir ci-dessus). Sensibilité à la lumière.
- *Langues.* D'office : draconien. Supplémentaires : commun, commun des Profondeurs.
- *Classe de prédilection.* Ensorceleur.
- *Ajustement de niveau.* +0.

Kraken

Créature magique (aquatique) de taille Gig

Dés de vie : 20d10+180 (290 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : nage 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (-4 taille, +14 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +20/+44

Attaque : tentacule (+28 corps à corps, 2d8+12/19-20)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+28 corps à corps, 2d8+12/19-20), 6 bras (+23 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+23 corps à corps, 4d6+6)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m (18 m avec les tentacules, 9 m avec les bras)

Attaques spéciales : constriction (2d8+12 ou 1d6+6), étreinte

Particularités : nuage d'encre, pouvoirs magiques, propulsion, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +21, Vol +13

Caractéristiques : For 34, Dex 10, Con 29, Int 21, Sag 20, Cha 20

Compétences : Concentration +21, Connaissances (géographie) +17, Connaissances (nature) +16, Détection +30, Diplomatie +7, Discrétion +0, Fouille +28, Intimidation +16, Natation +20, Perception auditive +30, Psychologie +17, Survie +5 (+7 pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +16

Dons : Combat en aveugle, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule), Science du croc-en-jambe, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : régions aquatiques tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 21–32 DV (taille Gig), 33–60 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Six de ses huit tentacules sont en réalité des bras de 9 mètres de long, les deux autres étant deux fois plus longs et couverts de piquants acérés. Sa gueule en forme de bec est située à l'endroit où les tentacules rejoignent le corps.

Le kraken parle le commun et l'aquatique.

Combat

Le kraken fouette ses adversaires à l'aide de ses tentacules barbelés, puis les attrape dans ses bras pour les attirer jusqu'à sa gueule. L'adversaire peut tenter de briser les tentacules du monstre comme s'il s'agissait d'armes. Chaque tentacule a 20 points de vie, et chaque bras en a 10. En cas de lutte, il se sert d'un autre membre pour porter une attaque d'opportunité si on tente de lui briser un tentacule ou un bras. Le fait de trancher un tentacule ou un bras inflige au kraken des dégâts dont le montant est égal à la moitié des points de vie du membre. En général, le monstre bat en retraite s'il a perdu ses deux tentacules ou trois de ses bras. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

Constriction (Ext). Le kraken inflige automatiquement des dégâts de tentacule ou de bras chaque fois qu'il remporte le test de lutte qui l'oppose à sa victime.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le kraken doit réussir une attaque de tentacule ou de bras. Au prix d'une action libre, il peut ensuite tenter d'initier une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il gagne le test de lutte, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute, le kraken peut émettre un nuage d'encre noire saturant une étendue de 24 mètres de rayon (action libre). L'encre procure un camouflage total, que le kraken met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat ne tourne pas à son avantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps habituels de l'absence totale de visibilité.

Pouvoirs magiques. *Contrôle des vents, contrôle du climat, domination d'animal* (DD 18) et *résistance aux énergies destructives*, 1 fois par jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Propulsion (Ext). Une fois par round, le kraken peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 84 mètres). Le déplacement se fait en ligne droite, mais le monstre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. Le kraken 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 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Krenshar

Créature magique de taille M

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6) et 2 griffes (+0 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : effroi

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

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +1
Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 13
Compétences : Déplacement silencieux +6, Discrétion +4, Perception auditive +3, Saut +9
Dons : Attaques multiples, Pistage (S)
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (6–10)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 3–4 DV (taille M), 5–8 DV (taille G)
Ajustement de niveau : +2

Le krenshar est un étrange félin dont la tête est recouverte d'une peau étonnamment rétractile. Long de 1,20 mètre à 1,50 mètre environ, il a une tête étroite et allongée. Il pèse dans les 90 kilos.

Combat

Les krenshars attaquent en deux temps. L'un d'eux est chargé de rabattre le gibier. Une fois en position, il utilise son pouvoir d'effroi puis poursuit les proies qui s'enfuient en direction de ses congénères.

Effroi (Ext ou Sur). Le krenshar peut rétracter la fourrure de son visage, ce qui expose à l'air son crâne et ses muscles, comme s'il était écorché (action simple). Il présente alors une apparence si atroce que la plupart de ses adversaires s'enfuient en le voyant (considérez qu'il s'agit d'un test de Bluff accompagné d'un bonus de +3). Si le krenshar crie en même temps, l'effet combiné est semblable à celui produit par le sort *effroi*, jeté par un lanceur de sorts de niveau 3 (jet de Volonté, DD 13, partiel). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par le pouvoir d'effroi de ce krenshar pendant 24 heures. Tous les krenshars sont immunisés contre les cris de leurs semblables. Il s'agit d'un effet surnaturel mental, de terreur et de son. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. Les krenshars bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et Saut.

Lamie

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+9 (58 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 18 (–1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : contact (+12 contact au corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse) ; ou dague (+12 corps à corps, 1d6+4/19–20) ; ou griffes (+12 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : contact (+12 contact au corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse) ; ou dague (+12/+7 corps à corps, 1d6+4/19–20) et 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : diminution permanente de Sagesse, pouvoirs magiques

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

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

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 12

Compétences : Bluff +14, Concentration +10, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +11, Diplomatie +3, Discrétion +11, Intimidation +3

Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Volonté de fer

Environnement : déserts tempérés

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

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +4

Une lamie fait 2,40 mètres de long et pèse 350 kilos environ.

Combat

Bien que la lamie soit puissante et dangereuse au combat, elle n'apprécie pas les affrontements équitables. Elle fait grand usage de ses pouvoirs magiques, attirant ses proies à l'aide d'illusions et usant d'Attaque éclair pour

surgir et absorber la Sagesse de leur adversaire. Ensuite, elle utilise ses pouvoirs d'enchantement pour charmer les malheureux. Au corps à corps, la lamie utilise une dague et porte deux coups de griffes.

Pouvoirs magiques. *Déguisement et ventriloquie*, à volonté ; *charme-monstre* (DD 15), *image accomplie* (DD 14), *image miroir* et *suggestion* (DD 14), 3 fois/jour ; *sommeil profond* (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Diminution permanente de Sagesse (Sur). Chaque fois que la lamie réussit une attaque de contact au corps à corps, sa cible subit une diminution permanente de 1d4 point de Sagesse (même si la lamie n'en tire aucun bénéfice direct). Elle essaye d'utiliser cette attaque dès le début du combat, afin de rendre ses adversaires plus vulnérables à ses pouvoirs de *charme-monstre* et de *suggestion*.

Compétences. Les lamies bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Discrétion.

Lammasu

Créature magique de taille G

Dés de vie : 7d10+21 (59 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle),
contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+6)
1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+3), sorts

Particularités : cercle magique contre le Mal, pouvoirs magiques,
vision dans le noir (18 m), vision nocturne
résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10),
résistance à la magie 15, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

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

Caractéristiques : For 23, Dex 12, Con 17, Int 16, Sag 17, Cha 14

Compétences : Concentration +13, Connaissances (mystères) +13, Détection
+15, Diplomatie +4, Perception auditive +13, Psychologie +13
Diplomatie +19, Fouille +17, Perception auditive +18,
Psychologie +18, Survie +18 (+20 autres plans et pistage)

Dons : Combat en aveugle, Réflexes surhumains, Volonté de fer
surhumains, Volonté de fer

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal bon

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

Ajustement de niveau : +5

Un lammasu fait 2,40 mètres de long et pèse 250 kilos environ.

Il parle le commun, le draconien et le céleste.

Combat

Le lammasu se bat principalement à l'aide de ses griffes acérées et de ses sorts. Il se rue presque toujours au combat quand il voit une créature d'alignement bon assaillie par les forces du Mal.

Bond (Ext). Si le lammasu charge un adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus d'attaque +12 corps à corps ; dégâts 1d6+3.

Sorts. Le lammasu lance des sorts comme un prêtre de niveau 7, en choisissant deux domaines parmi les suivants : Bien, Connaissance, Guérison, Loi.

Exemple de sorts préparés (6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *assistance divine* (x2), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *résistance* ; 1^{er} – *bénédictio*n (x2), *bouclier entropique*, *détection du Mal*, *faveur divine*, *protection contre le Mal** ; 2^e – *aide**, *endurance de l'ours*, *force de taureau*, *résistance aux énergies destructives*, *restauration partielle* ; 3^e – *cercle magique contre le Mal**, *délivrance des malédictions*, *dissipation de la magie*, *lumière du jour* ; 4^e – *châtiment sacré**, *neutralisation du poison*.

* Sort de domaine. Domaines : Bien et Guérison.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Le lammasu est en permanence protégé par l'équivalent du sort *cercle magique contre le Mal* dans un rayon de 6 mètres.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité suprême* (le joueur de sorts uniquement), 2 fois/jour ; *porte dimensionnelle*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Compétences. Le lammasu bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection.

Léonal

Extérieur (Bien, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 12d8+60 (114 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 27 (+3 Dex, +14 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+20

Attaque : griffes (+20 corps à corps, 1d6+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+20 corps à corps, 1d6+8), morsure (+15 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d6+8), pouvoirs magiques, rugissement

Particularités : aura de protection, communication avec les animaux, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/Mal et argent), résistance au froid et au son (10), résistance à la magie (28), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +13 (+17 contre le poison), Vol +10

Caractéristiques : For 27, Dex 17, Con 20, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Concentration +12, Connaissances (une au choix) +17, Déplacement silencieux +22, Détection +17, Diplomatie +4, Discrétion +22, Équilibre +22, Intimidation +10, Perception auditive +17, Psychologie +17, Saut +35, Survie +17

Dons : Attaque éclair, Attaque spéciale renforcée (rugissement), Esquive, Pistage, Souplesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement neutre bon

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4–9)

Facteur de puissance : 12

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

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 13–18 DV (taille M), 19–36 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Combat

Les léonals aiment mener leurs batailles aussi directement que possible. Ils commencent par un rugissement pour déstabiliser leurs adversaires, puis portent des coups de griffes et de morsure. Les membres d'un même groupe de léonals attaquent de concert, suivant une tactique établie à l'avance. Ils s'arrangent pour prendre leurs adversaires en tenaille et frapper un grand coup.

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

Bond (Ext). Lorsque le léonal charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le léonal doit réussir une attaque de morsure. 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 sa victime et peut la lacérer avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +20 corps à corps, dégâts 1d6+8.

Rugissement (Sur). Un léonal peut rugir jusqu'à trois fois par jour. Chaque rugissement emplit un cône de 18 mètres de long qui duplique les effets d'un sort de *parole sacrée* et inflige 2d6 points de dégâts de son supplémentaires (jet de Vigueur DD 20 pour annuler). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *boule de feu* (DD 15), *détection des pensées*, *immobilisation de monstre* (DD 17), *métamorphose*, *mur de force* à volonté ; *guérison des maladies*, *neutralisation du poison*, *soins intensifs* (DD 16) 3 fois par jour ; *guérison suprême* (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Aura de protection (Sur). Toute créature à moins de 6 mètres du léonal 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 léonal). L'aura peut être dissipée, mais le léonal 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.)

Communication avec les animaux (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts), mais on peut l'activer par une action libre et le léonal n'a pas besoin de parler.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est qu'un léonal peut, chaque jour, redonner un nombre de points de vie égal à son maximum de points de vie.

Compétences. Le léonal bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Équilibre.

Lézard voltaïque

Créature magique de taille P

Dés de vie : 2d10+2 (13 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/-2

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : décharge étourdissante, décharge mortelle

Particularités : détection des courants électriques, immunité contre l'électricité, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Discrétion +11, Escalade +11, Natation +10, Perception auditive +4, Saut +7

Dons : Science de l'initiative

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire, couple, nichée (3-5) ou colonie (6-11)

Facteur de puissance : 2

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille P), 5-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Son ventre est bleu ou gris pâle, le reste de son corps étant plus sombre. Son dos et sa queue arborent des taches noires ou bleu nuit. Il fait 30 centimètres au garrot et pèse 12,5 kilos.

Combat

À moins d'être affamé, le lézard voltaïque préfère ne pas affronter les créatures plus grandes que lui.

Généralement, il essaye de faire peur aux intrus en émettant de petits grésillements rapprochés, provoqués par une succession d'infimes décharges électriques. Les créatures vivantes distantes de 3 mètres ou moins ont automatiquement les poils qui se hérissent. Si l'avertissement ne suffit pas, le lézard dresse les cornes et la queue pour administrer de violentes décharges électriques.

Au combat, le lézard voltaïque s'appuie exclusivement sur sa capacité à générer de l'électricité. Bien souvent, il ne mord qu'une fois son adversaire inconscient ou si ses décharges semblent rester sans effet. S'il est seul, il s'enfuit après avoir lancé sa décharge, mais si d'autres se trouvent à proximité, tous perçoivent l'utilisation qui vient d'être faite de l'énergie électrique et se dirigent sans la moindre hésitation vers leur congénère pour lui prêter secours.

Décharge étourdissante (Sur). Une fois par round, le lézard voltaïque peut générer une décharge étourdissante prenant pour cible une créature vivante distante de 1,50 mètre ou moins. La cible subit 2d8 points de dégâts non-létaux, total réduit de moitié sur un jet de Réflexes réussi (DD 12). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Décharge mortelle (Sur). Dès qu'au moins deux lézards voltaïques se trouvent à 6 mètres ou moins l'un de l'autre, ils peuvent regrouper leur énergie électrique pour produire un choc violent ayant pour source l'un d'entre eux (au choix). L'effet couvre une zone de 6 mètres de rayon et inflige 2d8 points de dégâts par lézard participant, jusqu'à un maximum de 12d8. Toute créature réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + nombre de lézards impliqués) ne subit que la moitié des dégâts indiqués.

Perception des courants électriques (Ext). Le lézard voltaïque détecte automatiquement toute décharge électrique se produisant à 30 mètres ou moins de lui.

Compétences. La couleur de sa peau lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. Il bénéficie aussi d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Pour ce qui est des tests d'Escalade et de Saut, il exploite son modificateur de Dextérité et non celui de Force. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Du reste, il peut toujours faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Enfin, il 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.

Liane chasseresse

Plante de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)

Classe d'armure : 15 (−1 taille, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec sa liane)

Attaques spéciales : constriction (1d6+7), enchevêtrement, étreinte

Particularités : camouflage, immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10), plante, vision aveugle (9 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 20, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 13, Cha 9

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–16 DV (taille TG), 17–32 DV (taille Gig), 33+ DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

La liane chasseresse est une plante semi-mobile qui se procure l'engrais dont elle a besoin en plaçant les créatures qu'elle tue près de ses racines, où elles se décomposent.

Cette plante est constituée d'une liane principale, longue d'à peu près 6 mètres, et de vrilles, longues de 1,50 mètre, situées tous les 15 centimètres environ. Ces dernières portent des feuilles et l'été, elles produisent des fruits qui pourraient passer pour des grappes de raisin. La liane est couverte d'une écorce noueuse qui lui donne l'aspect d'un pied de vigne géant. Son raisin a un goût très fort, mais beaucoup de gens pensent qu'il est toxique. On en tire un vin qui saoule très rapidement.

Bien qu'une liane chasseresse soit capable de se déplacer, elle est excessivement lente et ne le fait que si elle a absolument besoin de changer de territoire.

Une variété souterraine de la liane chasseresse pousse à proximité des eaux chaudes, cheminées de volcans et autres sources d'énergie thermique. Ses vrilles sont plus fines que celles de la plante de surface, et ses feuilles grises sont parsemées de traînées brunes, blanches ou argentées. Quand elle ne bouge pas, il est aisé de la prendre pour un dépôt minéral. Elle génère suffisamment de déchets pour permettre le développement de champignons, mousses et autre parasites, qui aident à la cacher.

Combat

La liane chasseresse applique une tactique basique, mais éprouvée : elle reste immobile jusqu'à ce que son gibier passe à portée, puis se détend subitement. Elle utilise son pouvoir d'enchevêtrement pour piéger ses proies et pour gêner leur éventuelle contre-attaque.

Constriction (Ext). Une liane chasseresse inflige 1d6+7 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé.

Enchevêtrement (Sur). La liane chasseresse peut animer les plantes qui se trouvent à 9 mètres ou moins d'elle par une action libre (jet de Réflexes DD 13 pour effet partiel). L'effet se poursuit jusqu'à la mort de la liane, à moins qu'elle ne décide d'y mettre un terme par une autre action libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse. Ce pouvoir est par ailleurs similaire au sort *enchevêtrement* (niveau 4 de lanceur de sorts).

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, la plante doit réussir une attaque de coup. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Camouflage (Ext). Comme la liane chasserresse a l'air d'une plante comme les autres tant qu'elle reste immobile, il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour la remarquer avant qu'elle n'attaque. Tout personnage maîtrisant les compétences Survie ou Connaissances (nature) peut se servir d'une de ces compétences à la place de Détection. Les nains peuvent utiliser leur faculté de connaissance de la pierre pour repérer une liane chasserresse souterraine.

Vision aveugle (Ext). Bien que ne possédant pas d'organes visuels, la liane chasserresse détecte les créatures distantes de 9 mètres ou moins à l'aide de son ouïe, de son odorat et des vibrations que le sol lui transmet.

Liche

Les liches sont des lanceurs de sorts morts-vivants, principalement des magiciens ou des ensorceleurs, mais aussi des prêtres, qui ont fait appel à leur magie pour vaincre la mort.

La liche prend la forme d'un humanoïde décharné, dont la peau flétrie est horriblement tirée sur ses os proéminents. Ses yeux se sont décomposés depuis longtemps, mais un feu écarlate brille au fond de ses orbites vides.

La liche parle le commun plus toute autre langue qu'elle connaissait de son vivant.

Création de liche

L'archétype acquis « liche » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après la « créature de base »), pour peu que ce dernier soit capable de créer le phylactère requis (voir plus bas). Il existe d'autres types de liches, comme les dragons, mais ils exploitent d'autres archétypes.

La liche conserve les caractéristiques et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille reste inchangée.

Dés de vie. Les dés de vie actuels et à venir deviennent des d12.

Classe d'armure. La liche acquiert un bonus d'armure naturelle de +5 (ou conserve l'armure naturelle du personnage si celle-ci est supérieure).

Attaque. L'attaque de contact de la liche est utilisable 1 fois par round. Si la créature de base est capable de se servir d'armes, elle conserve cette capacité. Une créature dotée d'armes naturelles les conserve également. Une liche qui combat à mains nues compte sur son attaque de contact ou sur son arme naturelle principale (le cas échéant). Enfin, une liche armée utilise son attaque de contact ou l'arme en question, au choix.

Attaque à outrance. Une liche qui combat à mains nues compte sur son attaque de contact (voir ci-dessus) ou sur ses armes naturelles (le cas échéant). Si elle est armée, elle utilise généralement son arme en guise d'attaque principale, son contact prenant la place d'attaque secondaire naturelle, du moins si elle a la possibilité de la porter (main libre ou arme naturelle utilisable dans le cadre d'une attaque secondaire).

Dégâts. Si la liche ne possède pas d'attaque naturelle, elle gagne une attaque de contact qui exploite l'énergie négative pour infliger 1d8+5 points de dégâts aux créatures vivantes (un jet de Volonté, assorti d'un DD égal à 10 + 1/2 DV de la liche + son modificateur de Charisme, réduit ce total de moitié). Si elle possède des attaques naturelles, elle peut les utiliser ou se servir de celles du statut de liche, au choix. Si elle a recours à une arme naturelle, celle-ci inflige 1d8+5 points de dégâts supplémentaires.

Attaques spéciales. La liche conserve toutes les attaques spéciales du personnage et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD des jets de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 DV de la liche + son modificateur de Charisme.

Aura de terreur (Sur). La liche est toujours entourée d'une aura de Mal et de mort. Toute créature de moins de 5 DV se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant le mort-vivant doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur*, lancé comme par un ensorceleur du niveau de la liche. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, l'aura de terreur de cette même liche ne peut plus l'affecter pendant 24 heures.

Contact paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par l'attaque de contact de la liche doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. *Délivrance de la paralysie* libère la victime, de même que tout sort permettant de se débarrasser d'une malédiction (voir le sort du même nom). L'effet de ce pouvoir ne peut pas être dissipé. Toute créature paralysée par une liche semble morte, mais un test de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) réussi révèle qu'elle respire encore.

Sorts. La liche peut lancer les mêmes sorts que de son vivant.

Particularités. La liche conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

Immunités (Ext). La liche est immunisée contre le froid, l'électricité, la métamorphose (bien qu'elle puisse en user sur elle-même) et les effets mentaux.

Réduction des dégâts (Sur). Le corps de ce mort-vivant est particulièrement résistant, ce qui lui confère une réduction des dégâts de (15/contondant et magie). Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La liche bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

Caractéristiques. La liche gagne les bonus suivants : Int +2, Sag +2 et Cha +2. Comme tous les morts-vivants, elle n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie. Sinon, comme la créature de base.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe mixte (1 liche, 2–4 vampires et 5–8 vampiriens).

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

Trésor. Pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux (x2).

Alignement. Toujours mauvais.

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +4.

Personnages lichés

La transformation en liche est totalement malfaisante et ne peut être effectuée qu'avec l'accord du sujet. Le personnage conserve les pouvoirs et aptitudes de classe qui étaient les siens de son vivant.

Le phylactère

Le processus de transformation en liche nécessite la fabrication d'un phylactère magique à l'intérieur duquel le mort-vivant conservera son énergie vitale. Tant que le phylactère n'a pas été localisé et détruit, la liche revient à son semblant de vie 1d10 jours après sa mort apparente.

Chaque liche doit fabriquer son propre phylactère, ce qui requiert le don Création d'objets merveilleux. Le personnage doit être un lanceur de sorts de niveau 11 ou plus. La fabrication du phylactère coûte 120 000 po et nécessite le sacrifice de 4 800 PX. Une fois achevé, l'objet a un niveau de lanceur de sorts égal au niveau de son créateur (au moment où il a été fabriqué).

Le plus souvent, le phylactère prend la forme d'une boîte métallique au couvercle scellé contenant des bandelettes de papier sur lesquelles ont été transcrites des incantations magiques. Les caractéristiques du phylactère sont les suivantes : taille TP, 20 en solidité, 40 points de résistance, DD de 40 pour le casser. Certaines lichés préfèrent conserver leur énergie vitale dans un anneau, une amulette ou un autre objet similaire, qui prend également le nom de phylactère.

Licorne

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+20 (42 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+13

Attaque : corne (+11 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : corne (+11 corps à corps, 1d8+8) et 2 sabots (+3 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : cercle magique contre le Mal, empathie sauvage, immunité contre le charme, la coercition et le poison, odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +6

Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 21, Int 10, Sag 21, Cha 24

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +11, Perception auditive +11, Saut +21, Survie +8*

Dons : Talent (Survie), Vigilance

Environnement : forêts tempérées

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

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +4 (compagnon d'armes)

Ce puissant équidé a des yeux noisette, bleu marine, violets ou dorés. Les mâles ont également une barbiche blanche.

Une licorne adulte mesure généralement 2,40 mètres de long pour 1,50 mètre au garrot et un poids de 600 kilos.

Les femelles sont légèrement plus petites et élancées que les mâles.

La licorne parle le sylvestre et le commun.

Combat

Généralement, la licorne ne se bat que pour se défendre ou pour protéger sa forêt. Dans ce cas, soit elle charge, empalant ses adversaires avec sa corne qu'elle utilise comme une lance d'arçon, soit elle frappe à l'aide de ses sabots. La corne est l'équivalent d'une arme magique +3, mais elle perd tout pouvoir si on la coupe.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Ce pouvoir produit en permanence l'effet du sort *cercle magique contre le Mal*. La licorne ne peut pas le réprimer.

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

Pouvoirs magiques. La licorne peut jeter *détection du Mal* à volonté (action libre). Une fois par jour, elle peut lancer *téléportation suprême* pour réapparaître n'importe où sur son territoire. Elle ne peut pas se téléporter en dehors de sa forêt, ou utiliser ce pouvoir pour y revenir si elle se trouve à l'extérieur.

En touchant un blessé à l'aide de sa corne, elle peut lancer *soins légers* (3 fois par jour) et *soins modérés* (1 fois par jour ; niveau 5 de lanceur de sorts). Toujours par le biais de sa corne, elle peut jeter *neutralisation du poison* (1 fois par jour ; niveau 8 de lanceur de sorts ; DD 21). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. La licorne bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

* Elle bénéficie également d'un bonus racial de +3 aux tests de Survie au sein de sa forêt.

Lilende

Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 21 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +7/+16

Attaque : épée courte (+11 corps à corps, 1d8+5/19-20)

Attaque à outrance : épée courte (+11/+6 corps à corps, 1d8+5/19-20) et queue (+6 corps à corps, 2d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d6+5), étreinte, pouvoirs magiques, sorts

Particularités : immunité contre le poison, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 15, Int 14, Sag 16, Cha 18

Compétences : Art de la magie +14, Concentration +12, Connaissances (mystères) +12, Détection +13, Diplomatie +16, Estimation +12, Perception auditive +13, Psychologie +13, Représentation (au choix) +14, Survie +17

Dons : Extension de durée, Magie de guerre, Réflexes surhumains

Environnement : un plan d'alignement chaotique bon

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique bon

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

Ajustement de niveau : +6

Les anneaux d'une lilende font généralement 6 mètres de long. La créature pèse 1,9 tonne environ. Quelques-unes ont un torse d'homme.

La lilende parle le céleste, l'inférieur, l'abyssal et le commun.

Combat

La lilende est une créature pacifique, sauf quand elle a décidé de se venger de quelqu'un qui, selon elle, fait ou a fait du tort à un artiste ou une certaine forme d'art. Dans ce cas, elle devient un adversaire implacable. Elle fait appel à ses sorts et pouvoirs magiques pour semer la confusion chez ses adversaires avant le début de l'affrontement. Plusieurs lilendes combattant ensemble mettent au point une tactique commune.

Les armes de la lilende (qu'elles soient naturelles ou non) sont considérées comme des armes bonnes et chaotiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts d'un adversaire.

Constriction (Ext). La lilende inflige 2d6+5 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre la créature qu'elle serre entre ses anneaux. Elle ne peut pas se déplacer tant qu'elle tient un adversaire de la sorte, mais peut continuer d'attaquer avec son épée.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la lilende doit réussir une attaque de queue. Elle peut ensuite engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

Pouvoirs magiques. *Débloccage, lumière, ténèbres et terrain hallucinatoire* (DD 18), 3 fois/jour ; *charme-personne* (DD 15), *communication avec les animaux* et *communication avec les plantes*, 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

La lilende maîtrise le pouvoir de musique de barde au niveau 6.

Sorts. La lilende lance des sorts comme un barde de niveau 6.

Exemples de sorts de barde connus (3/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *berceuse, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance* ; 1^{er} – *charme-personne, identification, soins légers, sommeil* ; 2^e – *cacophonie, immobilisation de personne, invisibilité*.

Compétences. La lilende bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie.

Locathah

Humanoïde (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 18 m

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

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : pique (+2 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)

Attaque à outrance : pique (+2 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 11

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +6, Détection +6, Natation +8, Perception auditive +6

Dons : Arme de prédilection (pique)

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Bien qu'humanoïdes, ils tiennent plus du poisson que de l'humain. Le locathah moyen mesure 1,50 mètre et pèse environ 85 kilos. Mâles et femelles se ressemblent, mais les secondes sont reconnaissables aux deux bandes ocre qui ornent leur poche à œufs.

Les locathahs parlent l'aquatique.

Combat

Tout combat contre des locathahs commence généralement par une ou plusieurs volées de carreaux d'arbalète (sous l'eau, leur facteur de portée est de 6 mètres). S'ils ont réussi à tendre un piège ou une embuscade à leurs adversaires, les locathahs continuent de combattre de loin. Sinon, ils se battent au contact à l'aide de leurs piques. Bien qu'utilisée principalement pour la pêche, cette arme peut être redoutable au combat.

N'ayant ni dents, ni griffes, ni autres armes naturelles, les locathahs ne sont guère dangereux désarmés. Quand on les rencontre dans ces conditions, leur instinct les pousse généralement à fuir.

Compétences. Le locathah 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 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Loup arctique

Créature magique (froid) de taille G

Dés de vie : 6d10+18 (51 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (−1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe, morsure glacée, souffle

Particularités : immunité contre le froid, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 16, Int 9, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +6, Discrétion −1*, Perception auditive +6, Survie +1*

Dons : Pistage, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–5)

Facteur de puissance : 5

Trésor : 1/10° de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre mauvais

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

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Long de 2,40 mètres, le loup arctique fait environ 1,35 mètre au garrot. Il pèse dans les 225 kilos.

Il parle le géant et le commun.

Combat

Le loup arctique chasse presque toujours en meute. Sa force, sa ruse et son redoutable souffle glacé lui permettent de s'en prendre à des créatures bien plus grandes que lui. La meute décrit généralement des cercles autour du gibier, les loups attaquant à tour de rôle afin d'épuiser leur proie. S'ils ont vraiment faim, ils tentent d'immobiliser leurs adversaires en se jetant sur eux.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup arctique parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +8 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Morsure glacée (Sur). Un loup arctique inflige 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires chaque fois qu'il mord son adversaire, comme si la morsure était une arme dotée de la propriété spéciale de froid.

Souffle (Sur). Cône, 4,50 mètres, tous les 1d4 rounds, dégâts 4d6 de froid, Réflexes (DD 16, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le loup arctique bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion. * Son pelage lui confère un bonus racial de +7 aux tests de Discrétion dans les endroits enneigés.

Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Lycanthrope

Les lycanthropes sont des humanoïdes ou des géants capables de prendre la forme d'un animal. Sous leur forme naturelle, les lycanthropes semblent normaux, même si ceux qui le sont depuis la naissance ou depuis très longtemps finissent par montrer des traits en rapport avec leur forme animale (grande pilosité, dents pointues, longs doigts, etc.). Sous leur forme animale, ils ont juste l'air particulièrement gros, mais il suffit d'examiner leurs yeux pour y lire une grande intelligence. Souvent, ces mêmes yeux luisent d'un éclat rouge dans le noir. La lycanthropie se répand telle une maladie. Parfois, l'intéressé a commencé sa vie en qualité d'humanoïde ou de géant, puis a contracté la maladie après avoir été blessé par un lycanthrope. Une telle créature est un lycanthrope « infecté ». Les autres, lycanthropes de naissance, sont qualifiés de lycanthropes « naturels ».

Combat

Sous leur forme d'humanoïde (ou de géant), les lycanthropes appliquent les tactiques habituellement utilisées par leur peuple, si ce n'est qu'ils ont tendance à se montrer plus agressifs. Le lycanthrope possède les sens de sa forme animale, ce qui inclut l'odorat et la vision nocturne, et fait montre d'une grande empathie à l'égard des animaux correspondant à sa forme (avec lesquels il peut d'ailleurs communiquer). Un lycanthrope infecté blessé au combat peut ne plus contrôler sa fureur et adopter sa forme animale involontairement.

Sous forme animale, ils se battent comme les animaux de leur espèce, mais leur morsure est susceptible d'inoculer la lycanthropie. Ils sont particulièrement forts et rusés, et possèdent une réduction des dégâts que seules les armes en argent peuvent vaincre.

Enfin, un lycanthrope naturel (ou un lycanthrope infecté qui est au fait de son mal) est capable d'adopter une forme hybride, compromis entre sa forme humanoïde et sa forme animale. L'hybride est doté de mains et peut manier des armes, mais il peut également passer à l'attaque à l'aide de ses crocs et de ses griffes. L'hybride transmet la lycanthropie par sa morsure et présente la même réduction des dégâts que sa forme animale.

Loup-garou

	Loup-garou, forme humaine Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Loup-garou, forme animale Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Loup-garou, forme hybride Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M
Dés de vie :	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)
Initiative :	+4	+6	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	15 m (10 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	17 (+2 naturelle, +2 chemise de mailles, +1 rondache), contact 10, pris au dépourvu 17	16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+2/+3	+2/+4	+2/+4
Attaque :	épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)	morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)	griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)
Attaque à outrance :	épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)	morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)	2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+0 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	croc-en-jambe, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les loups, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +6, Vol +2	Réf +5, Vig +8, Vol +2	Réf +5, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 15, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 15, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +2, Détection +1, Discrétion +1, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2	Déplacement silencieux +6, Détection +1, Discrétion +6, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2*	Déplacement silencieux +6, Détection +1, Discrétion +6, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2*
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Discret, Pistage (S), Science de l'initiative, Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, meute (6–10) ou groupe (2–4 plus 5–8 loups)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	3	3	3
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +3

+3

+3

Sous forme humanoïde, le loup-garou n'a pas de caractéristique particulière.

Combat

Sous forme animale, le loup-garou peut faire tomber son adversaire comme n'importe quel loup. Sous forme hybride, il utilise généralement ses armes naturelles, même s'il lui est possible de se servir d'une arme manufacturée et de sa morsure en guise d'attaque secondaire.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup-garou sous forme animale qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +2 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact et ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup-garou.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un loup-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les loups (Ext). Communication avec les loups et les loups sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les loups et les loups sanguinaires.

Transformation (Sur). Le loup-garou peut prendre la forme d'un loup ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. * Sous forme de loup ou d'hybride, le loup-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Le loup-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Ours-garou

	Ours-garou, forme humaine Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Ours-garou, forme animale Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G	Ours-garou, forme hybride Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G
Dés de vie :	1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)	1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)	1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)
Initiative :	+0	+1	+1
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 naturelle, +2 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 15	17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16	17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+5/+6	+5/+18	+5/+18
Attaque :	grande hache (+6 corps à corps, 1d12+1/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+1)	griffes (+13 corps à corps, 1d8+9)	grande hache (+11 corps à corps, 1d12+13/x3) ; ou griffes (+13 corps à corps, 1d6+9)
Attaque à outrance :	grande hache (+6 corps à corps, 1d12+1/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+1)	2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+9) et morsure (+11 corps à corps, 2d6+4)	griffes (+13 corps à corps, 1d6+9), grande hache (+9 corps à corps, 1d12+4/x3) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+9) ; ou 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+9) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+9)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	étreinte, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les ours, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les ours, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les ours, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne

Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +8, Vol +4	Réf +6, Vig +12, Vol +4	Réf +6, Vig +12, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 29, Dex 13, Con 20, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 29, Dex 13, Con 20, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Détection +4, Dressage +3, Natation +1, Perception auditive +4	Détection +4, Dressage +3, Natation +13, Perception auditive +4	Détection +5, Dressage +3, Natation +9, Perception auditive +4
Dons :	Attaque en puissance, Attaques multiples, Course, Endurance, Pistage (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts froides	forêts froides	forêts froides
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3-4) ou groupe (2-4 plus 1-4 ours bruns)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	5	5	5
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours loyal bon	toujours loyal bon	toujours loyal bon
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

Sous forme humanoïde, les ours-garous sont souvent trapus, musclés et très velus. Leur chevelure est très épaisse et les hommes arborent souvent une barbe bien fournie. Ils ont les cheveux roux, blonds, ivoire ou noirs, selon la couleur de leur fourrure. Ils s'habillent de vêtements simples, en tissu ou en cuir, choisis pour l'aisance avec laquelle on peut les ôter, les raccommorder ou les remplacer.

Combat

L'ours-garou se bat de la même façon que l'ours brun. Sous forme humanoïde ou hybride, il emploie des armes lourdes, comme la grande hache ou l'épée à deux mains. La grande hache de l'ours-garou est une arme de taille M, ce qui explique qu'il puisse s'en servir d'une seule main sous forme hybride.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-garou doit être sous forme animale et réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'initier une lutte au prix d'une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un ours-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les ours (Ext). Communication avec les ours et les ours sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les ours et les ours sanguinaires.

Transformation (Sur). L'ours-garou peut prendre la forme d'un ours brun ou d'un hybride.

Compétences. Sous forme d'ours ou d'hybride, l'ours-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Natation.

L'ours-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Rat-garou

	Rat-garou, forme humaine	Rat-garou, forme animale (rat sanguinaire)	Rat-garou, forme hybride
	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille P	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M
Dés de vie :	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)
Initiative :	+0	+3	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 naturelle, +2 armure de cuir, +1 targe),	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au

	contact 10, pris au dépourvu 15 +1/+2	dépourvu 14 +1/-2	dépourvu 13 +1/+2
Attaque de base/lutte :			
Attaque :	raprière (+2 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)	morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 plus maladie)	raprière (+5 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)
Attaque à outrance :	raprière (+2 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)	morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 plus maladie)	raprière (+4 corps à corps, 1d6+1/18-20) et morsure (-1 corps à corps, 1d6 plus maladie) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	maladie, transmission de lycanthropie	maladie, transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les rats, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les rats, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les rats, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +5, Vol +4	Réf +5, Vig +6, Vol +4	Réf +5, Vig +6, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +0, Détection +4, Discrétion +1, Dressage +3, Escalade+0, Natation +9, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Dressage +3, Escalade+11, Natation +11, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +5, Dressage +3, Escalade+4, Natation +9, Perception auditive +4
Dons :	Attaque en finesse (S), Esquive, Vigilance, Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	au choix	au choix	au choix
Organisation sociale :	solitaire, couple, meute (6-10) ou groupe (2-5 plus 5-8 rats sanguinaires)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	2	2	2
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

Sous sa forme humanoïde, le rat-garou est souvent maigre et nerveux, de taille inférieure à la moyenne. Ses yeux ne tiennent pas en place et il a constamment des tics nerveux au niveau du nez et de la bouche quand il est gagné par l'excitation. Les hommes arborent souvent une moustache longue et fine.

Combat

Sous forme animale, le rat-garou évite les combats. Il use de sa forme de rat sanguinaire pour rôder et à des fins d'espionnage. Sous forme hybride, il combat à l'aide d'une rapière et d'une arbalète légère.

Maladie (Ext). Fièvre des marais ; morsure, jet de Vigueur, DD 12, 1d3 jours d'incubation, affaiblissement temporaire de 1d3 Dex et 1d3 Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un rat-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les rats (Ext). Communication avec les rats et les rats sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les rats et les rats sanguinaires.

Transformation (Sur). Le rat-garou peut prendre la forme d'un rat sanguinaire ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. Sous forme de rat ou d'hybride, le rat-garou applique son bonus de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. En outre, il peut toujours faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Sous forme de rat sanguinaire, il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation.

Dons. Tout rat-garou gagne Attaque en finesse en qualité de don supplémentaire.

Le rat-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Sanglier-garou

	Sanglier-garou, forme humaine Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Sanglier-garou, forme animale Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Sanglier-garou, forme hybride Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M
Dés de vie :	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)
Initiative :	+0	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base de 9 m	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	18 (+2 naturelle, +4 armure d'écailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 18	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+3/+4	+3/+6	+3/+6
Attaque :	hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+1)	défenses (+6 corps à corps, 1d8+4)	hache d'armes (+6 corps à corps, 1d8+4/x3) ; ou griffes (+6 corps à corps, 1d4+3)
Attaque à outrance :	hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+1)	défenses (+6 corps à corps, 1d8+4)	hache d'armes (+6 corps à corps, 1d8+4/x3) et défenses (+1 corps à corps, 1d6+1) ; ou 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+3) et défenses (+1 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +6, Vol +3	Réf +3, Vig +9, Vol +3	Réf +3, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 17, Dex 11, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 17, Dex 11, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5
Dons :	Attaque en puissance, Robustesse, Science de la bousculade, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3–4) ou groupe (2–4 plus	comme la forme humaine	comme la forme humaine

	1–4 sangliers)		
Facteur de puissance :	4	4	4
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

Sous leur forme humanoïde, la plupart des sangliers-garous sont trapus et de taille moyenne. Ils s’habillent de vêtements faciles à ôter, à raccommorder ou à remplacer.

Combat

Quelle que soit la forme qu’il emprunte, ce lycanthrope est aussi féroce qu’un sanglier. Sous forme hybride, il combat à l’aide d’une arme et use de ses dangereuses défenses.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant touché par l’attaque de défenses d’un sanglier-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les sangliers (Ext). Communication avec les sangliers et les sangliers sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les sangliers et les sangliers sanguinaires.

Férocité (Ext). Le sanglier-garou est un combattant tellement féroce qu’il continue à se battre sans le moindre malus même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Transformation (Sur). Le sanglier-garou peut prendre la forme d’un sanglier ou d’un hybride.

Le sanglier-garou présenté ci-dessous est un homme d’armes humain de niveau 1. Il s’agit d’un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Tigre-garou

	Tigre-garou, forme humaine	Tigre-garou, forme animale	Tigre-garou, forme hybride
	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G
Dés de vie :	1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)	1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)	1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)
Initiative :	+4	+4	+6
Vitesse de déplacement :	6 m en cuirasse (4 cases) ; vitesse de base de 9 m	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d’armure :	17 (+2 naturelle, +5 cuirasse), contact 10, pris au dépourvu 17	16 (–1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14	16 (–1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+5/+6	+5/+16	+5/+16
Attaque :	coutille (+6 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc long composite [bonus de For +1] (+5 distance, 1d8+1/x3)	griffes (+11 corps à corps, 1d8+7)	griffes (+11 corps à corps, 1d8+7)
Attaque à outrance :	coutille (+6 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc long composite [bonus de For +1] (+5 distance, 1d8+1/x3)	2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+7) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+3)	2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+7) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m (3 m avec la coutille)	3 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	bond, étreinte, pattes arrière, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les tigres, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les tigres, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les tigres, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation,

Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +8, Vol +4	Réf +7, Vig +10, Vol +4	Réf +7, Vig +10, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 25, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 25, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +0, Détection +6, Discrétion +0, Dressage +3, Équilibre +0, Escalade +1, Perception auditive +6	Déplacement silencieux +12, Détection +6, Discrétion +2*, Dressage +3, Équilibre +6, Escalade +12, Perception auditive +6	Déplacement silencieux +12, Détection +6, Discrétion +2, Dressage +3, Équilibre +6, Escalade +12, Perception auditive +6
Dons :	Arme naturelle supérieure (griffes, morsure), Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts chaudes	forêts chaudes	forêts chaudes
Organisation sociale :	solitaire ou couple	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	5	5	5
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

Sous forme humanoïde, les tigres-garous sont le plus souvent musclés, plus grands que la moyenne et très agiles.

Combat

Le tigre-garou peut se transformer en animal ou en hybride. Sous ces deux formes, il peut bondir sur ses proies et s'en saisir comme le font tous les tigres. Sous forme hybride, il compte sur ses griffes meurtrières.

Bond (Ext). Si un tigre-garou sous forme animale charge un adversaire, il peut attaquer à outrance, ce qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre-garou doit être sous forme animale et réussir une attaque de griffes ou de morsure. Il peut ensuite tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un tigre-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les tigres (Ext). Communication avec les tigres et les tigres sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les tigres et les tigres sanguinaires.

Transformation (Sur). Le tigre-garou peut prendre la forme d'un tigre ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. Quelle que soit sa forme, le tigre-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. * Dans les broussailles épaisses ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8 sous forme animale.

Le tigre-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Sanglier-garou sanguinaire géant des collines

	Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme de géant	Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme de sanglier-sanguinaire	Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme hybride
	Géant (métamorphe) de taille G	Géant (métamorphe) de taille G	Géant (métamorphe) de taille G
Dés de vie :	12d8+51 plus 7d8+49 (185 pv)	12d8+51 plus 7d8+49 (185 pv)	12d8+51 plus 7d8+49 (185 pv)
Initiative :	−1	−1	−1
Vitesse de	9 m en armure de peau (6	12 m (8 cases)	12 m (8 cases)

déplacement :	cases) ; vitesse de base de 12 m		
Classe d'armure :	22 (−1 taille, −1 Dex, +11 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 22 +14/+25	16 (−1 taille, −1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16 +14/+33	19 (−1 taille, −1 Dex, +11 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 19 +14/+33
Attaque de base/lutte :			
Attaque :	massue (+21 corps à corps, 2d8+10) ; ou coup (+20 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+12 distance, 2d6+7)	défenses (+28 corps à corps, 1d8+22)	massue (+29 corps à corps, 2d8+22) ; ou griffes (+28 corps à corps, 1d6+15)
Attaque à outrance :	massue (+21/+16 corps à corps, 2d8+10) ; ou 2 coups (+20 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+12 distance, 2d6+7)	défenses (+28 corps à corps, 1d8+22)	massue (+29 corps à corps, 2d8+22) et défenses (+23 corps à corps, 1d8+7) ; ou 2 griffes (+28 corps à corps, 1d6+15) et défenses (+23 corps à corps, 1d8+7)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	jet de rochers	transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réception de rochers, transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +17, Vol +12	Réf +8, Vig +20, Vol +12	Réf +8, Vig +20, Vol +12
Caractéristiques :	For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 12, Cha 7	For 41, Dex 8, Con 25, Int 6, Sag 12, Cha 7	For 41, Dex 8, Con 25, Int 6, Sag 12, Cha 7
Compétences :	Détection +12, Escalade 10, Perception auditive +10, Saut +10	Détection +12, Escalade 18, Perception auditive +10, Saut +22	Détection +12, Escalade 18, Perception auditive +10, Saut +22
Dons :	Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Endurance, Science de la bousculade, Science de la destruction, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme de géant	comme la forme de géant
Environnement :	collines tempérées	collines tempérées	collines tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3–4) ou groupe (2–4 plus 1–4 sangliers sanguinaires)	comme la forme de géant	comme la forme de géant
Facteur de puissance :	11	11	11
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+7	+7	+7

Sous leur forme de géant, la plupart des sangliers-garous sanguinaires ressemblent à des géants des collines. Cependant, ils sont légèrement plus trapus, et leurs poils et cheveux sont plus raides.

Combat

Les sangliers-garous sanguinaires s'emportent facilement. En général, ils commencent le combat sous forme de géant des collines, puis adoptent la forme hybride pour profiter de l'incroyable force qu'elle confère. Ils aiment

se servir des dons Science de la bousculade et Science de la destruction pour écarter leurs adversaires et briser leurs armes.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un sanglier-garou sanguinaire sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les sangliers (Ext). Communication avec les sangliers et les sangliers sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les sangliers et les sangliers sanguinaires.

Férocité (Ext). Le sanglier-garou sanguinaire est un combattant tellement féroce qu'il continue à se battre sans le moindre malus même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Transformation (Sur). Le sanglier-garou sanguinaire peut prendre la forme d'un sanglier sanguinaire ou d'un hybride.

Le sanglier-garou sanguinaire présenté ci-dessous est un géant des collines. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique normales d'un géant des collines.

Création de lycanthrope

L'archétype « lycanthrope » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou géant (appelé ci-après le « personnage »). L'archétype peut être hérité (lycanthropes naturels) ou acquis (lycanthropes infectés). Devenir un lycanthrope revient en quelque sorte à se multiclasser en animal en gagnant les dés de vie correspondants.

Taille et type. Le type du personnage ne change pas, mais il acquiert le sous-type métamorphe. Le lycanthrope possède les caractéristiques d'un animal carnivore ou omnivore selon le type de ce dernier (appelé ci-après « animal »). Il peut s'agir d'un prédateur, d'un charognard ou d'un omnivore dont la taille est comprise entre moins une et plus une catégorie de celle du personnage (taille P, M ou G pour un personnage de taille M). Les lycanthropes ont la possibilité de prendre une forme hybride, combinant certains aspects du personnage et de l'animal. La taille de l'hybride est égale à celle du personnage ou de l'animal (choisir la plus grande). Le lycanthrope profite des pouvoirs spéciaux du personnage ou de l'animal en plus de ceux qui sont décrits ci-dessous.

Dés de vie et points de vie. Somme de ceux du personnage et de l'animal. Pour calculer le total des points de vie, appliquez les modificateurs de Constitution propres à chaque forme. Par exemple, un homme du peuple de niveau 1 doté d'une Constitution de 11 en tant qu'humain, et de 15 en tant que loup, a 1d4 plus 2d8+4 points de vie.

Vitesse de déplacement. Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie par le lycanthrope. Les hybrides exploitent la vitesse de déplacement de base du personnage.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle du personnage augmente de +2 sous toutes les formes. Sous forme hybride, il est égal au bonus d'armure naturelle de l'animal ou du personnage (choisir le plus élevé).

Attaque de base/lutte. Ajoutez le bonus de base à l'attaque de l'animal à celui du personnage. Le bonus de lutte du lycanthrope est égal à son bonus à l'attaque, sans oublier les modificateurs de For et de taille, selon la forme adoptée.

Attaques. Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie. Sous forme hybride, le lycanthrope gagne deux attaques de griffes et une autre de morsure (il s'agit d'armes naturelles). Le montant des dégâts infligés dépend de la taille de l'hybride. Il peut mordre et attaquer à l'aide d'une arme, ou attaquer avec ses armes naturelles. Sa morsure est une attaque secondaire.

Taille de l'hybride	Griffes	Morsure
P	1d3	1d4
M	1d4	1d6
G	1d6	1d8
TG	2d4	2d6

Dégâts. Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie.

Attaques spéciales. Le lycanthrope conserve toutes les attaques spéciales du personnage ou de l'animal, selon la forme choisie. Dans le même temps, il gagne celle qui est décrite ci-dessous.

La forme hybride ne bénéficie pas des attaques spéciales de l'animal. Un lanceur de sorts est incapable de lancer le moindre effet affublé de composantes verbales, gestuelles ou matérielles sous forme animale (cela vaut également pour les sorts à composantes verbales sous forme hybride).

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un lycanthrope sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie. Si la taille de la victime ne s'inscrit pas dans une fourchette d'une catégorie (en plus ou en moins) de celle du lycanthrope (par exemple, un géant des collines mordu par un rat-garou), elle ne contracte pas la maladie. Les lycanthropes infectés sont incapables de transmettre ce mal.

Particularités. Le lycanthrope conserve toutes les particularités du personnage et de l'animal. Il acquiert également les suivantes :

Empathie lycanthropique (Ext). Tout lycanthrope peut communiquer avec les animaux (sanguinaires ou non) de son espèce ; il sait également ce qu'ils ressentent. Cela lui confère un bonus racial de +4 aux tests visant à influencer l'attitude de ces animaux, tout en lui permettant de communiquer des concepts simples (« fuis », « attaque », « ami », « ennemi », etc.) à ceux qui se montrent amicaux envers lui.

Odorat (Ext). Un lycanthrope dispose du pouvoir d'odorat sous toutes les formes.

Réduction des dégâts (Ext). Sous forme animale ou hybride, un lycanthrope infecté bénéficie d'une réduction des dégâts (5/argent). De son côté, un lycanthrope naturel sous forme animale ou hybride bénéficie d'une réduction des dégâts (10/argent).

Transformation (Sur). Tout lycanthrope peut se transformer en animal comme s'il employait le sort *métamorphose* (son équipement ne se transforme pas avec lui, la transformation ne lui restitue aucun point de vie et il ne peut adopter que sa forme animale). Il ajoute alors les modificateurs aux valeurs de caractéristique de l'animal à ses propres valeurs de caractéristique. Il peut également prendre une forme hybride, celle d'une créature bipède dotée de main préhensiles et aux traits animaux.

La transformation en forme animale ou hybride constitue une action simple. Un lycanthrope mort reprend automatiquement son apparence humaine, mais cela ne le ramène pas à la vie pour autant. Par contre, les membres tranchés restent sous forme animale. Pour les lycanthropes infectés, cette faculté de transformation est parfois difficile à contrôler (voir *La lycanthropie en tant que maladie*, plus loin). Par contre, les lycanthropes naturels la contrôlent parfaitement.

Vision nocturne (Ext). Un lycanthrope dispose de la vision nocturne sous toutes les formes.

Bonus de base aux sauvegardes. Ajoutez les bonus de base aux sauvegardes de l'animal à ceux du personnage.

Caractéristiques. Tous les lycanthropes bénéficient de +2 en Sagesse. Sous forme animale ou hybride, les caractéristiques physiques s'améliorent en fonction de l'espèce de lycanthrope, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ces ajustements sont égaux aux valeurs de caractéristique normales de l'animal, -10 ou -11. Par exemple, un crocodile-garou (For 19, Dex 12, Con 17) bénéficiera de +8 en For, +2 en Dex et +6 en Con sous forme de crocodile. Sous forme hybride, le lycanthrope modifie ses valeurs de caractéristique de la même façon. Enfin, la créature peut bénéficier d'une autre augmentation de caractéristique grâce à ses dés de vie supplémentaires.

Compétences. Un lycanthrope gagne un nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, 1 minimum) par dé de vie de forme animale, comme s'il s'était multiclassé en cet animal (par contre, il ne s'agit pas d'un premier DV et il ne bénéficie pas de quatre fois le nombre de points de compétence). Toutes les compétences qui apparaissent dans la description de l'animal sont des compétences de classe pour le lycanthrope. Quelle que soit sa forme, il bénéficie également des bonus de compétence raciaux du personnage et de l'animal. Cependant, les bonus de compétence soumis à condition, comme le bonus de camouflage du tigre-garou aux tests de Discrétion, ne s'applique que sous la forme associée.

Dons. Ajoutez les dons de l'animal à ceux du personnage. Si le lycanthrope a deux fois le même don, il ne tire avantage du deuxième que s'il s'agit d'un don qu'on peut choisir plusieurs fois (reportez-vous alors à la description de ce don). Du coup, il risque d'avoir plus de dons que ses dés de vie ne devraient normalement lui en autoriser. Dans ce cas, les dons additionnels sont notés comme des dons supplémentaires.

Il est possible qu'un lycanthrope ne satisfasse pas aux conditions d'un don sous forme humanoïde. Dans ce cas, il le possède mais ne peut pas s'en servir sous cette forme. Tous les lycanthropes reçoivent Volonté de fer en qualité de don supplémentaire.

Environnement. Comme le personnage ou l'animal.

Organisation sociale. Solitaire ou couple, parfois famille (2-4), meute (6-10) ou groupe (famille plus animaux de la même espèce).

Facteur de puissance. Selon le niveau de classe ou le personnage, modifié selon les DV de l'animal : 1 DV ou 2 DV, +2 ; 3 DV à 5 DV, +3 ; 6 DV à 10 DV, +4 ; 11 DV à 20 DV, +5 ; 21 DV ou plus, +6.

Trésor. Normal.

Alignement. Au choix. Les nobles créatures comme les ours, les aigles et les lions produisent généralement des lycanthropes bons. Les créatures sinistres comme les rats, les serpents et les loups donnent des lycanthropes mauvais. Cela illustre la façon dont on voit ces animaux, pas leurs qualités intrinsèques.

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. Comme le personnage +2 (infecté) ou +3 (naturel). En outre, on augmente le niveau de personnage d'un lycanthrope d'un nombre égal aux dés de vie raciaux de l'animal.

Lycanthropes courants

Nom	Modificateurs de caractéristique		Alignement préféré
	Forme animale	animal ou hybride	
Loup-garou	Loup	For +2, Dex +4, Con +4	Chaotique mauvais

Ours-garou	Ours brun	For +16, Dex +2, Con +8	Loyal bon
Rat-garou	Rat sanguinaire	Dex +6, Con +2	Chaotique mauvais
Sanglier-garou	Sanglier	For +4, Con +6	Neutre
Sanglier-garou sanguinaire	Sanglier sanguinaire	For +16, Con +6	Neutre
Tigre-garou	Tigre	For +12, Dex +4, Con +6	Neutre

La lycanthropie en tant que maladie

Quand un personnage contracte la lycanthropie en étant mordu par un lycanthrope (voir ci-dessus), aucun symptôme n'apparaît avant la pleine lune suivante. À ce moment, le personnage infecté prend involontairement sa forme animale et devient une bête affamée oubliant jusqu'à sa propre identité (il devient temporairement un PNJ). Il reste sous cette forme jusqu'à l'aube, en prenant l'alignement correspondant à l'espèce de lycanthrope. Durant ce premier épisode, les actions du personnage sont dictées par l'alignement de sa forme animale. Le personnage ne se souvient ensuite de rien, sauf s'il réussit un test de Sagesse (DD 15), auquel cas il prend conscience de sa condition de lycanthrope.

Par la suite, le personnage risque de se transformer involontairement chaque fois que la pleine lune se lève, mais aussi quand il subit des blessures au combat. Dans ce cas, il se sent pris d'une violente colère, et seul un test de Contrôle de forme (voir ci-dessous) réussi lui permet d'empêcher la métamorphose. Un personnage joueur qui n'est pas conscient de sa condition de lycanthrope devient temporairement un PNJ lors de ses transformations involontaires. Il agit tel que cela est décrit ci-dessus, selon l'alignement de sa forme animale.

Un personnage qui est conscient de sa condition conserve son identité et ne perd pas le contrôle de ses actes en cas de transformation. Cependant, chaque fois qu'il adopte sa forme animale, il doit réussir un jet de Volonté (DD 15 + nombre de fois où il a pris cette forme) ou être à jamais affublé de l'alignement de celle-ci, sous toutes ses formes.

Dès lors que le personnage est conscient du mal qui le ronge, il peut volontairement adopter sa forme animale ou hybride (voir Contrôle de forme). La tentative se fait au prix d'une action simple et on peut la répéter chaque round. Ce type de changement volontaire confère sur-le-champ et à jamais l'alignement propre au lycanthrope.

Changement de forme

On change de forme au prix d'une action simple. Si la transformation est involontaire, elle a lieu au tour suivant l'apparition du facteur déclencheur. Une transformation involontaire en forme animale ou hybride détruit les vêtements et l'armure du personnage (ainsi que les objets portés) si la nouvelle forme est plus imposante que l'ancienne ; les objets tenus en main tombent simplement au sol. Il est possible de se débarrasser rapidement de ses habits en cours de métamorphose, mais pas de l'armure. Une armure magique résiste au choc si elle réussit un jet de Vigueur (DD 15). Un personnage infecté qui n'est pas au courant de sa condition reste sous forme animale jusqu'à l'aube suivante. S'il est conscient de son état (voir ci-dessus), il peut essayer de se retransformer en humanoïde suite à une transformation (volontaire ou non) via un test de Contrôle de forme. En cas d'échec, il reste sous forme animale (ou hybride) jusqu'à l'aube suivante.

Guérison de la lycanthropie

Un personnage infecté mâchant quelques feuilles de belladone (ou d'aconit) moins de 1 heure après avoir été blessé par un lycanthrope a droit à un jet de Vigueur (DD 20) pour empêcher le mal de s'installer. Si la plante est administrée par un guérisseur, utilisez le nombre le plus favorable entre le bonus au jet de sauvegarde du personnage et le modificateur de Premiers secours de celui qui l'aide. Quelle que soit la quantité de belladone qu'il ingère, le personnage n'a droit qu'à une seule chance. La plante doit être raisonnablement fraîche (cueillie depuis moins d'une semaine).

Cependant, fraîche ou non, la belladone est toxique. Le personnage doit réussir un test de Vigueur (DD 13) ou subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Une minute plus tard, il doit réussir un second jet de Vigueur (DD 13) ou subir un nouvel affaiblissement temporaire de Force, mais de 2d6 points.

Les sorts *guérison des maladies* ou *guérison suprême* soignent également la lycanthropie, pour peu qu'ils soient lancés par un prêtre de niveau 12 ou plus et que le sujet en bénéficie dans les trois jours suivant l'infection.

Un autre moyen de contrer la lycanthropie consiste à jeter *délivrance des malédictions* ou *annulation d'enchantement* sur le personnage lors d'un des trois jours de pleine lune. Une fois le sort lancé, le personnage infecté doit réussir un jet de Volonté (DD 20), le jeteur de sorts sachant automatiquement si sa tentative a été couronnée de succès. En cas d'échec, il ne reste plus qu'à recommencer. Il n'est pas rare que le sujet soit ligoté ou enfermé dans une cage jusqu'à ce que le prêtre parvienne à le soigner.

Seuls les lycanthropes infectés peuvent être soignés ; chez ceux qui l'acquièrent à la naissance, la lycanthropie est permanente.

Personnages lycanthropes

Le fait de devenir lycanthrope ne change en rien la classe de prédilection du personnage. Par contre, son alignement peut s'en trouver modifié (voir ci-dessus). Ce changement d'alignement peut expliquer que certaines classes de personnage perdent leurs aptitudes et pouvoirs.

Voici les traits raciaux des personnages lycanthropes :

- +2 en Sagesse. Les caractéristiques physiques augmentent selon les modificateurs de la forme animale lorsque le lycanthrope passe de sa forme humanoïde à une autre.
- Taille identique à celle du personnage ou de l'animal.
- Vision nocturne sous toutes les formes.
- Odorat sous toutes les formes.
- Dés de vie raciaux. Un lycanthrope ajoute les dés de vie de sa forme animale aux dés de vie découlant de sa race, de son niveau et de sa classe. Ces dés de vie supplémentaires modifient en conséquence le bonus de base à l'attaque et les bonus aux sauvegardes de la créature.
- Compétences raciales. Un lycanthrope ajoute des points de compétence découlant de ses dés de vie d'animal, comme s'il était multiclassé en ce type d'animal. Il gagne un nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie de forme animale. Les compétences qui apparaissent dans la description de l'animal sont traitées comme des compétences de classe. Le nombre maximal de degrés de maîtrise est égal aux dés de vie de la forme animale + ses dés de vie raciaux (le cas échéant) + ses niveaux de classe +3. Les ajustements de compétence raciaux de la race de base et de la forme animale du lycanthrope (ce qui n'inclut pas les ajustements particuliers) sont ajoutés à ses modificateurs de compétence, quelle que soit la forme adoptée.
- Dons raciaux. Ajoutez les dés de vie de l'animal à ceux du personnage pour déterminer le nombre de dons qu'il possède. Tous les lycanthropes bénéficient de Volonté de fer en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +2 sous toutes les formes.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Transmission de lycanthropie (sous forme animale ou hybride uniquement)
- Particularités (voir ci-dessus). Empathie lycanthropique, transformation.
- Lycanthrope infecté. Réduction des dégâts (5/argent), sous forme animale ou hybride uniquement.
- Lycanthrope naturel. Réduction des dégâts (10/argent), sous forme animale ou hybride uniquement.
- *Langues*. D'office : comme le personnage.
- *Classe de prédilection*. Comme le personnage.
- *Ajustement de niveau*. Comme le personnage +2 (infecté) ou +3 (naturel).

Contrôle de forme (Sag)

Tout personnage ayant contracté la lycanthropie et étant conscient de son état a la possibilité d'apprendre la compétence Contrôle de forme comme une compétence de classe. (Un personnage infecté qui n'est pas au fait de sa condition peut tenter d'effectuer des tests de Contrôle de forme innés.) Celle-ci détermine si le personnage parvient à contrôler son apparence, et donc à prévenir un changement de forme intempestif. Les lycanthropes naturels n'ont pas besoin de cette compétence car ils contrôlent pleinement leur transformation.

Test de compétence (transformation involontaire). Le personnage infecté doit effectuer un test de compétence chaque fois que la pleine lune se lève, sous peine d'adopter involontairement sa forme animale. Il lui faut également effectuer un test de Contrôle de forme si ses blessures lui font perdre un quart de ses points de vie (puis un autre encore s'il perd la moitié de ses points de vie, et un de plus s'il en perd les trois quarts).

Tâche DD

Résister à une transformation involontaire 25

En cas d'échec, le personnage reste sous forme animale jusqu'à l'aube suivante (il recouvre alors sa forme de base). Un personnage conscient de son état a le droit d'effectuer un test pour recouvrer sa forme humanoïde (voir ci-dessous). Là encore, il conserve sa forme animale jusqu'à l'aube suivante en cas d'échec.

Nouvelles tentatives (transformation involontaire). Effectuez un test de compétence chaque fois qu'un événement déclencheur se produit.

Test de compétence (transformation volontaire). Un personnage infecté conscient de son état peut user de cette compétence de son plein gré pour adopter sa forme animale ou hybride, ou encore pour recouvrer sa forme humanoïde, quels que soient ses blessures ou l'aspect de la lune.

Tâche	DD
Reprendre sa forme humanoïde (pleine lune*)	25
Reprendre sa forme humanoïde (autre que pleine lune)	20
Adopter sa forme hybride	15
Transformation volontaire en forme animale (pleine lune)	15
Transformation volontaire en forme animale (autre que pleine lune)	20

* Dans le cadre du jeu, on considère que la pleine lune dure trois nuits d'affilée, une fois par mois.

Nouvelles tentatives (transformation volontaire). Un personnage peut tenter d'adopter sa forme animale ou hybride aussi souvent qu'il le souhaite (action simple). Cependant, s'il rate son test de compétence pour reprendre forme humanoïde, il doit rester sous forme animale ou hybride jusqu'à l'aube. À ce moment, il reprend automatiquement son aspect normal.

Spécial. Un lycanthrope infecté ne peut tenter de transformation volontaire s'il n'est pas conscient de son état.

Magmatique

Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +1/-1

Attaque : contact brûlant (+4 contact au corps à corps, 1d8 feu plus combustion) ; ou coup (+4 corps à corps, 1d3+3 plus combustion)

Attaque à outrance : contact brûlant (+4 contact au corps à corps, 1d8 feu plus combustion) ; ou coup (+4 corps à corps, 1d3+3 plus combustion)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de feu, combustion

Particularités : élémentaire, fusion des armes, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

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

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

Compétences : Détection +3, Escalade +4

Dons : Vigueur surhumaine

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

Facteur de puissance : 3

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (inflammables uniquement), objets normaux (inflammables uniquement)

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille P), 5-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le magmatique est une petite créature de forme humaine originaire du plan élémentaire du Feu. Il dégage une chaleur intense et est continuellement environné de flammes.

Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 200 kg.

Le magmatique parle l'igné.

Combat

Le magmatique est un redoutable adversaire malgré sa petite taille. Son contact est terrible pour quiconque est vulnérable au feu. Par contre, il en est réduit à attaquer à mains nues les créatures immunisées contre cet élément. Couard dans l'âme, le magmatique s'enfuit dès qu'il est blessé, mais le plus souvent, il se replie juste assez pour tendre une embuscade à ses adversaires et se venger d'eux sans attendre.

Les armes naturelles du magmatique sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

Aura de feu (Ext). Quiconque se trouve dans un rayon de 6 mètres du magmatique doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts par round causés par l'intense chaleur qu'il dégage. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Combustion (Ext). Toute créature touchée par un magmatique doit réussir un jet de Réflexes (DD 12) pour éviter que ses vêtements ne s'enflamment ou que son armure ne devienne brûlante. Dans les deux cas, elle subit 1d8 points de dégâts de feu supplémentaires par round, pendant 1d4+2 rounds après l'attaque. Le magmatique peut mettre le feu à tous les objets combustibles d'un simple contact. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Fusion des armes (Ext). Toute arme métallique touchant un magmatique doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas fondre dans l'instant. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Mante obscure

Créature magique de taille P

Dés de vie : 1d10+1 (6 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 9 m (médiocre)
Classe d'armure : 17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +1/+0
Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d4+4)
Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 1d4+4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : constriction (1d4+4), étreinte, ténèbres
Particularités : vision aveugle (27 m)
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +0
Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 13, Int 2, Sag 10, Cha 10
Compétences : Détection +5*, Discrétion +10, Perception auditive +5*
Dons : Science de l'initiative
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–9) ou nuée (6–15)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 2–3 DV (taille P)
Ajustement de niveau : —

La mante obscure se pend au plafond par un « pied » musclé situé au sommet de sa tête. Il peut, au choix, prendre l'aspect d'une stalactite (en regroupant ses tentacules sous lui) ou d'une masse rocheuse (en les étendant pour que la membrane cache le reste de son corps). Sa carapace et sa peau ont généralement la teinte du calcaire, mais la mante obscure peut changer de couleur pour prendre l'aspect de la pierre de son choix. Une mante obscure fait environ 1,20 mètre de long de l'extrémité d'un tentacule au sommet de sa tête. Elle pèse environ 15 kg.

Combat

La mante obscure se laisse tomber sur sa proie et resserre ses tentacules autour de sa tête. Une fois fixée, elle serre pour étouffer sa victime. Quand elle rate son attaque initiale, elle repart vers les hauteurs pour attaquer de nouveau, si son adversaire lui en laisse l'occasion.

Constriction (Ext). La mante obscure inflige 1d4+4 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre sa proie.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante obscure doit réussir une attaque de coup contre 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. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Ténèbres (Sur). Une fois par jour, la mante obscure peut créer une zone d'obscurité équivalente au sort *ténèbres* (niveau 5 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle fait appel à ce pouvoir juste avant d'attaquer.

Vision aveugle (Ext). Ce monstre « voit » en émettant des sons à haute fréquence, inaudibles pour la quasi-totalité des créatures, qui lui permettent de repérer objets et êtres vivants distants de 27 mètres ou moins. Un sort de type *silence* annule ce pouvoir et le rend aveugle.

Compétences. La couleur de peau variable de la mante obscure lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Ce bonus disparaît si la vision aveugle de la mante obscure est neutralisée.

Manteleur

Aberration de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)
Classe d'armure : 19 (–1 taille, +3 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +4/+13
Attaque : queue (+8 corps à corps, 1d6+5)
Attaque à outrance : queue (+8 corps à corps, 1d6+5), morsure (+3 corps à corps, 1d4+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (1,50 m avec sa morsure)
Attaques spéciales : enveloppement, infrasons
Particularités : manipulation des ombres, vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 21, Dex 16, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +8, Perception auditive +13

Dons : Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (3–6) ou nuée (7–12)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique neutre

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

Ajustement de niveau : —

Quand il se repose ou attend une proie, il est impossible de le différencier d'une grande cape ou d'un manteau noir tout simple (ses deux griffes ont l'air d'attaches en ivoire). Sa véritable nature n'apparaît que quand il se déplie.

Le manteleur a une envergure de près de 2,50 mètres et pèse environ 50 kg.

Les manteleurs parlent le commun des Profondeurs.

Combat

Généralement, le manteleur reste immobile jusqu'à ce qu'une proie se présente. Contre un adversaire unique, il utilise son attaque d'enveloppement. Si ses ennemis sont plus nombreux, il se bat à coups de queue en modulant divers sons et en utilisant son pouvoir de manipulation des ombres, puis il enveloppe un survivant. Plusieurs manteleurs attaquant ensemble se répartissent les actions, un ou deux restant en arrière pour utiliser leurs pouvoirs spéciaux tandis que les autres combattent au contact.

Infrasons (Ext). Au lieu de mordre, le manteleur peut émettre un son subliminal d'intensité variable. En modulant sa fréquence, il peut produire jusqu'à quatre effets distincts. Tous les autres manteleurs sont immunisés contre ces attaques mentales et de son. Sauf indication contraire, toute créature réussissant son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par les infrasons émis par ce manteleur pendant une journée entière. Tous les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Malaise. Toutes les créatures comprises dans une étendue de 24 mètres de rayon subissent un malus de –2 aux jets d'attaque et de dégâts. Si elles entendent ce son pendant 6 rounds d'affilée, elles doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas perdre leurs moyens, auquel cas elles sont incapables de combattre ou même de se défendre tant que le manteleur émet ce son.

Nausée. Toutes les créatures se trouvant dans un cône de 9 mètres de long doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas être prises de violentes nausées. Terriblement affaiblies, elles tombent au sol et sont incapables de se défendre ou de faire quoi que ce soit (aucune action) pendant 1d4+1 rounds.

Stupeur. Une créature unique située à 9 mètres ou moins du manteleur doit effectuer un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *immobilisation de personne* pendant 5 rounds. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, la créature doit en jouer un autre chaque fois que le manteleur la prend pour cible avec ce pouvoir.

Terreur. Toutes les créatures comprises dans une étendue de 9 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être prises de panique pendant 2 rounds.

Enveloppement (Ext). Le manteleur peut refermer les pans de son corps sur une créature de taille M ou moins par une action simple. Il doit alors tenter d'engager une lutte, mais cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si le monstre remporte le test opposé de lutte, il agrippe sa proie et peut la mordre avec un bonus de +4 au jet d'attaque. Dans le même temps, il peut continuer de se servir de sa queue contre ses autres adversaires. Une fois que le manteleur s'est refermé sur une créature, toute attaque qui le touche voit ses dégâts divisés en deux : une moitié affecte le monstre, et l'autre sa proie sans défense.

Manipulation des ombres (Sur). Le manteleur peut manipuler les ombres. Ce pouvoir, qui n'est utile que dans les endroits ombragés, peut avoir trois effets possibles.

Images dansantes. Reproduit l'effet du sort *image miroir* (niveau 6 de lanceur de sorts).

Image silencieuse. Reproduit l'effet du sort du même nom (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Obscurcissement. La diminution de luminosité confère un camouflage au manteleur (20% de risque de rater) pendant 1d4 rounds.

Manticore

Créature magique de taille G

Dés de vie : 6d10+24 (57 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (déplorable)
Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +6/+15
Attaque : griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) ; ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19-20)
Attaque à outrance : 2 griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) ; ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19-20)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : piquants
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 19, Int 7, Sag 12, Cha 9
Compétences : Détection +9, Perception auditive +5, Survie +1
Dons : Arme de prédilection (piquants), Attaque en vol, Attaques multiples, Pistage (S)
Environnement : marécages chauds
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3-6)
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 7-16 DV (taille G), 17-18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Elle fait 3 mètres de long pour 500 kilos environ.

La manticoire parle le commun.

Combat

La manticoire commence la quasi-totalité des affrontements par une volée de piquants. En extérieur, elle utilise souvent ses ailes puissantes pour rester hors de portée des coups.

Piquants (Ext). En fouettant l'air avec sa queue, la manticoire en libère six piquants (action simple, un jet d'attaque par piquant). Cette attaque a une portée de 54 mètres, sans facteur de portée. Toutes les cibles doivent se trouver dans un même rayon de 9 mètres. La manticoire peut lancer jusqu'à 24 piquants par jour.

Compétences. * La manticoire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Maraudeur éthéré

Créature magique (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : forme éthérée, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Perception auditive +5

Dons : Science de l'initiative

Environnement : plan Éthéré

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

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

Ajustement de niveau : —

Le maraudeur éthéré réside et chasse dans le plan Éthéré. Sa peau va du bleu vif au violet foncé. Un maraudeur éthéré mesure 1,20 mètre de haut et jusqu'à 2,10 mètres de long. Il pèse environ 100 kg.

Il ne parle aucun langage connu. Les créatures ayant survécu à ses assauts dans le plan Matériel prétendent toutefois qu'il émet une étrange plainte aiguë dont le timbre varie en fonction de sa vitesse de déplacement et de son état de santé.

Combat

Une fois que le maraudeur éthéré repère une proie, il passe brusquement dans le plan Matériel et attaque, dans l'espoir de la prendre au dépourvu. Dès qu'il a mordu, il repart dans le plan Éthéré pour mieux revenir quelques instants plus tard. S'il est gravement blessé, il s'enfuit dans son plan natal plutôt que de poursuivre le combat.

Forme éthérée (Sur). Ce monstre peut passer du plan Éthéré au plan Matériel par une action libre, puis retourner dans le plan Éthéré par une action de mouvement. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 15 de lanceur de sorts).

Compétences. Le maraudeur éthéré bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, de Discrétion et de Perception auditive.

Méduse

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : arc court (+8 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8 corps à corps, 1d4/19–20) ; ou serpents (+8 corps à corps, 1d4 plus venin)

Attaque à outrance : arc court (+8/+3 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8/+3 corps à corps, 1d4/19–20) et serpents (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard pétrifiant, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 13, Cha 15

Compétences : Bluff +9, Déguisement +9 (+11 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +8, Détection +8, Diplomatie +4, Intimidation +4

Dons : Attaque en finesse, Tir à bout portant, Tir de précision

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

Au-delà de 9 mètres, il est impossible de faire la différence entre une méduse et une humaine (la supercherie peut même durer plus longtemps si elle cache son visage). Consciente de ses atouts, elle porte souvent des vêtements mettant sa silhouette en valeur, tout en voilant son visage.

La méduse mesure entre 1,50 mètre et 1,80 mètre et pèse le même poids qu'un humain.

Elle parle le commun.

Combat

La méduse dissimule sa vraie nature tant que sa cible n'est pas à portée de son regard pétrifiant. Pour ce faire, elle n'hésite pas à user de subterfuges et de persuasion pour faire croire à sa victime qu'il n'y a pas le moindre danger. Elle utilise ses armes pour combattre ceux qui résistent à son regard, les serpents venimeux de sa tête tentant de mordre tous ses adversaires adjacents.

Regard pétrifiant (Sur). Pétrification permanente, 9 mètres, jet de Vigueur annule (DD 15). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force ; effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Méphite

Les méphites sont de petits Extérieurs originaires des plans élémentaires et constitués à partir de l'un des quatre éléments de base. Tous prennent la forme de petits êtres ailés aux traits plus ou moins humanoïdes. On les appelle parfois diabolins en raison de leur apparence, mais leur nature élémentaire est manifeste au premier regard.

Combat

Tous les méphites se battent à l'aide de leurs griffes et de leur morsure ou de leur souffle, dont l'effet varie de l'un à l'autre.

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

Convocation de méphite (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2^e niveau.

Pouvoirs magiques. Les méphites possèdent un ou plusieurs pouvoirs magiques (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). Voir la description de chacun pour plus de détails.

Souffle (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Voir la description de chacun pour plus de détails.

Guérison accélérée (Ext). Tous les méphites récupèrent 2 points de vie par round, à condition qu'ils soient toujours en vie et que certaines conditions soient remplies. Voir la description de chacun pour plus de détails.

Méphite aérien

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite aérien est originaire du plan élémentaire de l'Air.

Haut de 1,20 mètre, il pèse à peine 500 grammes.

Le méphite aérien parle le commun et l'aérien.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite aérien peut s'entourer de vapeur, ce qui produit l'effet du sort *flou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également déclencher une *bourrasque* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de poussière et de sable, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts).

Guérison accélérée (Ext). Le méphite aérien ne récupère des points de vie que s'il est exposé à un courant d'air, si infime soit-il (vent, effet d'un sort, ou même battements d'ailes du méphite).

Méphite aqueux

Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille P

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne), nage 9 m

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

Attaque de base/lutte : +3/+1

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +6, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +10, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Natation +10, Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de l'Eau

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

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

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite aqueux est originaire du plan élémentaire de l'Eau.

Il mesure environ 1,20 mètre pour un poids de 15 kilos.

Le méphite aqueux parle le commun et l'aquatique.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite aqueux peut jeter une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également libérer un brouillard malodorant reproduisant l'effet d'un *nuage nauséabond* (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de liquide caustique, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8 acide, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite aqueux ne récupère des points de vie que sous la pluie ou s'il est plongé dans l'eau jusqu'à la taille.

Compétences. Le méphite aqueux 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 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Méphite enflammé

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +5

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

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

Attaque de base/lutte : +3/–1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

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

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative
Environnement : plan élémentaire du Feu
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)
Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite enflammé est originaire du plan élémentaire du Feu.
Il mesure 1,20 mètre de haut et pèse environ 500 grammes.
Le méphite enflammé parle le commun et l'igné.

Combat

Pouvoirs magiques. *Rayon ardent* (DD 14, niveau 3 de lanceur de sorts), 1 fois par heure ; *métal brûlant* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts), 1 fois par jour. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.
Souffle (Sur). Cône de feu, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts).
Guérison accélérée (Ext). Le méphite enflammé ne récupère des points de vie que s'il est en contact avec une flamme de torche (ou plus).

Méphite gelé

Extérieur (Air, extraplanaire, froid) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)
Classe d'armure : 18 (+1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +3/–1
Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 froid)
Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 froid)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle
Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15
Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6
Dons : Esquive, Science de l'initiative
Environnement : plan élémentaire de l'Air
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)
Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite gelé est originaire du plan élémentaire de l'Air.
Côté caractère, il est des plus froids. Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 15 kilos environ.
Le méphite gelé parle le commun et l'aérien.

Combat

Pouvoirs magiques. *Projectile magique* (niveau 3 de lanceur de sorts), 1 fois par heure ; *métal gelé* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts), 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.
Souffle (Sur). Cône d'éclats de glace, 3 mètres de long, dégâts 1d4 froid, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent d'engelures et ont les paupières figées par le gel, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le froid. Ce handicap leur impose un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.
Guérison accélérée (Ext). Le méphite gelé ne récupère des points de vie que si la température est inférieure à 0° C ou s'il est en contact avec un morceau de glace de taille TP au moins.

Méphite magmatique

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +5

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

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

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

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

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite magmatique est originaire du plan élémentaire du Feu.

Il est aussi stupide que brutal et mesure 1,20 mètre pour un poids de 30 kilos environ.

Le méphite magmatique parle le commun et l'igné.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite magmatique peut se transformer (comme à l'aide du sort *changement de forme*) en flaque de lave de 90 centimètres de diamètre sur 15 centimètres de profondeur.

Aussitôt, sa réduction des dégâts devient plus importante (20/magie). Il est incapable d'attaquer sous cette forme, mais peut utiliser ses autres pouvoirs magiques. Il lui est possible de se déplacer à une vitesse de 3 mètres par round, mais pas de courir. Il peut aussi se faufiler par la plus petite ouverture qui soit (trou, fissure, etc.) et met le feu aux matières inflammables (papier, paille, bois sec) dès qu'il les touche.

Une fois par jour, il peut également faire appel au pouvoir de *pyrotechnie* (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Il peut, sans risque, utiliser son propre corps comme source de feu.

Souffle (Sur). Cône de magma, 3 mètres de long, dégâts 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent de brûlures et ont les yeux endommagés par la chaleur, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le feu. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite magmatique ne récupère des points de vie que s'il est en contact avec le magma, la lave ou une flamme de torche (ou plus).

Méphite poussiéreux

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

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

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6,

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

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

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite poussiéreux est originaire du plan élémentaire de l'Air.

Il mesure 1,20 mètre et pèse 1 kilo environ.

Le méphite poussiéreux parle le commun et l'aérien.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite poussiéreux peut s'entourer d'un nuage de poussière, ce qui produit l'effet de *flou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également faire apparaître une masse de poussière tourbillonnante qui produit l'effet de *mur de vent* (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de particules irritantes, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et sont pris de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite poussiéreux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un endroit aride et poussiéreux.

Méphite salin

Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille P

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : –1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, –1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 17, Dex 8, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +9, Évasion +5, Maîtrise des cordes –1 (+1 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de la Terre

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

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

Ajustement possible : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite salin vient du plan élémentaire de la Terre.

Très sarcastique, il déteste l'humidité et l'eau sous toutes ses formes. Haut de 1,20 mètre, il pèse dans les 40 kilos.

Le méphite salin parle le commun et le terreux.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite salin peut faire apparaître un nuage de *poussière scintillante* (DD 14, niveau 3 de lanceur de sorts).

Une fois par jour, il peut également aspirer l'humidité se trouvant dans une zone de 6 mètres de rayon autour de lui. Tous les êtres vivants compris dans la zone d'effet subissent 2d8 points de dégâts (niveau 6 de lanceur de sorts, dégâts réduits de moitié en cas de jet de Vigueur réussi, DD 14). Cette attaque est particulièrement dangereuse pour les plantes et les créatures aquatiques, qui subissent un malus de -2 au jet de sauvegarde. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 2^e niveau. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de cristaux de sel, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite salin ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un environnement aride.

Méphite terreux

Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille P

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : *changement de taille*, guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 17, Dex 8, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +9, Évasion +5, Intimidation +4, Maîtrise des cordes -1 (+1 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de la Terre

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite terreux est originaire du plan élémentaire de la Terre.

Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 40 kilos environ.

Le méphite terreux parle le commun et le terreux.

Combat

Pouvoirs magiques. *Ramollissement de la terre et de la pierre*, 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Cône de cailloux et d'éclats de roche, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Changement de taille (Mag). Une fois par heure, le méphite terreux peut changer de taille par magie. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'*agrandissement*, si ce n'est qu'il n'affecte que le méphite terreux. Il s'agit de l'équivalent d'un sort du 2^e niveau.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite terreux ne récupère des points de vie que s'il se trouve sous terre ou s'il est enfoncé dans le sol jusqu'à la taille.

Méphite vapoureux

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +5

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

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

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

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

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite vapoureux est originaire du plan élémentaire du Feu.

C'est une créature autoritaire qui n'hésite pas à donner des ordres à tout le monde. Il mesure 1,20 mètre de haut et pèse 1 kilo environ.

Le méphite vapoureux parle le commun et l'igné.

Combat

Contrairement aux autres méphites, le méphite vapoureux se rue au combat avec joie, poussé par son ego démesuré.

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite vapoureux peut s'entourer d'un nuage de poussière, ce qui produit l'effet de *flo* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également faire apparaître un bref orage tropical sur une zone de 6 mètres de côté. Les êtres vivants pris sous cette pluie brûlante subissent 2d6 points de dégâts chacun (niveau 6 de lanceur de sorts, dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 14). Il s'agit de l'équivalent d'un sort du 2^e niveau. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de vapeur brûlante, 3 mètres de long, dégâts 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent de brûlures et leurs yeux sont endommagés par la chaleur, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le feu. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite vapoureux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un endroit chaud et humide ou s'il est en contact avec de l'eau bouillante.

Méphite vaseux

Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille P

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne), nage 9 m

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

Attaque de base/lutte : +3/+1

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +6, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +10, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de l'Eau

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

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

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite vaseux est originaire du plan élémentaire de l'eau.

Il mesure 1,20 mètre et pèse 15 kilos environ.

Le méphite vaseux parle le commun et l'aquatique.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite vaseux peut lancer une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également libérer un brouillard malodorant reproduisant l'effet d'un *nuage nauséabond* (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de liquide caustique, 3 mètres de long, dégâts 1d4 acide, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite vaseux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un environnement humide ou boueux.

Compétences. Le méphite vaseux 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 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Mimique

Aberration (métamorphe) de taille G

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 15 (–1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+13

Attaque : coup (+9 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : 2 coups (+9 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : écrasement, substance adhésive

Particularités : mimétisme, immunité contre l'acide, vision dans le noir (18 m)

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

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

Compétences : Déguisement +13, Détection +8, Escalade +9, Perception auditive +8

Dons : Arme de prédilection (coup), Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre

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

Ajustement de niveau : —

La mimique peut adopter n'importe quelle forme, mais elle fait rarement plus de 3 mètres de long. Elle fait 4 m³ environ (1,50 m x 1,50 m x 1,80 m) et pèse 2,25 tonnes.

Elle parle le commun.

Combat

La mimique attaque souvent par surprise. Elle se bat à coups de pseudopode. Elle est assez intelligente pour éviter les combats à mort en réclamant des trésors ou de la nourriture à ses proies plutôt que de les combattre.

Écrasement (Ext). La mimique inflige 1d8+4 points de dégâts si elle réussit à agripper son adversaire.

Substance adhésive (Ext). La mimique sécrète une substance épaisse qui agit comme un puissant adhésif, collant objets et créatures qui entrent en contact avec elle. Si elle s'en enduit avant d'attaquer, elle agrippe

automatiquement le premier adversaire qu'elle touche. Il ne peut pas se libérer tant que la mimique est en vie sans ôter la substance adhésive.

Toute arme touchant la mimique reste elle aussi collée, sauf si son utilisateur réussit un jet de Réflexes (DD 16).

Si elle est engluée, un test de Force (DD 16) est nécessaire pour la libérer.

Les alcools forts dissolvent complètement la substance adhésive, mais la mimique peut quand même agripper un adversaire normalement. La mimique peut dissoudre cette substance à volonté. Sinon, la colle perd son pouvoir adhésif 5 rounds après la mort du monstre.

Mimétisme (Ext). La mimique peut prendre la forme de n'importe quel objet faisant approximativement 4 m³ (1,50 m x 1,50 m x 1,80 m), par exemple un gros coffre, un lit ou une porte et son chambranle. Elle ne peut pas modifier sa taille de façon importante. Quel que soit son aspect, sa peau reste dure et rugueuse. Quiconque l'examine attentivement note la supercherie en remportant un test de Détection opposé au test de Déguisement de la mimique. Mais, à ce moment, il est généralement trop tard...

Compétences. La mimique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déguisement.

Minotaure

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (−1 taille, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu — (voir description)

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : grande hache (+9 corps à corps, 3d6+6/x3), cornes (+9 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : grande hache (+9/+4 corps à corps, 3d6+6/x3), cornes (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : charge en puissance (4d6+6)

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

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

Caractéristiques : For 19, Dex 10, Con 15, Int 7, Sag 10, Cha 8

Compétences : Détection +7, Fouille +2, Intimidation +2, Perception auditive +7

Dons : Attaque en puissance, Pistage, Vigueur surhumaine

Environnement : souterrains

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

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Le minotaure est haut de plus de 2,10 mètres et pèse 350 kg environ.

Il parle le géant.

Combat

Le minotaure est un adepte du combat au corps à corps, qui lui permet de déployer toute sa force physique.

Charge en puissance (Ext). Le minotaure ouvre généralement les hostilités en chargeant un de ses adversaires, tête baissée. Cette charge s'accompagne des avantages et des handicaps habituels. Le minotaure n'a droit qu'à une seule attaque, mais si son coup de cornes porte, l'adversaire subit 4d6+6 points de dégâts.

Instinct (Ext). Malgré son intelligence limitée, le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace. De plus, il n'est jamais pris au dépourvu.

Compétences. Le minotaure bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Personnages minotaures

Voici les traits raciaux des personnages minotaures :

- +8 en Force, +4 en Constitution, −4 en Intelligence (3 minimum), −2 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 au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un minotaure est de 9 mètres.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Le minotaure débute avec six niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +5, Vig +2 et Vol +5.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux du minotaure lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 9 x (2 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences de classe sont : Détection, Fouille, Intimidation, Perception auditive et Saut. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les dés de vie d'humanoïde monstrueux du minotaure lui confèrent trois dons.
- Armes. Le minotaure est formé au maniement de la grande hache et de toutes les armes courantes.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Armes naturelles. Cornes (1d8).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Charge en puissance.
- Particularités (voir ci-dessus). Instinct, odorat.
- *Langues*. D'office : commun et géant. Supplémentaires : goblin, orque, terreux.
- *Classe de prédilection*. Barbare.
- *Ajustement de niveau*. +2.

Mohrg

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 14d12 (91 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (+4 Dex, +9 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +7/+12

Attaque : coup (+12 corps à corps, 1d6+7) ; ou langue (+12 contact au corps à corps, paralysie)

Attaque à outrance : coup (+12 corps à corps, 1d6+7) et langue (+12 contact au corps à corps, paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : contact paralysant, création de rejets, étreinte

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +9

Caractéristiques : For 21, Dex 19, Con —, Int 11, Sag 10, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +21, Détection +15, Discrétion +21, Escalade +13, Natation +9, Perception auditive +11,

Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou groupe mixte (2–4 plus 5–10 zombis)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 15–21 DV (taille M), 22–28 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le mohrg est le cadavre animé d'un meurtrier en série ou tout autre criminel du même genre, qui a perdu la vie sans avoir fait pénitence. Le mohrg mesure entre 1,50 m et 1,80 m. Il pèse 60 kg environ.

Combat

Comme le zombi, le mohrg attaque à coups de poing. Il prend souvent ses adversaires au dépourvu, car il se déplace bien plus rapidement qu'un zombi.

Contact paralysant (Sur). La langue de ce monstre se détend tel un fouet. Quiconque est touché par cet organe griffu doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour ne pas être paralysé pendant 1d4 minutes. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le mohrg doit réussir une attaque de poings contre une créature de sa taille ou plus petite. Ensuite, il peut engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Création de rejets (Sur). Toute créature tuée par un mohrg revient à la vie au bout de 1d4 jours, sous forme de zombi contrôlé par le mohrg. Elle ne possède plus aucun des pouvoirs qui étaient les siens de son vivant.

Molosse d'ombre

Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aboiement, croc-en-jambe

Particularités : fusion avec les ombres, odorat, vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 17, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 12, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +8, Survie +8*

Dons : Esquive, Pistage (S), Science de l'initiative

Environnement : plan de l'Ombre

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (5–12)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

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

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Cette créature est un grand chien. Il n'a pas le moindre poil mais est pourvu d'un large gueule garnie de crocs.

Il fait un peu plus de 60 centimètres au garrot et pèse dans les 100 kilos.

Un molosse d'ombre ne parle pas, mais il comprend le commun.

Combat

Ce monstre préfère combattre dans le noir ou dans les zones d'ombre, ce qui lui donne un énorme avantage. Les sorts de lumière bannissent l'ombre qu'il aime tant, mais il est assez intelligent pour se replier vers l'obscurité et pour affaiblir ses adversaires en aboyant. Il arrive qu'il se saisisse d'objets enchantés par un sort tel que *lumière du jour* pour les arracher à leur propriétaire et aller les cacher au loin.

Aboiement (Sur). Quand le molosse d'ombre se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures présentes dans un rayon de 90 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, les créatures affectées n'ont plus à craindre l'aboiement de ce molosse d'ombre pendant 24 heures. Les Extérieurs d'alignement mauvais sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Croc-en-jambe (Ext). Un molosse d'ombre parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au molosse d'ombre.

Fusion avec les ombres (Sur). Sauf quand elle est en plein jour, cette créature peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un camouflage total. L'éclairage artificiel et les sorts tels que *lumière* ou *flamme éternelle* ne contrent pas ce pouvoir, mais *lumière du jour*, si.

Compétences. Le molosse d'ombre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Molosse satanique

Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+1 plus 1d6 de feu)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+1 plus 1d6 de feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : morsure enflammée, souffle

Particularités : immunité contre le feu, odorat, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

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

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

Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +7, Discrétion +13, Perception auditive +7, Saut +12, Survie +7*

Dons : Course, Pistage^S, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (5–12)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

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

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Il fait généralement 1,35 mètre au garrot et pèse dans les 60 kg.

Incapable de parler, il comprend néanmoins l'inférieur.

Combat

Les molosses sataniques sont d'excellents pisteurs. Ils aiment entourer leur proie, puis l'attaquer à un ou deux avec leur souffle enflammé pour la rabattre vers le reste de la meute. Si la victime ne bouge pas, la nasse se referme sur elle. Si elle s'enfuit, les molosses la poursuivent jusqu'au bout du monde.

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

Morsure enflammée (Sur). Un molosse satanique inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaire lorsqu'il mord un adversaire, comme si sa morsure était une arme de feu.

Souffle (Sur). Cône de 3 mètres de long, tous les 2d4 rounds, dégâts 2d6 de feu, jet de Réflexes DD 13 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le molosse satanique bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

* Son odorat est tellement affûté qu'il a également droit à un bonus racial de +8 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Momie

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 8d12+3 (55 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +4/+11

Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Attaque à outrance : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : désespoir, putréfaction de momie

Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (5/–), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con —, Int 6, Sag 14, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8

Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine Science de l'initiative, Science du critique

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, escouade de gardiens (2–4) ou détachement protecteurs (6–10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 9–16 DV (taille M), 17–24 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

La momie est un cadavre embaumé et animé grâce à des rituels enseignés par d'anciens dieux du désert dont tout le monde a heureusement oublié le nom.

La plupart des momies mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, et pèsent 60 kg environ.

Elles parlent le commun mais y ont rarement recours.

Combat

La momie donne des coups terribles. Sa force physique et sa détermination sans faille en font déjà un terrible adversaire, mais elle possède aussi de nombreux autres pouvoirs.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit une momie doit réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être paralysé de désespoir pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Putréfaction de momie (Sur). Maladie surnaturelle ; coup, jet de Vigueur (DD 16), temps d'incubation, 1 minute ; effet : affaiblissements temporaires de 1d6 points de Con et 1d6 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Contrairement aux maladies normales, celle-ci se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 de Constitution) ou soit soigné comme cela est décrit ci-dessous.

La putréfaction de momie est une puissante malédiction, pas une maladie naturelle. Tout personnage tentant de lancer une invocation (guérison) sur une créature frappée par ce mal doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20) sans quoi le sort n'a aucun effet.

Pour soigner la putréfaction, il faut briser la malédiction à l'aide d'une *annulation d'enchantement* ou d'une *guérison des maladies* (test de niveau de lanceur de sorts, DD 20), après quoi il n'est plus nécessaire d'effectuer de test de niveau de lanceur de sorts pour lancer des sorts de guérison sur la victime. En outre, ce mal peut être soigné comme n'importe quelle maladie normale.

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent.