

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 N-S

Naga

Quelle que soit son espèce, il a un long corps de serpent couvert d'écailles chatoyantes et un visage plus ou moins humain. Sa longueur peut varier de 3 à 6 mètres, et son poids de 100 à 250 kg. Ses yeux luisant d'intelligence projettent des reflets presque hypnotiques.

Combat

Le naga préfère utiliser ses sorts plutôt que de combattre au corps à corps. Comme on le trouve presque toujours dans un repaire dont il connaît le moindre recoin, il peut s'arranger pour que la plupart des combats se déroulent où et quand il le souhaite.

Naga aquatique

Aberration (aquatique) de taille G

Dés de vie : 7d8+28 (59 pv)

Initiative : +1

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

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

Attaque de base/lutte : +5/+12

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 2d6+4 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 2d6+4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 18, Int 10, Sag 17, Cha 15

Compétences : Art de la magie +8, Concentration +12, Détection +7, Natation +11, Perception auditive +7

Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

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

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

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

Ajustement de niveau : —

Ils parlent l'aquatique et le commun.

Combat

Le naga aquatique préfère rester sous l'eau pendant qu'il utilise ses sorts.

Sorts. Le naga aquatique lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. Il n'utilise jamais de sorts de feu.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – aspersion acide, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture ; 1^{er} – bouclier, brume de dissimulation, coup au but, projectile magique, repli expéditif ; 2^e – flèche acide de Melf, image miroir, invisibilité ; 3^e – protection contre les énergies destructives, suggestion.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le naga aquatique 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.

Naga corrompue

Aberration de taille G

Dés de vie : 9d8+36 (76 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (−1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard charmeur, sorts, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

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

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

Compétences : Art de la magie +10, Concentration +13, Détection +14, Perception auditive +14

Dons : Attaque spéciale renforcée (regard charmeur), Dispense de composantes matérielles (S), Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire ou couvée (2–4)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Ils parlent l'abyssal et le commun.

Combat

Le naga corrupteur n'hésite pas à aller affronter ses ennemis au contact pour les faire tomber sous l'emprise de son regard. Il mord sans hésiter ceux qui détournent les yeux.

Regard charmeur (Sur). Comme le sort *charme-personne*, portée 9 mètres, jet de Volonté (DD 17) annule. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. Le naga corrupteur lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. Il a accès aux sorts de prêtre et à ceux des domaines du Chaos et du Mal, mais les jette comme des sorts profanes, ce qui signifie qu'il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

Exemple de sorts connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, soins superficiels* ; 1^{er} – *bouclier de la foi, charme-personne, faveur divine, projectile magique, soins légers* ; 2^e – *grâce féline, invisibilité, nuée grouillante* ; 3^e – *boule de feu, déplacement*.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 18) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Naga gardien

Aberration de taille G

Dés de vie : 11d8+44 (93 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +8/+17

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+7 plus venin) ; ou crachat (+9 contact à distance, venin)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+7 plus venin) ; ou crachat (+9 contact à distance, venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : crachat, sorts, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +11

Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 19, Int 16, Sag 19, Cha 18

Compétences : Art de la magie +17, Bluff +18, Concentration +19, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Détection +13, Diplomatie +8, Intimidation +6, Perception auditive +13, Psychologie +18

Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couvée (2–4)

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal bon

Évolution possible : 12–16 DV (taille G), 17–33 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le naga gardien parle le céleste et le commun.

Combat

Généralement, ce naga conseille aux intrus de repartir avant de les attaquer. Si son avertissement est ignoré, il se bat à l'aide de ses sorts et du venin qu'il est capable de cracher à distance.

Crachats (Ext). Le naga gardien peut cracher son venin à 9 mètres de distance (action simple). Il s'agit d'une attaque de contact à distance dénuée de facteur de portée. Toute créature touchée doit effectuer un double jet de Vigueur comme contre le venin du naga (voir ci-dessous).

Sorts. Le naga gardien lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 9. Il a accès aux sorts de prêtre et à ceux des domaines du Bien et de la Loi, mais il les jette comme des sorts profanes, ce qui signifie qu'il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

Exemple de sorts connus (6/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, soins superficiels ; 1^{er} – armure de mage, faveur divine, projectile magique, repli expéditif, soins légers ; 2^e – détection de l'invisibilité, détection de pensées, rayon ardent, restauration partielle ; 3^e – dissipation de la magie, éclair, soins importants ; 4^e – invisibilité suprême, puissance divine.

Venin (Ext). Blessure ou contact, jet de Vigueur (DD 19) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Naga ténébreux

Aberration de taille G

Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (–1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +6/+12

Attaque : dard (+7 corps à corps, 2d4+2 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+7 corps à corps, 2d4+2 plus poison) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, venin

Particularités : détection de pensées, immunité contre le poison, pensées protégées, résistance aux charmes, vision dans le noir (18 m)

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

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

Compétences : Art de la magie +12, Bluff +9, Concentration +13, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Détection +11, Diplomatie +7, Intimidation +5, Perception auditive +11, Psychologie +8

Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couvée (2–4)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Ils parlent le commun et l'inférieur.

Combat

Ce naga préfère combattre depuis une position surélevée, ce qui lui permet d'avoir une bonne vision du champ de bataille tout en restant hors d'atteinte des attaques.

Sorts. Il lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre ; 1^{er} – bouclier, image silencieuse, projectile magique, rayon affaiblissant, repli expéditif ; 2^e – grâce féline, invisibilité, rayon ardent ; 3^e – déplacement, éclair.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 16) sans quoi la victime sombre dans un sommeil hanté de terribles cauchemars pendant 2d4 minutes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Détection de pensées (Sur). Le naga ténébreux dispose en permanence d'un pouvoir similaire à *détection de pensées* (niveau 9 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 15, annule). Ce pouvoir fonctionne en permanence. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pensées protégées (Ext). Le naga ténébreux est immunisé contre toutes les formes de lecture de pensées.

Résistance aux charmes. Il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de *charme* (ce bonus n'est pas compris dans le profil du monstre).

Nain

	Nain, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (nain) de taille M	Duergar, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (nain) de taille M
Dés de vie :	1d8+2 (6 pv)	1d8+5 (9 pv)
Initiative :	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base 6 m	6 m en cotte de mailles (4 cases) ; vitesse de base 6 m
Classe d'armure :	16 (+4 armure d'écailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 16	17 (+5 cotte de mailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+1/+2	+1/+2
Attaque :	hache de guerre naine (+3 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)	marteau de guerre (+2 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20)
Attaque à outrance :	hache de guerre naine (+3 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)	marteau de guerre (+2 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	traits des nains	traits des duergars, pouvoirs magiques
Particularités :	traits des nains, vision dans le noir (18 m)	traits des duergars, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0*, Vig +4*, Vol –1*	Réf +0*, Vig +4*, Vol –1*
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 6	For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 4
Compétences :	Artisanat (maçonnerie) +2, Artisanat (travail de forge) +2, Détection +2, Estimation +2, Perception auditive +2	Artisanat (maçonnerie) +2, Artisanat (travail de forge) +2, Déplacement silencieux –4, Détection +2, Estimation +2, Perception auditive +3
Dons :	Arme de prédilection (hache de guerre naine)	Robustesse
Environnement :	montagnes tempérées (sauf nains des profondeurs : souterrains)	souterrains
Organisation sociale :	groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou clan (30–100 plus 30% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)	groupe (2–4), troupe (9–16 plus 3 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–8) ou clan (20–80 plus 25% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 5 adultes, 3–6 lieutenants de niveau 6 et 1–4 capitaines de niveau 9)
Facteur de puissance :	1/2	1
Trésor :	pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux	pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux
Alignement :	généralement loyal bon (sauf nains des profondeurs : généralement loyal neutre ou neutre)	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+0	+1

Leurs vêtements, dont la couleur évoque les divers tons de la terre, sont le plus souvent simples et fonctionnels. Leur peau est plus ou moins brune, comme s'ils étaient en permanence bronzés. Leurs cheveux, qu'ils portent longs, sont généralement noirs, gris ou bruns. Ils pèsent autant qu'un humain pour une taille moyenne de 1,20 mètre.

Ils parlent le nain. La plupart de ceux qui quittent les terres de leur clan (pour suivre une carrière de marchand, de mercenaire ou d'aventurier) connaissent également le commun, tandis que les hommes d'armes chargés de la défense des citadelles naines apprennent souvent le gobelin pour pouvoir espionner leurs ennemis jurés et les interroger quand ils les capturent.

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

Combat

Les nains sont passés maîtres dans l'art du combat. Ils savent tirer le meilleur parti de leur environnement pour exécuter des attaques planifiées avec le plus grand soin. Ils utilisent rarement la magie au combat, car les magiciens et les ensorceleurs sont rares dans leurs rangs (mais leurs prêtres se ruent au combat avec autant d'entrain que leurs guerriers et hommes d'armes). S'ils ont le temps d'effectuer des préparatifs, ils posent des pièges à base de pierre (rochers en équilibre instable, ouverture de porte déclenchant un éboulement, etc.). En plus de la hache de guerre naine et du marteau de lancer, qui sont leurs armes de prédilection, ils manient le marteau de guerre, la masse d'armes, le pic de guerre, l'arc court et l'arbalète lourde.

Traits des nains (Ext). Les nains bénéficient des traits raciaux suivants.

- +2 en Constitution, -2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un nain est de 6 mètres. Cependant, cette vitesse n'est pas réduite par le port d'une armure intermédiaire ou lourde ou une charge intermédiaire ou lourde.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Connaissance de la pierre.* Les nains 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, comme des murs coulissants, des pièges à base de pierre, des constructions récentes (même si elles ont été conçues pour s'intégrer à l'ancien), des surfaces rocheuses dangereuses, des plafonds de pierre instables et ainsi de suite. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il était en train de fouiller activement, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les nains disposent d'un sixième sens en ce qui concerne le travail de la pierre, et ils ont tout le temps de travailler et d'affiner cette capacité innée dans leur habitat souterrain.
- *Armes familières.* Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques.
- *Stabilité.* Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. * N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil ci-dessus.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques. * N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil ci-dessus.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant (comme les ogres, les trolls et les géants de collines).
- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation en rapport avec la pierre ou les métaux.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat en rapport avec la pierre ou les métaux.
- *Langues.* D'office : commun et nain. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnome, goblin, orque et terreux.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +0.

L'homme d'armes nain 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 nains

La description précédente concerne les nains des collines, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également trois autres grandes races de nains, qui diffèrent sensiblement.

Duergars

Les duergars, qu'on appelle parfois nains gris, vivent dans les Profondeurs.

Tous ou presque sont chauves (même les femmes) et ils portent des vêtements de couleur terne leur permettant de se fondre dans leur environnement rocheux. Dans leur repaire, ils arborent parfois quelques bijoux, mais seulement après les avoir ternis pour ne pas se faire repérer de loin. Ils sont en guerre contre les autres nains et n'hésitent pas à s'allier avec d'autres créatures des Profondeurs pour leur nuire.

Les duergars parlent le nain et le commun des Profondeurs.

Traits des duergars (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux décrits plus haut.

- Ajustement de -4 en Charisme au lieu de -2.
- Vision dans le noir sur 36 mètres.
- Immunisés contre la paralysie, les fantômes et les poisons. Ce trait remplace le bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison des nains des collines.
- *Pouvoirs magiques. Agrandissement et invisibilité* 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au double des niveaux de classe du duergar, niveau 3 minimum). Ces pouvoirs n'affectent que le duergar qui les lance (et ce qu'il porte).
- *Sensibilité à la lumière (Ext)*. Les duergars sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection et en Perception auditive.
- *Langues*. D'office : commun, commun des Profondeurs et nain. Supplémentaires : draconien, géant, goblin, orque et terreaux. Cela remplace les langues habituelles des nains des collines.
- Ajustement de niveau. +1.
- Contrairement aux autres nains, les duergars ne sont pas familiers avec la hache de guerre naine et l'urgrosh nain.

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

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

Nains des montagnes

Les nains des montagnes vivent plus loin sous la surface que les nains des collines, mais pas autant que les nains des profondeurs. Ils mesurent environ 1,35 mètre et ont une peau et des cheveux plus clairs que leurs cousins des collines. Ils prétendent qu'ils sont les tout premiers nains et que tous les autres descendent d'eux, position qui contribue pour beaucoup à leur isolationnisme.

Nains des profondeurs

Ces nains vivant dans les entrailles de la terre sont très distants avec les autres races.

Ils sont aussi grands que les autres nains, mais sensiblement plus minces. Leur peau a souvent un teint rougeâtre et leurs yeux bleus sont plus ternes que ceux des autres nains. Leurs cheveux vont du roux vif au blond pâle. Ils n'ont que peu de contact avec les races de la surface et restreignent leur commerce aux nains des collines et des montagnes.

Ils parlent le nain et le goblin, ainsi, parfois, que le draconien ou le commun des Profondeurs.

Traits des nains des profondeurs (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des nains des montagnes.

- Le bonus racial aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques passe à +3.
- Le bonus racial aux jets de sauvegarde contre le poison passe à +3.
- Vision dans le noir sur 27 mètres.
- *Sensibilité à la lumière (Ext)*. Les nains des profondeurs sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.

Nécrophage

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejets

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–5) ou meute (6–11)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 5–8 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le nécrophage est une créature des ténèbres dont l'aspect est le reflet maléfique de ce qu'il était de son vivant. Il a la taille et le poids d'un humain.

Les nécrophages parlent le commun.

Combat

Le nécrophage se bat à coups de poing.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par l'attaque de coup d'un nécrophage acquiert aussitôt 1 niveau négatif. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif accumulé s'accompagne d'un DD de 14. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif ainsi conféré, le nécrophage gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejets (Sur). Tout humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour en 1d4 rounds.

Tous les rejets créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de celui qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Compétences. Le nécrophage bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux.

Nuée

Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui ne sont pas dangereuses en petits groupes, mais qui constituent un véritable fléau lorsqu'elles sont en nombre suffisant. Une nuée est considérée comme une seule et unique créature en termes de jeu. Ainsi, les plus vastes hordes de chauves-souris ou de criquets sont en fait composées de dizaines de nuées adjacentes les unes aux autres.

Une nuée a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature.

De nombreux rassemblements de créatures prennent la forme de nuées. Ainsi, vous trouverez ci-dessous la description de nuées d'araignées, de chauves-souris, de criquets, de guêpes infernales, de mille-pattes et de rats. Le type de chacune dépend des créatures qui la composent (il s'agit généralement d'animaux ou de vermine), mais toutes affichent le sous-type « nuée ».

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes.

Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m x 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. Chacune est aisément façonnable et toutes restent généralement adjacentes.

Combat

Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Toutefois, elle conserve un espace occupé de 3 mètres. Les nuées ne portent jamais d'attaque d'opportunité, mais elles en provoquent de façon tout à fait normale.

Contrairement aux autres créatures affichant un espace occupé de 3 mètres, une nuée est façonnable. Elle occupe donc 4 cases adjacentes, selon la forme de son choix, et peut se faufiler dans un espace assez grand pour renfermer l'un des spécimens la composant.

Vulnérabilités des nuées

Il est extrêmement difficile de combattre les nuées à l'aide d'attaques physiques classiques. Cependant, elles sont affublées de certaines vulnérabilités :

- Une torche agitée comme une arme improvisée leur inflige 1d3 points de dégâts par coup.
- Une arme dotée d'une propriété spéciale (par exemple, de feu ou de froid) inflige ses dégâts d'énergie chaque fois qu'elle touche, même si ses dégâts normaux sont incapables d'affecter la nuée.
- Une lanterne peut être utilisée comme une arme de jet, infligeant 1d4 points de dégâts de feu aux créatures situées dans les cases adjacentes à l'espace où elle se brise.
-

Nuée d'araignées

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +3

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

Classe d'armure : 17 (+4 taille, +3 Dex), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/—

Attaque : nuée (1d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (1d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, venin

Particularités : nuée, perception des vibrations (9 m), vermine, vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 1, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Escalade +11, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse (S)

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, enchevêtrement (2–4 nuées) ou colonie (7–12 nuées)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Combat

Une nuée d'araignée encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée d'araignées doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d3 points de For. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée d'araignées bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force. Enfin, elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

Nuée de chauves-souris

Animal (nuée) de taille Min

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 12 m (bonne)

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

Attaque de base/lutte : +2/—

Attaque : nuée (1d6)

Attaque à outrance : nuée (1d6)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, hémorragie

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, perception aveugle (6 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4
Compétences : Détection +11, Perception auditive +11
Dons : Réflexes surhumains, Vigilance
Environnement : déserts tempérés
Organisation sociale : solitaire, volée (2–4 nuées) ou colonie (11–20 nuées)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

La nuée de chauve-souris est de mœurs nocturnes et n'apparaît jamais en plein jour.

Combat

Une nuée de chauves-souris encercle et attaque toute proie au sang chaud qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de chauves-souris doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Hémorragie (Ext). Toute créature vivante blessée par une nuée de chauves-souris est victime d'une hémorragie, qui se traduit par la perte de 1 point de vie par round suivant. Plusieurs blessures ne provoquent pas d'hémorragies cumulatives. Pour l'arrêter, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 10), ou user d'un sort de *soins* ou de quelque autre magie de guérison.

Perception aveugle (Ext). La nuée de chauve-souris localise les créatures distants de 6 mètres ou moins. Les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total contre la nuée (mais les attaques de celle-ci l'ignorent).

Compétences. La nuée de chauves-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de sa perception aveugle.

Nuée de criquets

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 6d8–6 (21 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 9 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (+4 taille, +4 Dex), contact 18, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/—

Attaque : nuée (2d6)

Attaque à outrance : nuée (2d6)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction

Particularités : immunité contre les dégâts des armes, nuée, vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con 8, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : —

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, nuage (2–7 nuées) ou fléau (11–20 nuées)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Une nuée de criquets est un nuage constitué de milliers de vermines ailées dévorant toute matière organique située sur leur chemin.

Combat

Une nuée de criquets encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 2d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de criquets doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée de criquets bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Nuée de guêpes infernales

Créature magique (extraplanaire, Mal, nuée) de taille Min

Dés de vie : 12d10+27 (93 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 12 m

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

Attaque de base/lutte : +12/—

Attaque : nuée (3d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (3d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, habitat, venin

Particularités : esprit de ruche, immunité contre les dégâts des armes, nuée, réduction des dégâts (10/magie), résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +10, Vol +7

Caractéristiques : For 1, Dex 22, Con 14, Int 6, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +10, Discrétion +19, Perception auditive +10

Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : un plan d'alignement mauvais

Organisation sociale : solitaire, horreur (2–4 nuées) ou terreur (5–8 nuées)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Les guêpes infernales ressemblent à des guêpes de la taille du pouce, mais leur carapace est noire et rayée de rouge. Ses yeux à facettes sont d'un vert irisé. Sous forme de nuée, les guêpes infernales bénéficient de l'intelligence d'un esprit de ruche collectif, dont l'ingéniosité n'a d'égale que la soif de sang.

Combat

Une nuée de guêpes infernales encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 3d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement. Elle est capable de prendre le contrôle des vivants comme des morts, utilisant ses pantins pour se livrer à des actes d'une infâme perversité. L'attaque d'une nuée de ces monstruosité est considérée comme une arme magique et d'alignement mauvais pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de guêpes infernales doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Habitat (Ext). Une nuée de guêpes infernales peut pénétrer dans le corps d'une créature morte ou sans défense en s'introduisant dans sa bouche et autres orifices. Le processus demande 1 minute, sachant que la victime doit être de taille P, M ou G (quatre nuées peuvent également habiter une créature de taille TG). La nuée peut abandonner le corps quand elle le souhaite, mais cela prend 1 round complet. Toute attaque portée contre l'hôte inflige des dégâts réduits de moitié à la nuée, mais ses résistances et immunités peuvent fort bien annuler tout ou partie de ceux-ci.

Si elle habite un cadavre, la nuée est capable de l'animer et d'en contrôler les mouvements, faisant de lui un zombi (on conserve la taille de la victime) tant qu'elle y reste. Si elle habite un être vivant, elle peut annuler l'effet de son venin, contrôlant les actes et mouvements du sujet comme si elle usait de *domination universelle* à son encontre. Par contre, si la victime est toujours en vie, elle use rapidement son corps, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Constitution par heure. Si cette caractéristique chute à 0, le sujet meurt.

Il est relativement aisé de comprendre qu'une créature est habitée par une nuée de guêpes infernales, car sa peau est littéralement déformée par la forme des insectes qui évoluent dans son corps. La nuée est suffisamment intelligente pour se dissimuler sous des vêtements amples ou un manteau, histoire qu'on ne remarque pas sa

présence. Pour cacher le fait qu'elle habite un hôte, la nuée peut effectuer un test de *Déguisement*, qui s'accompagne d'un malus de -4 s'il est de taille P.

Un sort de *guérison des maladies* ou de *guérison suprême* lancé sur la victime force la nuée à quitter le corps de celle-ci.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 18), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Esprit de ruche (Ext). Toute nuée de guêpes infernales dotée d'au moins 1 point de vie par dé de vie (12 pv pour une nuée classique) bénéficie de l'esprit de ruche, qui lui confère une Intelligence de 6. Si le nombre de ces points de vie passe sous ce seuil, elle est alors dénuée d'intelligence.

Nuée de mille-pattes

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 9d8-9 (31 pv)

Initiative : +4

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

Classe d'armure : 18 (+4 taille, +4 Dex), contact 18, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/—

Attaque : nuée (2d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (2d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, venin

Particularités : immunité contre les dégâts des armes, nuée, perception des vibrations (9 m), vermine, vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con 8, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Escalade +12

Dons : Attaque en finesse (S)

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, enchevêtrement (2-4 nuées) ou colonie (7-12 nuées)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Combat

Une nuée de mille-pattes encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 2d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de mille-pattes doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 13), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée de mille-pattes bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force. Enfin, elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

Nuée de rats

Animal (nuée) de taille TP

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m

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

Attaque de base/lutte : +3/—

Attaque : nuée (1d6 plus maladie)

Attaque à outrance : nuée (1d6 plus maladie)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, maladie

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

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

Compétences : Détection +7, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +10, Natation +10, Perception auditive +6

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, meute (2–4 nuées) ou infestation (7–12 nuées)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Combat

Une nuée de rats encercle et attaque toute proie à sang chaud qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de rats doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Maladie (Ext). Fièvre des marais – attaque de nuée, Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1d3 jours, affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dex et 1d3 points de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée de rats bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre, d'Escalade et de Natation. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle peut toujours faire 10, même si elle est pressée ou menacée.

Une nuée de rats utilise son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation (et non celui de Force). Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Nymphe

Fée de taille M

Dés de vie : 6d6+6 (27 pv)

Initiative : +3

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

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 parade), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4/19–20)

Attaque à outrance : dague (+6 corps à corps, 1d4/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : beauté aveuglante, pouvoirs magiques, regard étourdissant, sorts

Particularités : empathie sauvage, grâce surnaturelle, réduction des dégâts (10/fer froid), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +7, Vol +12

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 16, Sag 17, Cha 19

Compétences : Concentration +10, Déplacement silencieux +12, Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +12, Dressage +13, Équitation +5, Évasion +12, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Natation +8, Perception auditive +12, Premiers secours +12, Psychologie +12

Dons : Attaque en finesse, Esquive, Magie de guerre

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : 7–12 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +7

La nymphe a la taille et la corpulence d'une femme elfe.

Elle parle le sylvestre et le commun.

Combat

La nymphe évite généralement tout contact avec les créatures qui n'appartiennent pas à la race des fées. Souvent, elle dispose d'un lieu qu'elle tient pour sacré et qu'elle défend contre toute intrusion : un bosquet, une mare, l'éminence d'une colline ou quelque sommet. Elle use de ses sorts et animaux pour repousser les envahisseurs, préférant recourir à des attaques non-létales dans un premier temps, puis à des méthodes plus meurtrières si elle semble confrontée à des créatures malfaisantes ou à des intrus récalcitrants.

Elle est bien disposée envers les elfes, les demi-elfes et les druides, des individus en qui elle voit des amis de la nature. Plutôt que les chasser, elle a tendance à offrir à ce genre de personnes une chance d'expliquer les raisons de leur présence. Elle aide parfois les créatures d'alignement bon qui l'abordent avec respect et courtoisie.

Beauté aveuglante (Sur). Ce pouvoir affecte tous les humanoïdes distants de 9 mètres ou moins. Tous ceux qui regardent directement la nymphe doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour ne pas être aveuglés de façon permanente, comme s'ils avaient été la cible du sort *cécité*. La nymphe peut désactiver ce pouvoir ou le réactiver à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

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

Grâce surnaturelle (Sur). Une nymphe bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme. Elle bénéficie d'un même bonus (de parade cette fois) à la classe d'armure. Le profil du monstre inclut déjà ces bonus.

Pouvoirs magiques. *Porte dimensionnelle*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Regard étourdissant (Sur). Une nymphe courroucée est capable d'étourdir une créature située dans un rayon de 9 mètres d'un simple regard (action simple). La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sans quoi elle est étourdie pour 2d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. La nymphe lance également des sorts comme un druide de niveau 7.

Exemple de sorts de druide préparés (6/5/4/3/1, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – assistance divine, détection de la magie, illumination, lumière, résistance, soins superficiels ; 1^{er} – apaisement des animaux, communication avec les animaux, enchevêtrement, grand pas, soins légers ; 2^e – forme d'arbre, métal brûlant, peau d'écorce, restauration partielle ; 3^e – appel de la foudre, protection contre les énergies destructives, soins modérés ; 4^e – rouille.

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

Objet animé

	Objet animé, taille TP Créature artificielle de taille TP	Objet animé, taille P Créature artificielle de taille P	Objet animé, taille M Créature artificielle de taille M
Dés de vie :	1/2d10 (2 pv)	1d10+10 (15 pv)	2d10+20 (31 pv)
Initiative :	+2	+1	+0
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), 15 m pieds, 18 m pieds multiples, 24 m roues	9 m (6 cases), 12 m pieds, 15 m pieds multiples, 21 m roues	9m (6 cases), 12 m pieds, 15 m pieds multiples, 21 m roues
Classe d'armure :	14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12	14 (+1 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13	14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+0/-9	+0/-4	+1/+2
Attaque :	coup (+1 corps à corps, 1d3-1)	coup (+1 corps à corps, 1d4)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1)
Attaque à outrance :	coup (+1 corps à corps, 1d3-1)	coup (+1 corps à corps, 1d4)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	voir description	voir description	voir description
Particularités :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +0, Vol -5	Réf +1, Vig +0, Vol -5	Réf +0, Vig +0, Vol -5
Caractéristiques :	For 8, Dex 14, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 10, Dex 12, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 12, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences :	—	—	—
Dons :	—	—	—
Environnement :	quelconque	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	groupe (4)	paire	solitaire
Facteur de puissance :	1/2	1	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
	Objet animé, taille G	Objet animé, taille TG	Objet animé, taille Gig
	Créature artificielle de taille G	Créature artificielle de taille TG	Créature artificielle de taille Gig
Dés de vie :	4d10+30 (52 pv)	8d10+40 (84 pv)	16d10+60 (148 pv)
Initiative :	+0	−1	−2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), 9 m pieds, 12 m pieds multiples, 18 m roues	6 m (4 cases), 9 m pieds, 12 m pieds multiples, 18 m roues	3 m (2 cases), 6 m pieds, 9 m pieds multiples, 15 m roues
Classe d'armure :	14 (−1 taille, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 14	13 (−2 taille, −1 Dex, +6 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 13	12 (−4 taille, −2 Dex, +8 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+3/+10	+6/+19	+12/+31
Attaque :	coup (+5 corps à corps, 1d8+4)	coup (+9 corps à corps, 2d6+7)	coup (+15 corps à corps, 2d8+10)
Attaque à outrance :	coup (+5 corps à corps, 1d8+4)	coup (+9 corps à corps, 2d6+7)	coup (+15 corps à corps, 2d8+10)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m (long)	4,50 m/3 m (long)	6 m/4,50 m (long)
Attaques spéciales :	3 m/3 m (haut)	4,50 m/4,50 m (haut)	6 m/6 m (haut)
Particularités :	voir description	voir description	voir description
Jets de sauvegarde :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Caractéristiques :	Réf +1, Vig +1, Vol −4	Réf +1, Vig +2, Vol −3	Réf +3, Vig +5, Vol +0
Compétences :	For 16, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 20, Dex 8, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 24, Dex 6, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1
Dons :	—	—	—
Environnement :	quelconque	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	3	5	7
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

Objet animé, taille C
Créature artificielle de taille C

Dés de vie :	32d10+80 (256 pv)
Initiative :	-3
Vitesse de déplacement :	3 m (2 cases), 6 m pieds, 9 m pieds multiples, 15 m roues
Classe d'armure :	11 (-8 taille, -3 Dex, +12 naturelle), contact -1, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+24/+49
Attaque :	coup (+25 corps à corps, 4d6+13)
Attaque à outrance :	coup (+25 corps à corps, 4d6+13)
Espace occupé/allonge :	9 m/6 m (long) 9 m/9 m (haut)
Attaques spéciales :	voir description
Particularités :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +10, Vol +5
Caractéristiques :	For 28, Dex 4, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1
Environnement :	quelconque
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	10
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre
Évolution possible :	—
Ajustement de niveau :	—

Les objets animés peuvent avoir n'importe quelle forme et n'importe quelle taille. Ils doivent leur existence à des sorts tels qu'*animation d'objets* ou à des pouvoirs surnaturels similaires.

Combat

Les objets animés font ce que leur ordonne leur créateur. Ils obéissent sans se poser de question et en faisant systématiquement de leur mieux. Ils font d'excellents serviteurs, n'ayant jamais besoin d'air, de nourriture ou de repos.

Selon sa forme, un objet animé peut avoir un ou plusieurs des pouvoirs ci-dessous.

Aveuglement (Ext). Un objet de style tapis ou rideau peut lutter avec un adversaire faisant jusqu'à trois catégories de taille de plus que lui. L'objet joue normalement un test de lutte opposé. S'il le remporte, il s'enroule autour de sa cible et l'aveugle tant qu'on n'a pas réussi à le détacher.

Constriction (Ext). Un objet souple (corde, liane, tapis) qui lutte avec une créature faisant jusqu'à une catégorie de taille de plus que lui peut lui infliger des dégâts égaux aux dégâts de base de ses coups plus 1,5 fois son bonus de Force en remportant un test de lutte opposé.

Un objet de taille G ou plus peut attaquer plusieurs créatures en même temps de cette manière, à condition que toutes ses cibles soient plus petites que lui d'au moins deux catégories de taille.

Piétinement (Ext). Un objet animé de taille G ou plus, et ayant au moins 10 en solidité, peut piétiner les créatures faisant au moins deux catégories de taille de moins que lui. Les dégâts infligés sont égaux aux dégâts de base de ses coups plus 1,5 fois son bonus de Force. Si ses cibles ne profitent pas de l'attaque d'opportunité à laquelle cette manœuvre leur donne droit, elles peuvent s'écarter en réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 nombre de DV de l'objet + modificateur de Force de l'objet), auquel cas les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié.

Solidité (Ext). Tout objet conserve la solidité qui était la sienne avant qu'on ne l'anime.

Vitesse supérieure (Ext). La vitesse de base au sol mentionnée dans le profil part du principe que l'objet se déplace comme il le peut, mais sa vitesse augmente de +3 mètres s'il a deux pieds ou jambes (échelle, statue), de +6 mètres s'il a quatre pieds ou plus (table, chaise) et de +12 mètres s'il possède des roues.

Certains objets peuvent bénéficier de modes de déplacement différents. Ainsi, un objet en bois pourra flotter à la moitié de sa vitesse normale (déplacement de type nage). De la même manière, une corde pourra grimper (escalade) à la moitié de sa vitesse normale. Enfin, un drap pourra voler (manœuvrabilité déplorable) à la moitié de sa vitesse.

Ogre

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : -1

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

Classe d'armure : 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Attaque à outrance : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

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

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2

Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse

Environnement : collines tempérées

(merrhow : milieux aquatiques tempérés)

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–4) ou bande (5–8)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

À l'âge adulte, il mesure entre 2,70 mètres et 3 mètres, pour un poids compris entre 300 et 325 kilos. Sa peau épaisse va du jaune sans éclat au brun terne. Ses vêtements sont des peaux mal tannées, qui ne font qu'ajouter à son odeur corporelle particulièrement repoussante.

Il parle le géant, ainsi que le commun quand il a au moins 10 en Intelligence.

Combat

L'ogre déteste les combats à la loyale, leur préférant les embuscades, les attaques en traître et les affrontements dans lesquels ses alliés et lui-même sont nettement plus nombreux que l'ennemi. Il est assez intelligent pour employer des armes de jet avant de venir combattre au corps à corps. Cependant, même quand plusieurs ogres sont rencontrés ensemble, ils se battent chacun pour eux, sans la moindre cohésion.

Merrhow

Ces cousins des ogres affichent le sous-type aquatique. Le merrhow est un ogre aquatique vivant dans les lacs et les rivières. Ils ont une vitesse de déplacement de base au sol de 9 mètres, une vitesse de déplacement à la nage de 12 mètres et on ne les trouve que dans les milieux aquatiques. Ils délaissent la célèbre massue de l'ogre au profit d'une pique (+8 corps à corps, 1d8+7).

Personnages ogres

Voici les traits raciaux des personnages ogres :

- +10 en Force, –2 en Dextérité, +4 en Constitution, –4 en Intelligence, –4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de –1 à la classe d'armure, malus de –1 aux jets d'attaque, malus de –4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 mètres/3 mètres.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ogre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un ogre commence avec quatre niveaux de géant, qui lui confèrent 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +1, Vig +4 et Vol +1.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un ogre lui confèrent un nombre de points de compétence égal à $7 \times (2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$. Ses compétences de classe sont Détection, Escalade et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un ogre lui confèrent deux dons.
- Armes et armures. L'ogre est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- *Langues*. D'office : commun et géant. Supplémentaires : nain, orque, goblin, terreux.
- *Classe de prédilection*. Barbare.
- *Ajustement de niveau*. +2.
-

Ogre mage

Géant de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 18 (−1 taille, +5 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : épée à deux mains (+7 corps à corps, 3d6+7/19–20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+7 corps à corps, 3d6+7/19–20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : régénération (5), résistance à la magie (19), vision dans le noir (27 m), vision nocturne, vol

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Art de la magie +10, Concentration +11, Détection +10, Perception auditive +10

Dons : Expertise du combat, Science de l'initiative

Environnement : collines froides

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe mixte (1–2 plus 2–4 ogres)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +7

L'ogre mage est plus intelligent et plus dangereux que son cousin commun.

L'ogre mage mesure 3 mètres pour un poids de 350 kilos. Sa peau varie du vert clair au bleu pâle et ses cheveux sont noirs ou foncés. Il aime porter des vêtements amples et une armure légère.

Il parle le géant et le commun.

Combat

L'ogre mage préfère faire usage de ses pouvoirs magiques ; il ne combat que quand cela devient absolument nécessaire. S'il se trouve face à des adversaires qui lui sont supérieurs, il s'enfuit grâce à son pouvoir d'*état gazeux* plutôt que de mourir inutilement. Néanmoins, il n'oublie pas un revers de sitôt, et les aventuriers qui parviennent à le vaincre, mais le laissent s'enfuir, feraient bien de surveiller leurs arrières.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité et ténèbres*, à volonté ; *charme-personne* (DD 14), *cône de froid* (DD 18), *état gazeux*, *métamorphose* et *sommeil* (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD des sauvegardes est lié au Charisme.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide lui infligent des dégâts normaux.

Si l'ogre mage perd un membre, il peut l'accoler à la plaie et attendre que ses os, tissus et muscles se reconstituent, ce qui prend 1 minute. Si sa tête est tranchée (ou si un organe vital lui est arraché), elle doit être rattachée dans les 10 minutes, sans quoi le monstre meurt. Ses membres perdus ne repoussent pas s'il ne peut pas les tenir contre la plaie.

Vol (Sur). L'ogre mage peut cesser de voler ou reprendre son vol quand il le souhaite (action libre). En *état gazeux*, il vole à sa vitesse de déplacement normale et dispose d'une manœuvrabilité parfaite.

Personnages ogres mages

Voici les traits raciaux des personnages ogres mages :

- +10 en Force, +6 en Constitution, +4 en Intelligence, +4 en Sagesse, +6 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 mètres/3 mètres.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ogre mage est de 12 mètres. Il dispose également d'une vitesse en vol de 12 mètres (bonne).
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un ogre mage commence avec cinq niveaux de géant, qui lui confèrent 5d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +1, Vig +4 et Vol +1.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un ogre mage lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 8 x (2 + modificateur d'Int, minimum 1). Ses compétences de classe sont Art de la magie, Concentration, Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un ogre mage lui confèrent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). Régénération (5), résistance à la magie (19).

- *Langues*. D'office : commun, géant. Supplémentaires : nain, gobelin, infernal, orque.
- *Classe de prédilection*. Ensorceleur.
- *Ajustement de niveau*. +7.

Ombre

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 3d12 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : vol 12 m (bonne) (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/—

Attaque : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

Attaque à outrance : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Force, création de rejetons

Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For —, Dex 14, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 13

Compétences : Détection +7, Discrétion +8*, Fouille +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Vigilance

Environnement : quelconque

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

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 4–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Il est difficile de la repérer dans les endroits sombres. Par contre, elle devient instantanément visible en pleine lumière.

Elle mesure 1,50 à 1,80 mètre de haut et ne pèse rien.

Une ombre est incapable de parler intelligiblement.

Combat

L'ombre se tapit dans les recoins obscurs, attendant que ses proies passent non loin.

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Tout être vivant touché par une ombre subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Quiconque tombe à 0 en Force de cette façon meurt aussitôt.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une ombre en devient une à son tour en 1d4 rounds. Toutes les ombres créées de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de celle qui les a tuées.

Compétences. L'ombre bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive et d'un bonus racial de +4 aux tests de Fouille.

* Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les zones de pénombre. Dans les zones illuminées, elle subit un malus de –4 à ces mêmes tests.

Orque

Orque, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

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

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol –2

Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % 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 : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

Les orques ont généralement les cheveux noirs. Leurs yeux sont rouges et leurs oreilles semblables à celles d'un loup. Ils portent des couleurs flamboyantes que la majorité des humains trouvent déplorables (rouge sang, jaune moutarde, vert-jaune ou violet foncé). Leur équipement est sale et mal entretenu. Un orque mâle fait plus de 1,80 mètre de haut et pèse dans les 105 kilos. Les femelles sont légèrement plus petites.

Leur langue varie légèrement d'une tribu à l'autre, tout en restant compréhensible pour quiconque parle l'orque. Certains parlent également le goblin ou le géant.

La plupart des orques rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes. Le profil indiqués ci-dessus concerne des PNJ de niveau 1.

Combat

Les orques savent manier toutes les armes courantes, mais ils montrent une nette préférence pour celles qui infligent un maximum de dégâts en un minimum de temps. Parmi ceux qui empruntent une carrière de guerrier ou d'homme d'armes, beaucoup apprennent le maniement du cimeterre à deux mains ou de la grande hache en qualité d'armes de guerre. Ils aiment tendre des embuscades ou attaquer depuis une position abritée, et n'appliquent les règles de la guerre (comme respecter un cessez-le-feu) que tant que cela les arrange.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les orques subissent un malus de –1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Personnages orques

Traits des orques (Ext). Voici les traits raciaux des personnages orques :

- +4 en Force, –2 en Intelligence, –2 en Sagesse, –2 en Charisme.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un orque est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Sensibilité à la lumière. Les orques sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.
- *Langues.* D'office : commun et orque. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnoll, goblin, nain.
- *Classe de prédilection.* Barbare.

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

Demi-orques

Ces métis nés de parents humains et orques vivent dans les villes humaines ou orques (où leur statut social varie en fonction des préjugés locaux), mais aussi au sein de petites communautés constituées de leurs semblables.

Leurs caractéristiques physiques mélangent celles de leurs deux parents. Aussi grands que les humains, ils sont un peu plus lourds en raison de leur importante masse musculaire. Ils ont la peau verdâtre, le front incliné vers l'arrière, la mâchoire prognathe, les dents proéminentes et le poil rêche. Ceux qui vivent au contact des orques arborent de nombreuses cicatrices.

Traits des demi-orques (Ext). Voici les traits raciaux des personnages demi-orques :

- +2 en Force, –2 en Intelligence, –2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un demi-orque est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Sang orque. Les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Par exemple, les demi-orques sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques.

- *Langues*. D'office : commun et orque. Supplémentaires : abyssal, draconien, géant, gnoll, goblin.
- *Classe de prédilection*. Barbare.

Otyugh

Aberration de taille G

Dés de vie : 6d8+9 (36 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 17 (−1 taille, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : tentacule (+4 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+4 corps à corps, 1d6) et morsure (−2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (4,50 m avec tentacule)

Attaques spéciales : constriction (1d6), étreinte, maladie

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

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 11, Dex 10, Con 13, Int 5, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +6, Discrétion −1*, Perception auditive +6

Dons : Arme de prédilection (tentacule), Robustesse, Vigilance

Environnement : souterrains

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

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 7–8 DV (taille G), 9–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Il fait généralement 2,40 mètres de diamètre pour un poids de 250 kilos.

L'otyugh parle le commun.

Combat

L'otyugh attaque les êtres vivants s'il a faim ou s'il se sent menacé. Sinon, il préfère rester caché. Il se bat à l'aide de ses tentacules couverts de piquants, qu'il utilise également pour amener ses proies jusqu'à sa gueule.

Constriction (Ext). L'otyugh inflige automatiquement les dégâts de tentacule à son adversaire chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'otyugh doit réussir une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Maladie (Ext). Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 14), temps d'incubation 1d3 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. * La couleur naturelle de l'otyugh lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion quand il se cache dans son repaire.

Ours-hibou

Créature magique de taille G

Dés de vie : 5d10+25 (52 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +5/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+5) et bec (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat

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

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Pistage, Vigilance

Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–8)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 6–8 DV (taille G), 9–15 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

De nombreuses plumes noires apparaissent dans la fourrure de ce monstre, qui varie du brun sombre au brun jaunâtre. Son bec a la couleur de l'ivoire. À l'âge adulte, il atteint les 2,40 mètres, pour un poids de 750 kilos. Les aventuriers qui ont survécu à un combat contre cette créature évoquent souvent la lueur de démente bestiale qui brille au fond de ses yeux bordés de rouge.

Combat

L'ours-hibou attaque à vue tout ce qu'il considère comme une proie, c'est-à-dire toute créature plus grosse qu'une souris. Il combat toujours jusqu'à la mort, à l'aide de ses puissantes griffes et de son bec acéré.
Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-hibou doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Oxydeur

Aberration de taille M
Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +3/+3
Attaque : antennes (+3 contact au corps à corps, corrosion)
Attaque à outrance : antennes (+3 contact au corps à corps, corrosion) et morsure (–2 corps à corps, 1d3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : corrosion
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +5
Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 8
Compétences : Détection +7, Perception auditive +7
Dons : Pistage, Vigilance
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 6–8 DV (taille M), 9–15 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

L'épaisse peau de cette créature va de l'ocre sous le ventre au ton rouille sur le dos. Ce sont ses deux antennes préhensiles qui oxydent le métal au contact.
En moyenne, l'oxydeur mesure 1,50 mètre de long pour 90 centimètres de haut et un poids de 100 kilos.

Combat

L'oxydeur sent le métal à 27 mètres de distance. Il se précipite dessus et tente de fouetter l'objet détecté à l'aide de ses antennes. N'abandonnant pas facilement, il poursuit souvent les aventuriers qui possèdent encore beaucoup de métal sur eux, ne s'arrêtant que pour englober un objet fraîchement oxydé. Un personnage rusé (ou à bout d'idées) peut retarder le monstre rouilleur en lui lançant des objets métalliques à intervalle régulier. Cette créature prend toujours pour cible le plus gros objet métallique disponible. Elle s'en prend donc d'abord aux armures, puis aux boucliers et aux objets de plus petite taille (armes, etc.). Elle préfère les métaux ferreux (fer ou acier) aux métaux précieux (or, argent, etc.), mais mange tout de même ces derniers si l'occasion se présente.

Corrosion (Ext). Quand les antennes de l'oxydeur touchent un objet métallique (un seul jet d'attaque de contact pour les deux), celui-ci rouille et se désagrége instantanément. Il peut ainsi détruire un volume de métal de 3 mètres de côté d'un simple contact. Armures, armes et autres objets magiques en métal ont droit à un jet de

Réflexes pour résister à cette attaque (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +4

Toute arme métallique infligeant des dégâts à l'oxydeur rouille également. Les armes en bois, en pierre ou en n'importe quelle autre matière non métallique ne sont pas affectées.

Pégase

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+12 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), vol 36 m (moyenne)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+12

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

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

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

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 13

Compétences : Détection +8, Diplomatie +3, Perception auditive +8, Psychologie +9,

Dons : Attaque en vol, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (6–10)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

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

Le pégase est un fabuleux cheval ailé qui défend parfois la cause du Bien. Bien que très recherché comme monture volante, il est naturellement sauvage et difficile à apprivoiser. Le pégase fait généralement 1,80 mètre au garrot, pour une envergure de 6 mètres et un poids de 750 kilos.

Il ne parle pas mais comprend parfaitement le commun.

Combat

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien et détection du Mal*, à volonté et dans une zone de 18 mètres de rayon (niveau 5 de lanceur de sorts).

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

Dressage de pégase

Bien que cette créature soit intelligente, il est nécessaire de l'entraîner avant de pouvoir la monter au combat. Pour ce faire, le pégase doit manifester une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être atteint via un test de Diplomatie réussi). L'entraînement d'un pégase 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 pégase vaut 2 000 po sur le marché, un petit 3 000 po. Ils grandissent au même rythme que les chevaux. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter. Le pégase sert un maître neutre ou bon avec une indéfectible loyauté.

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.

Planaire

« Planaire » est un terme générique regroupant toutes les créatures ayant un Extérieur (le plus souvent un céleste ou un fiélon) dans leur arbre généalogique.

La présence d'une entité originaire d'un autre plan dans une lignée se fait sentir de nombreuses générations durant. Bien qu'ils ne diffèrent pas autant de la norme que les demi-célestes ou les demi-fiélons, les planaires possèdent tout de même certaines particularités.

Les deux types de planaires décrits ci-dessous sont les plus fréquents. Les aasimars sont des humains qui ont du sang de céleste dans les veines, tandis que les tieffélins ont un ancêtre fiélon.

Aasimar

Aasimar, homme d'armes de niveau 1

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 16 (+4 armure d'écailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/+2

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *lumière du jour*

Particularités : résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)

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

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

Compétences : Connaissances (religion) +1, Détection +3, Équitation +1, Perception auditive +3, Premiers secours +5

Dons : Science de l'initiative

Environnement : plaines tempérées

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

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

L'aasimar est souvent grand, séduisant et agréable. Quelque chose en lui peut rappeler son héritage céleste (cheveux argentés, yeux dorés, regard particulièrement pénétrant, etc.), mais ce n'est pas systématique. Il est le plus souvent d'alignement bon. Il combat le Mal partout où il le trouve et tente d'inciter les indécis à rallier la cause du Bien. Il lui arrive parfois de montrer un comportement vengeur rappelant son ancêtre céleste, mais c'est rare.

Combat

L'aasimar préfère se battre à la loyale. Si son adversaire est particulièrement malfaisant, il se bat avec une conviction absolue et jusqu'à la mort.

Lumière du jour (Mag). Un aasimar peut faire appel à son pouvoir de *lumière du jour* 1 fois par jour (comme un lanceur de sorts de niveau 1 ou à son niveau de classe, s'il est plus élevé).

Compétences. Un aasimar bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

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

Personnages aasimars

Voici les traits raciaux des personnages aasimars :

- +2 en Sagesse, +2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un aasimar est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Un personnage aasimar bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.
- Dons raciaux. Un personnage aasimar gagne des dons en fonction de ses niveaux de classe.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). *Lumière du jour*.
- Particularités (voir ci-dessus). Résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5).
- *Langues*. D'office : céleste et commun. Supplémentaires : draconien, elfe, gnome, halfelin, nain, sylvestre.
- *Classe de prédilection*. Paladin.
- *Ajustement de niveau*. +1.

Tieffelin

Tieffelin, homme d'armes de niveau 1

Extérieur (natif) de taille M**Dés de vie :** 1d8+1 (5 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 :** rapière (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)**Attaque à outrance :** rapière (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** *ténèbres***Particularités :** résistance à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +3, Vol –1**Caractéristiques :** For 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 6**Compétences :** Bluff +4, Déplacement silencieux +1, Discrétion +5, Escamotage +1**Dons :** Arme de prédilection (rapière)**Environnement :** plaines tempérées**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3–4)**Facteur de puissance :** 1/2**Trésor :** normal**Alignement :** généralement mauvais**Évolution possible :** par une classe de personnage**Ajustement de niveau :** +1

Le tieffelin ressemble dans la plupart des cas à un humain. Il se peut toutefois que quelque chose rappelle son ancêtre fiélon (petites cornes, dents pointues, yeux rouges, odeur de soufre, sabots fourchus en guise de pieds, etc.). Il n'existe pas deux tieffelins semblables.

Combat

Le tieffelin est rusé et sournois. Il préfère attaquer par surprise et évite les combats à la loyale autant que possible.

Ténèbres (Mag). Un tieffelin peut faire appel à son pouvoir de *ténèbres* 1 fois par jour (comme un lanceur de sorts de son niveau).

Compétences. Un tieffelin bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discrétion.

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

Personnages tieffelins

Voici les traits raciaux des personnages tieffelins :

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, –2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un tieffelin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Un personnage tieffelin bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discrétion.
- Dons raciaux. Un personnage tieffelin gagne des dons en fonction de ses niveaux de classe.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). *Ténèbres*.
- Particularités (voir ci-dessus). Résistance à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5).
- *Langues*. D'office : commun et infernal. Supplémentaires : draconien, elfe, gnome, goblin, halfelin, nain, orque.
- *Classe de prédilection*. Roublard.
- *Ajustement de niveau*. +1.

Plasme**Aberration (métamorphe) de taille M****Dés de vie :** 15d8+30 (97 pv)**Initiative :** +6**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15**Attaque de base/lutte :** +11/+12

Attaque : coup (+12 corps à corps, 1d3+1)

Attaque à outrance : coup (+12 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : créature informe, élastique, odorat, perception des vibrations (18 m), télépathie (30 m), transformation

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

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

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +12, Bluff +20, Connaissances (une au choix) +18, Déguisement +20 (+22 pour tenir un rôle)*, Détection +12, Diplomatie +12, Escalade +7, Intimidation +4, Perception auditive +12, Survie +8

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 15–21 DV (taille TG), 22–45 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le plasmé est un être pouvant prendre la forme et l'apparence de n'importe quel objet ou créature. Sous sa forme naturelle, il fait 1,50 mètre de diamètre pour 60 centimètres d'épaisseur en son centre. Ses organes sensoriels sont représentés par des zones de couleur tourbillonnante. Sous cette apparence, il se déplace comme une vase et peut attaquer à l'aide d'un pseudopode. Il pèse dans les 200 kilos. Il parle le commun, mais préfère communiquer par télépathie.

Combat

Face à un danger potentiel, le plasmé a autant de chances d'attaquer que de se replier ou de parlementer. Il est attiré par ce qu'il ne connaît pas : nouvelles expériences sensorielles, rumeurs, objets étranges et hétéroclites, etc. Toute créature sachant répondre à ses intérêts du moment a de bonnes chances d'éviter le combat avec lui. S'il se sent poursuivi ou harcelé, il se transforme en la créature la plus terrifiante qu'il connaisse pour combattre (par exemple, un géant du feu ou un dragon blanc d'âge adulte). En cas de blessure grave, il prend une forme agile ou rapide, qui lui permettra d'échapper à ses adversaires.

Créature informe (Ext). Sous sa forme naturelle, le plasmé est immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement et les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtés, il ne peut pas être pris en tenaille.

Élastique (Ext). Le plasmé bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Réflexes et de Vigueur (inclus dans le profil du monstre).

Perception des vibrations (Ext). Du moment que le plasmé touche le sol, il localise automatiquement toutes les autres créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Transformation (Sur). Le plasmé peut prendre n'importe quelle forme de taille G ou inférieure (action simple). Ce pouvoir est identique au sort *métamorphose* jeté sur lui-même (niveau 15 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il ne regagne pas le moindre point de vie en changeant de forme. Il reste transformé jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter une nouvelle forme ou recouvre sa forme naturelle.

Compétences. * Quand il se transforme, le plasmé bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement.

Pseudo-dragon

Dragon de taille TP

Dés de vie : 2d12+2 (15 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 18 (+2 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/–8

Attaque : dard (+4 corps à corps, 1d3–2 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+4 corps à corps, 1d3–2 plus venin) et morsure (–1 corps à corps, 1)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m (1,50 m avec la queue)

Attaques spéciales : venin

Particularités : immunité contre la paralysie et le *sommeil*, perception aveugle (18 m), résistance à la magie (19), télépathie (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

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

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

Compétences : Détection +7, Diplomatie +2, Discrétion +20*, Fouille +6, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +1 (+3 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts tempérées

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

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 3–4 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : +3

Son corps fait 30 centimètres de long, sa queue deux fois plus. Il pèse dans les 3,5 kilos.

Capable de communiquer par télépathie, il peut également émettre des bruits d'animaux pour exprimer son état d'esprit.

Combat

Le pseudo-dragon peut mordre, mais sa meilleure arme reste son dard caudal.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 1d3 jours. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Perception aveugle (Ext). Le pseudo-dragon exploite son ouïe, son odorat et les vibrations alentour pour localiser les créatures distants de 18 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que le pseudo-dragon ne puisse les voir.

Télépathie (Sur). Le pseudo-dragon peut communiquer télépathiquement avec toute créature parlant le commun ou le sylvestre (portée 18 mètres).

Compétences. Son pouvoir de caméléon confère au pseudo-dragon un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. * En forêt ou au milieu d'une végétation abondante, ce bonus passe à +8.

Rakshasa

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+8

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+3 corps à corps, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées, sorts

Particularités : change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (27), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 17

Compétences : Art de la magie +11, Bluff +17*, Concentration +13, Déguisement +17 (+19 pour tenir un rôle)*, Déplacement silencieux +13, Détection +11, Diplomatie +7, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +11, Représentation (art oratoire) +13

Dons : Esquive, Magie de guerre, Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

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

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +7

Quand on y regarde de plus près, on remarque que ses mains s'articulent à l'envers : ses paumes se trouvent sur le dos de sa main, et vice-versa. Le rakshasa a la taille et le poids d'un humain.

Il parle le commun, le commun des Profondeurs et l'inférieur.

Combat

Le rakshasa déteste le combat au corps à corps, qu'il juge indigne de lui. S'il doit néanmoins y avoir recours, il se sert de ses griffes acérées et de sa gueule puissante. Si possible, il use de ses pouvoirs pour éviter la rencontre.

Détection de pensées (Sur). Le rakshasa peut lire en permanence les pensées des autres créatures, comme s'il utilisait *détection de pensées* (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 15, annule). Il peut désactiver ce pouvoir ou le réactiver à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. Il lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, message, résistance* ; 1^{er} – *armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* ; 2^e – *endurance de l'ours, flèche acide de Melf, invisibilité* ; 3^e – *rapidité, suggestion*.

Change-forme (Sur). Le rakshasa n'a besoin que d'une action simple pour prendre la forme de l'humanoïde de son choix ou pour reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes (mais s'équipe le plus souvent d'une armure et d'armes). Il conserve sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais le rakshasa recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Enfin, *vision lucide* permet de distinguer sa forme naturelle.

Compétences. Ce monstre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

* Quand il utilise son pouvoir de change-forme, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il lit les pensées de son adversaire, son bonus de circonstances aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.

Personnages rakshasas

Voici les traits raciaux des personnages rakshasas :

- +2 en Force, +4 en Dextérité, +6 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, +6 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un rakshasa est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Le rakshasa commence avec sept niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 7d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +7 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +5, Vig +5 et Vol +5
- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un rakshasa lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 10 x (8 + modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont Bluff, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Perception auditive, Psychologie et Représentation. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement, qu'il peut accroître davantage en usant de change-forme (+10 aux tests de Déguisement) et de détection de pensées (+4 aux tests de Bluff et de Déguisement).
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un rakshasa lui confèrent trois dons.
- Bonus d'armure naturelle de +9.
- Armes naturelles. Morsure (1d6) et 2 griffes (1d4).
- Détection de pensées (Sur). Le DD de sauvegarde est égal à 13 + le modificateur de Cha du personnage.
- Sorts. Un personnage rakshasa lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. S'il prend d'autres niveaux d'ensorceleur, ceux-ci sont cumulatifs avec les premiers pour ce qui est des sorts connus, des sorts alloués quotidiennement et de tout autre effet dépendant du niveau de lanceur de sorts. Par exemple, un ensorceleur rakshasa de niveau 2 est l'équivalent d'un ensorceleur de niveau 9 pour ce qui est des points décrits précédemment. Enfin, un personnage rakshasa fait la somme de ses niveaux de lanceur de sorts raciaux et de ses niveaux de classe pour ce qui est de déterminer les pouvoirs de son familier.
- Particularités (voir ci-dessus). Change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (27 + niveaux de classe).
- *Langues.* D'office : commun et infernal. Supplémentaires : commun des Profondeurs, sylvestre.
- *Classe de prédilection.* Ensorceleur.
- *Ajustement de niveau.* +7.

Ravageur gris

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+70 (125 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +10/+20

Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, éventration (2d6+9)
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +14, Vol +4
Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 24, Int 3, Sag 12, Cha 8
Compétences : Détection +10, Discrétion +2, Survie +3
Dons : Attaque en puissance, Enchaînements, Pistage, Science de la bousculade
Environnement : marécages tempérés
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +5 (compagnon d'armes)

Bien qu'il soit voûté, le ravageur gris mesure 2,70 mètres pour une largeur d'épaules de 1,30 mètre. Il pèse environ 2 tonnes.

Les ravageurs gris ne constituent jamais de groupes. Ils sont asexués et peuvent engendrer un seul petit, qu'ils transportent pendant un temps dans une poche, avant de le laisser vivre par lui-même.

Ce monstre a pour particularité d'adopter des créatures natives de la même région que lui et de les protéger. Ce comportement inexplicable semble contraire à sa nature sauvage, et pourtant on l'a déjà vu en compagnie de loups, de lions, de chevaux, de licornes, de bêtes éclipsantes, d'ours-hiboux, d'hippogriffes, et même de groupes d'humanoides. Qu'il soit accepté ou non par ses « amis », le ravageur gris reste à proximité afin de les défendre et de leur apporter quotidiennement de la viande. Il ne fait jamais de mal aux êtres qu'il a adoptés, allant même jusqu'à se replier si ces derniers l'attaquent.

Combat

Le ravageur gris attaque toujours pour tuer, soit pour abattre sa proie soit pour éliminer ceux qui l'agressent ou menacent ses amis. Quand il chasse, il lui arrive de se cacher et d'attendre le passage de proies.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ravageur gris doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Éventration (Ext). Si le ravageur gris ayant agrippé une créature suite à une attaque de morsure réussie remporte un test de lutte, il déchire violemment l'abdomen de sa victime, occasionnant automatiquement 2d6+9 points de dégâts.

Compétences. Ses six yeux perçants lui confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Ravid

Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +4

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

Classe d'armure : 25 (+15 naturelle), contact 10, rps au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : queue (+4 corps à corps, 1d6+1 plus énergie positive) ; ou queue (+4 contact au corps à corps, énergie positive)

Attaque à outrance : queue (+4 corps à corps, 1d6+1 plus énergie positive) et griffes (+2 corps à corps, 1d4 plus énergie positive) ; ou queue (+4 contact au corps à corps, énergie positive) et griffes (+2 contact au corps à corps, énergie positive)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : animation d'objets, infusion d'énergie positive

Particularités : immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vol

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

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 7, Sag 12, Cha 14

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +7, Survie +7

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative

Environnement : plan de l'énergie positive

Organisation sociale : solitaire (1 plus au moins 1 objet animé)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4 DV (taille M), 5–9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le ravid est originaire du plan de l'énergie positive. Cet être étrange transmet de l'énergie aux créatures d'un simple contact et peut animer les objets qui l'entourent.

Dans le plan Matériel, il erre sans but, suivi par les objets auxquels il a donné vie.

Le ravid fait 2,10 mètres de long et pèse 37,5 kilos.

Combat

Le ravid ne se bat que pour se défendre. N'étant guère puissant par lui-même, il est toujours accompagné par un ou plusieurs objets animés, qui le défendent.

Animation d'objets (Sur). Une fois par round, un objet choisi au hasard dans une zone de 6 mètres de diamètre autour du ravid s'anime comme s'il avait été affecté par un effet d'*animation d'objets* (niveau 20 de lanceur de sorts). Tous les objets animés de la sorte défendent le ravid de leur mieux, mais leur maître n'est pas assez intelligent pour leur donner des instructions.

Infusion d'énergie positive (Sur). Chaque fois qu'il frappe ou porte une attaque de contact à l'aide de sa queue ou de ses griffes, le ravid peut transmettre de l'énergie positive à la créature touchée. L'énergie produit une sensation désagréable chez les êtres vivants, mais sans leur nuire. Par contre, tout mort-vivant subit 2d10 points de dégâts supplémentaires (même s'il est intangible).

Vol (Sur). Le ravid peut interrompre ou reprendre son vol au prix d'une action libre. S'il perd ce pouvoir, il tombe par terre et ne peut plus exécuter qu'une seule action (de mouvement ou d'attaque) par round.

Dons. Le ravid dispose du don Attaques multiples, bien qu'il n'ait pas les trois armes naturelles requises.

Remorhaz

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 7d10+35 (73 pv)

Initiative : +1

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

Classe d'armure : 20 (–2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : chaleur, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 5, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade

Environnement : déserts froids

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 8–14 DV (taille TG), 15–21 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Son corps est bleu-blanc, mais luit d'un éclat rouge causé par l'intense chaleur que produit son organisme. Il fait un peu plus de 6 mètres de long, pour un diamètre de 1,50 mètre. Il pèse dans les 5 tonnes.

Le remorhaz est incapable de parler.

Combat

Le remorhaz se cache sous la neige ou la glace jusqu'à ce qu'il entende bouger au-dessus de lui, puis il jaillit directement sous ses proies.

Engloutissement (Ext). Si le remorhaz commence son tour de jeu avec un adversaire agrippé à la bouche, il peut tenter de l'avalier en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 8d6 points de dégâts de feu dus à l'intense chaleur interne générée par le remorhaz. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux

du remorhaz se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

Le ventre du monstre peut renfermer 2 créatures de taille G, 4 de taille M, 8 de taille P, 32 de taille TP, 128 de taille Min ou 512 de taille I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le remorhaz doit réussir une attaque de morsure contre un adversaire ayant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'engloutir sa proie lors du round suivant.

Chaleur (Ext). Un remorhaz enragé génère une chaleur telle que quiconque le touche subit 8d6 points de dégâts de feu (cela concerne également les attaques à mains nues et les armes naturelles, mais pas celles portées à l'aide d'une arme de corps à corps). Cette température est généralement suffisante pour faire fondre les armes, qui ont droit à un jet de Vigueur (DD 18) pour éviter d'être détruites. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le remorhaz bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive.

Rhast

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M

Dés de vie : 4d8+7 (25 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : 4 griffes (+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, étreinte, regard paralysant

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

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

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 13, Int 3, Sag 13, Cha 12

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

Dons : Robustesse, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

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

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

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

Ajustement de niveau : —

Ce monstre a entre dix et quinze bras filiformes s'achevant par une griffe unique, mais il ne peut en utiliser que quatre à la fois.

Son corps a la taille de celui d'un gros chien, sa tête étant presque aussi volumineuse. Il pèse une centaine de kilos.

Combat

Ils paralysent autant d'adversaires que possible, puis se regroupent pour attaquer les autres. Le rhast peut combattre à l'aide de sa gueule ou de plusieurs griffes, au choix ; il ne peut pas se servir de ces deux modes d'attaque au cours du même round.

Absorption de sang (Ext). Le rhast boit le sang de la proie qu'il a agrippée, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution chaque fois qu'il maintient sa prise.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le rhast doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Regard paralysant (Sur). Paralyse pendant 1d6 rounds, 9 mètres, jet de Vigueur, DD 13, annule. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Vol (Sur). Le rhast peut interrompre ou reprendre son vol au prix d'une action libre. S'il perd ce pouvoir, il tombe par terre et ne peut plus exécuter qu'une action (de mouvement ou d'attaque) par round.

Rukh

Animal de taille Gig

Dés de vie : 18d8+126 (207 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)
Classe d'armure : 17 (-4 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +13/+37
Attaque : serres (+21 corps à corps, 2d6+12)
Attaque à outrance : 2 serres (+21 corps à corps, 2d6+12) et morsure (+19 corps à corps, 2d8+6)
Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +18, Vol +9
Caractéristiques : For 34, Dex 15, Con 24, Int 2, Sag 13, Cha 11
Compétences : Détection +14, Discrétion -3, Perception auditive +10
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Vigilance, Virage sur l'aile, Volonté de fer
Environnement : montagnes chaudes
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 19–32 DV (taille Gig), 33–54 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Le rukh ressemble à un aigle immense de couleur brun sombre ou dorée. Cette créature fait 9 mètres de long, pour une envergure de 24 mètres. Il pèse 4 tonnes environ.

Combat

Le rukh attaque en fondant sur sa proie pour l'entraîner dans les airs entre ses serres. Un rukh solitaire est sans doute en train de chasser. Il attaque toute créature de taille M ou plus qui lui paraît comestible. Un couple combat ensemble, et jusqu'à la mort pour défendre le nid ou les jeunes.

Compétences. Le rukh bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Sahuagin

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

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

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+4 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19–20)

Attaque à outrance : trident (+4 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière,

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

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +6*, Discrétion +6*, Dressage +4*, Équitation +3, Perception auditive +6*, Profession (chasseur) +1*, Survie +1*

Dons : Attaques multiples (S), Vigueur surhumaine

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (5–8), patrouille (11–20 plus 1 lieutenant de niveau 3 et 1–2 requins), bande (20–80 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 et 1 chef de niveau 4 tous les 20 adultes, ainsi que 1–2 requins) ou tribu (70–160 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 chef de niveau 4 tous les 40 adultes, 9 gardes de niveau 4, 1–4 sous-prêtresses de niveau 3–6, 1 prêtresse de niveau 7, 1 baron de niveau 6–8 et 5–8 requins)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 3–5 DV (taille M), 6–10 DV (taille G), ou par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2 (+3 si la créature a quatre bras)

La plupart des sahuagins sont de couleur verte, plus claire au niveau du ventre. Beaucoup ont des rayures noires, mais celles-ci ont tendance à s'estomper avec l'âge. Les mâles adultes font environ 1,80 mètre de haut pour un poids de 100 kilos.

Les sahuagins sont les ennemis jurés des elfes aquatiques. Les deux races sont incapables de coexister pacifiquement. Longues et sanglantes, les guerres qui les déchirent nuisent parfois au commerce maritime de la région. Ils détestent également les tritons.

Les sahuagins ont leur propre langue. Grâce à leur Intelligence élevée, la plupart parlent également deux langues supplémentaires, généralement l'aquatique et le commun.

Combat

Les sahuagins sont de redoutables combattants qui ne font jamais de quartier et n'en attendent pas davantage de leurs adversaires. Dans l'eau, ils se battent à l'aide de leurs pieds griffus et de leurs mains ou d'une arme. Au sein d'un groupe, la moitié d'entre eux possèdent un filet.

Lorsqu'ils attaquent les villages côtiers, ils s'aventurent à la surface par une nuit sans lune pour massacrer habitants et bétail. Ils s'attaquent également aux navires en se lançant à l'abordage de tous côtés, ne laissant que quelques-uns d'entre eux dans l'eau comme renforts ou pour achever les adversaires que ceux qui sont montés à bord jettent à la mer.

Frénésie sanglante. Une fois par jour, tout sahuagin subissant des dégâts au combat peut entrer dans une rage folle dès le round suivant, auquel cas il attaque sauvagement à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule jusqu'à la mort de l'adversaire. Cette frénésie se traduit par un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un malus de -2 à la classe d'armure. Le sahuagin ne peut pas y mettre un terme volontairement.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +2 corps à corps, dégâts 1d4+1. Le sahuagin gagne également deux attaques de pattes arrière quand il attaque tout en nageant.

Communication avec les requins (Ext). Les sahuagins sont capables de communiquer télépathiquement avec les requins distants de 45 mètres ou moins. Ce mode de communication est limité aux concepts simples, tels que « nourriture », « danger » ou « ennemi ». Les sahuagins utilisent la compétence Dressage pour apprivoiser les requins.

Dépendance à l'eau (Ext). Un sahuagin peut survivre en dehors de l'eau pendant 1 heure tous les 2 points de Constitution (ensuite, reportez-vous aux règles traitant de la noyade).

Perception aveugle (Ext). Tout sahuagin est capable de détecter la présence de créatures sous l'eau dans un rayon de 9 m. ce pouvoir ne fonctionne que s'il est lui-même sous l'eau.

Sensibilité à l'eau douce (Ext). Les sahuagins totalement immergés dans l'eau douce doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sans quoi ils sont fatigués. Même en cas de succès, ils doivent rejouer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes qu'ils passent immergés.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Les sahuagins sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). Ensuite, ils sont éblouis tant qu'ils y restent exposés.

Compétences. Le sahuagin 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.

* Sous l'eau, il a droit à un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive.

* Il a également droit à un bonus racial de +4 aux tests de Profession (chasseur) et Survie tant qu'il se trouve dans un rayon de 75 kilomètres de son repaire.

* Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Dressage dès lors qu'il a affaire à des requins.

Sahuagins mutants

Environ un sahuagin sur deux cents a quatre bras, ce qui lui permet de porter quatre coups de griffes (ou d'utiliser des armes supplémentaires) en plus de ses pattes et de sa morsure.

Quand un repaire de sahuagins se trouve dans un rayon de 150 kilomètres d'une communauté d'elfes aquatiques, un sahuagin sur cent ressemble à s'y méprendre à un elfe aquatique. Ces mutants, appelés malentis, ont une vitesse supérieure à la normale (nage 12 mètres) et peuvent rester à l'air libre sans risque pendant 1 heure par point de Constitution. De plus, ils sont sensibles à l'eau douce et à la lumière (éblouis s'ils sont exposés à une lumière vive). Ces détails exceptés, ils sont semblables aux autres sahuagins.

Salamandre

Flamion

Extérieur

(extraplanaire, Feu) de

Salamandre commune

Extérieur (extraplanaire, Feu)

de taille M

Salamandre noble

Extérieur (extraplanaire,

Feu) de taille G

	taille P		
Dés de vie :	4d8+8 (26 pv)	9d8+18 (58 pv)	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	19 (+1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18	18 (+1 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	18 (–1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+4/+1	+9/+11	+15/+25
Attaque :	lance (+6 corps à corps, 1d6+1/x3 plus 1d6 feu)	lance (+11 corps à corps, 1d8+3/x3 plus 1d6 feu)	<i>lance</i> +3 (+23 corps à corps, 1d8+9/x3 plus 1d8 feu)
Attaque à outrance :	lance (+6 corps à corps, 1d6+1/x3 plus 1d6 feu), et queue (+4 corps à corps, 1d4 plus 1d6 feu)	lance (+11 corps à corps, 1d8+3/x3 plus 1d6 feu), et queue (+9 corps à corps, 2d6+1 plus 1d6 feu)	<i>lance</i> +3 (+23/+18/+13 corps à corps, 1d8+9/x3 plus 1d8 feu) et queue (+9 corps à corps, 2d6+1 plus 1d6 feu)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m (3 m avec la queue)	3 m/3 m (6 m avec la queue)
Attaques spéciales :	chaleur, constriction (1d4 plus 1d6 feu), étreinte	chaleur, constriction (2d6+1 plus 1d6 feu), étreinte	chaleur, constriction (2d8+3 et 1d8 feu), étreinte, pouvoirs magiques
Particularités :	immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	immunité contre le feu, réduction des dégâts(10/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	immunité contre le feu, réduction des dégâts(15/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +6, Vol +6	Réf +7, Vig +8, Vol +8	Réf +10, Vig +12, Vol +11
Caractéristiques :	For 12, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 13	For 14, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 13	For 22, Dex 13, Con 16, Int 16, Sag 15, Cha 15
Compétences :	Artisanat (travail de forge) +8, Déplacement silencieux +6, Détection +11, Discrétion +12, Perception auditive +11	Artisanat (travail de forge) +19, Bluff +11, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +11, Détection +8, Diplomatie +3, Discrétion +11, Fouille +12, Intimidation +3, Perception auditive +8	Artisanat (travail de forge) +25, Bluff +19, Déplacement silencieux +17, Détection +13, Diplomatie +4, Discrétion +15, Intimidation +4, Perception auditive +13
Dons :	Attaques multiples, Vigilance	Attaque en puissance, Attaques multiples, Vigilance	Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Talent (Artisanat [travail de forge]), Vigilance
Environnement :	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu
Organisation sociale :	solitaire, couple ou groupe (3–5)	solitaire, couple ou groupe (3–5)	solitaire, couple ou groupe de nobles (9–14)
Facteur de puissance :	3	6	10
Trésor :	normal (biens précieux et objets non inflammables uniquement)	normal (biens précieux et objets non inflammables uniquement)	normal (x2) (biens précieux et objets non inflammables uniquement) et <i>lance</i> +3
Alignement :	généralement mauvais	généralement mauvais	généralement mauvais
Évolution possible :	4–6 DV (taille P)	8–14 DV (taille M)	16–21 DV (taille G), 22–45 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+4	+5	—

Ces créatures parlent l'igné. Certaines salamandres communes et tous les nobles sont également capables de communiquer en commun.

Combat

Les salamandres utilisent des lances métalliques chauffées au rouge par l'intense chaleur que leur corps dégage en permanence. Sadiques et sanguinaires, elles attaquent les autres créatures sans sommation. Elles préfèrent éliminer d'emblée les adversaires qui ont l'air le plus dangereux afin de pouvoir prendre leur temps pour tuer les autres.

Quand une salamandre dispose d'une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre celle de son adversaire.

Chaleur (Ext). Les salamandres dégagent une chaleur telle qu'elles infligent des dégâts de feu à tout ce qu'elles touchent. Leurs armes conduisent intégralement cette chaleur.

Constriction (Ext). Une salamandre inflige automatiquement les dégâts correspondant à sa queue (et à la chaleur qu'elle dégage) chaque fois qu'elle remporte un test de lutte. Une salamandre noble peut enserrer plusieurs créatures en même temps dans ses anneaux, à condition qu'elles fassent toutes au moins deux tailles de moins qu'elle.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la salamandre doit toucher une créature n'ayant pas plus d'une catégorie de taille qu'elle à l'aide de sa queue. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et peut user de constriction.

Pouvoirs magiques (salamandres nobles uniquement). *Boule de feu* (DD 15), *mains brûlantes* (DD 13), *mur de feu* (DD 16) et *sphère de feu* (DD 14), 3 fois/jour ; *convocation de monstres VII* (élémentaire du Feu de taille TG) et *dissipation de la magie*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Compétences. Les salamandres bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (travail de forge).

Dons. Elles disposent du don Attaques multiples, bien qu'elles n'aient pas les trois armes naturelles requises.

Satyre

Fée de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : coup de tête (+2 corps à corps, 1d6) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : coup de tête (+2 corps à corps, 1d6) et dague (−3 corps à corps, 1d4, 19–2) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : flûte de Pan

Particularités : réduction des dégâts (5/fer froid), vision nocturne

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

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

Compétences : Bluff +9, Connaissances (nature) +9, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +13, Détection +15, Diplomatie +3, Discrétion +13, Intimidation +3, Perception auditive +15, Représentation (instruments à vent) +9, Survie +1 (+3 au-dessus de terre)

Dons : Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–5) ou bande (6–11)

Facteur de puissance : 2 (sans flûte de Pan) ou 4 (avec flûte)

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 6–10 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +2

Ses cheveux sont roux ou châains, ses cornes et ses pattes étant d'un noir de jais. Un satyre a la taille et le poids d'un demi-elfe.

Il parle le sylvestre, mais la plupart connaissent également le commun.

Combat

Les sens aiguisés du satyre le rendent presque impossible à surprendre. Dans le même temps, son agilité et sa grâce naturelles lui permettent souvent de s'approcher sans se faire repérer des voyageurs qui ne surveillent pas les environs avec attention.

En cas de combat, un satyre désarmé se bat à coups de tête. S'il s'attend à avoir des ennuis, il s'équipe d'une dague et d'un arc, tirant des flèches sans se découvrir, jusqu'à ce qu'il juge ses adversaires suffisamment affaiblis.

Flûte de Pan (Sur). Le satyre peut jouer plusieurs airs enchantés sur sa flûte de Pan. En général, seul un satyre par groupe possède un tel instrument de musique. Dès qu'il se met à jouer, toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins (satyres exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être affectées par l'un des effets suivants (niveau 10 de lanceur de sorts ; au choix du satyre) : *charme-personne*, *sommeil* ou *terreur*. La flûte ne possède aucun pouvoir entre les mains de quelqu'un d'autre. Toute créature réussissant son jet de Volonté (contre quelque effet que ce soit) ne peut plus être affectée par cette flûte pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Le satyre utilise souvent sa flûte de Pan pour charmer les femmes particulièrement séduisantes, ou pour endormir un groupe d'aventuriers et leur voler leurs objets de valeur.

Compétences. Le satyre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive et Représentation.

Personnages satyres

Voici les traits raciaux des personnages satyres :

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, +2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un satyre est de 12 mètres.
- Vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un satyre commence avec cinq niveaux de fée qui lui confèrent 5d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +4, Vig +1 et Vol +4.
- Compétences raciales. Les niveaux de fée d'un satyre lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 8 x (6 + modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont Bluff, Connaissances (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive et Représentation. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive et Représentation.
- Dons raciaux. Les niveaux de fée d'un satyre lui confèrent deux dons. Il gagne Vigilance en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Armes naturelles. Coup de tête (1d6).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Flûte de Pan.
- Particularités (voir ci-dessus). Réduction des dégâts (5/fer froid).
- *Langues.* D'office : sylvestre. Supplémentaires : commun, elfe, gnome.
- *Classe de prédilection.* Barde.
- *Ajustement de niveau.* +2.

Sécréteur

Créature magique de taille M

Dés de vie : 8d10+24 (68 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +8/+11

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : griffes (+11 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : jet d'acide

Particularités : odorat, immunité contre l'acide, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +6, Discrétion +9, Perception auditive +6, Saut +21

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9–12 DV (taille M), 13–24 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Haut de 1,50 mètre environ, il fait près de 2,50 mètres de long du museau au bout de la queue. Il pèse environ 175 kg.

Combat

Le sécréteur est une machine à chasser et à manger. Quand il n'est pas affamé (ce qui est rare), il se cache pour éviter les autres créatures. Le reste du temps, lorsqu'il trouve une proie, il la charge et l'arrose d'acide. Si l'attaque initiale ne suffit pas, il combat à l'aide de ses pattes arrière (un coup par round seulement) jusqu'à ce qu'il puisse cracher de nouveau.

Jet d'acide (Ext). Tous les 1d4 rounds, le sécréteur peut projeter de l'acide dans un cône de 6 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 4d8 points de dégâts d'acide. Le monstre peut également produire de l'acide concentré, infligeant 8d8 points de dégâts d'acide à une cible (et une seule) distante de 1,50 mètre ou moins. Dans les deux cas, les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes (DD 17) pour demi-dégâts. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Compétences. La couleur naturelle du sécréteur lui procure un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut.

Spectre

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 7d12 (45 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 24 m (bonne)

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

Attaque de base/lutte : +3/—

Attaque : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons

Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +7

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

Compétences : Connaissances (religion) +12, Détection +14, Discrétion +13, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)

Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : terre ferme et souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–11)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 8–14 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le spectre ressemble tellement à ce qu'il était de son vivant que quiconque le connaissait ou a vu son portrait le reconnaît. Bien souvent, son corps lumineux et semi-transparent porte les blessures qui ont causé sa perte. Le froid de la mort plane autour de lui et dans le lieu qu'il hante.

Un spectre a la taille d'un humain et ne pèse rien.

Combat

En cas de combat rapproché, le contact glacé du spectre vole l'énergie vitale de ses adversaires. Ce mort-vivant fait usage de sa nature intangible en jaillissant des murs, du sol ou du plafond pour mieux surprendre ses proies.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par un spectre acquiert aussitôt 2 niveaux négatifs. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 15. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif ainsi conféré, le spectre gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du spectre qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'un spectre à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Ils restent paniqués tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins du spectre.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). Le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde. Dans ce cas de figure, il ne peut plus attaquer et n'a plus droit qu'à une seule action (de mouvement ou d'attaque) par round.

Sphinx

Les sphinx sont des créatures énigmatiques au corps de lion et aux grandes ailes d'oiseau. Tous ont un grand instinct territorial, mais les plus intelligents sont capables de faire la distinction entre une intrusion délibérée et une autre qui serait accidentelle.

Un sphinx moyen mesure 3 mètres de long et pèse dans les 400 kilos.

Il parle le sphinx, le commun et le draconien.

Combat

La plupart des sphinx combattent sur la terre ferme, en utilisant juste leurs ailes pour bondir sur leurs adversaires tels des lions. Mais si leurs ennemis sont trop nombreux, ils s'envolent et se battent depuis les airs.

Bond (Ext). Si un sphinx charge son adversaire, il peut attaquer à outrance, ce qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Un sphinx bondissant sur sa proie peut porter deux attaques à l'aide de ses pattes arrière. La description de chacun indique le bonus à l'attaque et les dégâts infligés.

Androsphinx

Créature magique de taille G

Dés de vie : 12d10+48 (114 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 24 m (médiocre)

Classe d'armure : 22 (-1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +12/+23

Attaque : griffes (+18 corps à corps, 2d4+7)

Attaque à outrance : 2 griffes (+18 corps à corps, 2d4+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (2d4+3), rugissement, sorts

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

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +12, Vol +7

Caractéristiques : For 25, Dex 10, Con 19, Int 16, Sag 17, Cha 17

Compétences : Connaissances (une au choix) +18, Détection +18, Intimidation +17, Perception auditive +18, Survie +18

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Pistage, Succession d'enchaînements, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique bon

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

Ajustement de niveau : +5 (compagnon d'armes)

L'androsphinx est toujours de sexe masculin. Intelligent et facile à vivre, il sait également se montrer redoutable quand on l'attaque.

Combat

Au combat, l'androsphinx déchiquette ses ennemis à l'aide de ses griffes acérées. Il fait confiance à ses armes naturelles pour ce qui est d'attaquer, n'utilisant ses sorts que pour se défendre ou se soigner.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +18 corps à corps, dégâts 2d4+3.

Rugissement (Sur). Trois fois par jour, l'androsphinx peut pousser un terrible rugissement. La première fois qu'il le fait, toutes les créatures distantes de 150 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) pour ne pas être affectées par l'équivalent du sort *terreur* pendant 2d6 rounds.

Si le sphinx rugit une deuxième fois au cours de la même rencontre, toutes les créatures qui se trouvent à 75 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine d'être paralysées pendant

1d4 rounds. De plus, quiconque se trouve à 27 mètres ou moins de lui est automatiquement assourdi pendant 2d6 rounds (pas de jet de sauvegarde).

Enfin, s'il rugit une troisième fois, toutes les créatures à 75 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force pendant 2d4 rounds.

Dans le même temps, toute créature de taille M ou moins située dans un rayon de 27 mètres autour du sphinx doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour ne pas être violemment projetée au sol et subir 2d8 points de dégâts.

La puissance de ce rugissement est telle qu'il inflige 50 points de dégâts à tous les objets en pierre ou en cristal distants de 27 mètres ou moins. Les objets magiques et ceux qui sont tenus ou portés par quelqu'un résistent à cette attaque s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 19).

Les autres androsphinx sont immunisés contre l'effet des trois rugissements. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. L'androsphinx lance des sorts de magie divine comme un prêtre de niveau 6. Il a accès aux domaines suivants : Bien, Guérison et Protection.

Exemple de sorts de prêtre préparés (5/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – assistance divine, détection de la magie, lumière, résistance, soins superficiels ; 1^{er} – bouclier de la foi, convocation de monstres I, faveur divine, protection contre le Mal, regain d'assurance ; 2^e – convocation de monstres II, délivrance de paralysie, force de taureau, protection d'autrui*, résistance aux énergies destructives ; 3^e – lumière brûlante, lumière du jour, négation de l'invisibilité, soins importants*.*

* Sort de domaine. Domaines : Bien et Guérison.

Criocéphale

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)

Initiative : +0

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

Classe d'armure : 20 (–1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +10/+20

Attaque : cornes (+15 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : cornes (+15 corps à corps, 2d6+6) et 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

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

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

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 17, Int 10, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +1, Intimidation +8, Perception auditive +11

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

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

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

Ce sphinx est toujours de sexe masculin. Ni bon ni mauvais, il est loin de posséder l'intelligence de l'androsphinx.

Combat

Le criocéphale se bat à l'aide de ses griffes et de ses cornes. Incapable de lancer le moindre sort, il n'applique que des tactiques rudimentaires.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +15 corps à corps, dégâts 1d6+3.

Hiéracosphinx

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+18 (67 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 27 m (médiocre)

Classe d'armure : 19 (–1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +9/+18

Attaque : bec (+13 corps à corps, 1d10+5)

Attaque : bec (+13 corps à corps, 1d10+5) et 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2)

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

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

Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 15, Int 6, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +14, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (4–7)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 10–14 DV (taille G), 15–27 DV (taille TG)

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

Combat

Les griffes du hiéracosphinx sont assez puissantes pour lui permettre de venir à bout du plus terrible adversaire.

Malgré son intelligence limitée, il est assez rusé pour fondre sur ses proies.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +13 corps à corps, dégâts 1d6+2.

Compétences. Le hiéracosphinx bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Sphinge

Créature magique de taille G

Dés de vie : 8d10+8 (52 pv)

Initiative : +5

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

Classe d'armure : 21 (–1 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+16

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2), pouvoirs magiques

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

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

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 18, Sag 19, Cha 19

Compétences : Bluff +15, Concentration +12, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Détection +17,

Diplomatie +8, Intimidation +13, Perception auditive +17, Psychologie +15

Dons : Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

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

La sphinge est l'équivalent féminin de l'androsphinx.

Combat

En cas de combat rapproché, la sphinge lacère ses adversaires à grands coups de griffes. Néanmoins, bien que tout à fait capable de se défendre, elle préfère éviter les combats quand elle en a la possibilité.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +11 corps à corps, dégâts 1d6+2.

Pouvoirs magiques. *Clairaudience/clairvoyance, détection de l'invisibilité, détection de la magie et lecture de la magie*, 3 fois/jour ; *compréhension des langages, délivrance des malédictions* (DD 18), *dissipation de la magie, localisation d'objet et mythes et légendes*, 1 fois/jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Une fois par semaine, la sphinge peut tracer un *symbole d'aliénation mentale*, un *symbole d'étourdissement*, un *symbole de douleur*, un *symbole de mort*, un *symbole de persuasion*, un *symbole de sommeil* et un *symbole de*

terreur (niveau 18 de lanceur de sorts, DD 22). Chacun reste inscrit 1 semaine au maximum. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Squelette

Le squelette est un cadavre animé, un automate dénué d'intelligence qui obéit à la lettre aux instructions de son maître malfaisant.

Il porte rarement autre chose que des lambeaux de vêtements ou d'armure délabrée.

Il fait uniquement ce qui lui est ordonné. Incapable de parvenir à la moindre conclusion de lui-même, il ne peut pas faire preuve d'esprit d'initiative. En raison de son intellect inexistant, les instructions qu'il reçoit doivent être d'une simplicité extrême, comme par exemple « Tue quiconque pénètre dans cette salle. »

Création d'un squelette

L'archétype acquis « squelette » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après la « créature de base »), pour peu qu'elle soit dotée d'un squelette et qu'il ne s'agisse pas d'un mort-vivant.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Il conserve tout sous-type qu'il possède déjà, sauf si celui-ci relève d'un alignement (Bien, par exemple) ou d'une espèce (comme goblinoloïde ou reptilien). Il n'acquiert pas le sous-type altéré. Sauf indication contraire, il conserve les caractéristiques et pouvoirs spéciaux de la créature de base.

Dés de vie. Débarrassez-vous des dés de vie issus de niveaux de classe (mais gardez 1 DV minimum) et transformez ceux qui restent en d12. Si la créature de base a plus de 20 dés de vie, le sort *animation des morts* ne permet pas d'en faire un squelette.

Vitesse de déplacement. Les squelettes dotés d'ailes sont incapables de voler. Par contre, si la créature de base disposait d'un moyen magique de voler, le squelette peut en faire autant.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle change selon la taille du squelette.

Très petite ou inférieure	+0
Petite	+1
Moyenne ou grande	+2
Très grande	+3
Gigantesque	+6
Colossale	+10

Attaques. Un squelette conserve les armes naturelles, attaques à l'aide d'armes et formations martiales de la créature de base, sauf si elles exigent la présence de chair (comme, par exemple, les tentacules d'un flagelleur mental). Une créature dotée de membres acquiert une attaque de griffes par main ; il peut user de chacune d'elle à son bonus d'attaque maximal. Enfin, le bonus de base à l'attaque d'un squelette est égal à la moitié de ses dés de vie.

Dégâts. Les armes (naturelles ou non) infligent des dégâts normaux. Une attaque de griffes inflige des dégâts selon la taille du squelette. (Si la créature de base disposait déjà de griffes, utilisez les dégâts de celles du squelette s'ils sont plus élevés uniquement.)

Infime ou minuscule	1
Très petite	1d2
Petite	1d3
Moyenne	1d4
Grande	1d6
Très grande	1d8
Gigantesque	2d6
Colossale	2d8

Attaques spéciales. Un squelette ne conserve aucune des attaques spéciales de la créature de base.

Particularités. Un squelette perd la plupart des particularités de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires relevant d'attaques au corps à corps ou à distance. En outre, il gagne les suivantes :

Immunité contre le froid (Ext). Les squelettes ne sont pas affectés par le froid.

Réduction des dégâts (5/contondant). Les squelettes sont dénués de chair ou d'organes internes.

Jets de sauvegarde. Bonus de base aux sauvegarde : Réf +1/3 DV, Vig +1/3 DV et Vol 1/2 DV + 2.

Caractéristiques. La Dextérité d'un squelette augmente de +2, il n'a pas de valeurs de Constitution et d'Intelligence, sa Sagesse passe à 10 et son Charisme passe à 1.

Compétences. Un squelette n'a pas de compétences.

Dons. Un squelette perd tous les dons de la créature de base et acquiert Science de l'initiative.

Environnement. Quelconque, généralement le même que la créature de base.

Organisation sociale. Quelconque.

Facteur de puissance. Selon les dés de vie, comme suit :

Dés de	Facteur de puissance
--------	----------------------

vie	
1/2	1/6
1	1/3
2–3	1
4–5	2
6–7	3
8–9	4
10–11	5
12–14	6
15–17	7
18–20	8

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours neutre mauvais

Évolution possible. Comme la créature de base (ou « — » si celle-ci évolue par une classe de personnage).

Ajustement de niveau. —.

	Homme d’armes humain squelette	Loup squelette	Ours-hibou squelette
	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille G
Dés de vie :	1d12 (6 pv)	2d12 (13 pv)	5d12 (32 pv)
Initiative :	+5	+7	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	15 m (10 cases)	9 m (6 cases)
Classe d’armure :	15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier), contact 11, pris au dépourvu 14	15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12	13 (–1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+0/+1	+1/+2	+2/+11
Attaque :	cimeterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)	griffes (+6 corps à corps, 1d6+5)
Attaque à outrance :	cimeterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou 2 griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)	2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+1 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +0, Vol +1	Réf +3, Vig +0, Vol +3	Réf +3, Vig +1, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 13, Dex 17, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 21, Dex 14, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Dons :	Science de l’initiative	Science de l’initiative	Science de l’initiative
Environnement :	plaines tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	1/3	1	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	3 DV (taille M), 4–6 DV (taille G)	6–8 DV (taille G), 9–15 (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Troll squelette

Chimère squelette

Ettin squelette

	Mort-vivant de taille G	Mort-vivant de taille G	Mort-vivant de taille G
Dés de vie :	6d12 (39 pv)	9d12 (58 pv)	10d12 (65 pv)
Initiative :	+7	+6	+4
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	14 (−1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11	13 (−1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11	11 (−1 taille, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+3/+13	+4/+12	+5/+15
Attaque :	griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)	morsure (+7 corps à corps, 2d6+4)	morgenstern (+10 corps à corps, 2d6+6) ; ou griffes (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou javeline (+4 distance, 1d8+6)
Attaque à outrance :	2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)	morsure (+7 corps à corps, 2d6+4), morsure (+7 corps à corps 1d8+4), cornes (+7 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes (+2 corps à corps, 1d6+2)	2 morgensterns (+10 corps à corps, 2d6+6) ; ou 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou 2 javelines (+4 distance, 1d8+6)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	dissociation du combat à deux armes, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +2, Vol +5	Réf +5, Vig +3, Vol +6	Réf +3, Vig +3, Vol +7
Caractéristiques :	For 23, Dex 16, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 19, Dex 15, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 23, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Dons :	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative
Environnement :	montagnes froides	collines tempérées	collines froides
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	3	4	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

	Mégaraptor squelette évolué	Géant des nuages squelette	Jeune dragon rouge adulte squelette
	Mort-vivant de taille TG	Mort-vivant de taille TG	Mort-vivant (Feu) de taille TG
Dés de vie :	12d12 (78 pv)	17d12 (110 pv)	19d12 (123 pv)
Initiative :	+7	+6	+5
Vitesse de déplacement :	18 m (12 cases)	15 m (10 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	14 (−2 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11	13 (−2 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11	12 (−2 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+6/+19	+8/+28	+9/+27
Attaque :	ergots (+9 corps à corps, 2d8+5)	morgenstern de taille Gig (+18 corps à corps, 4d6+18) ; ou	morsure (+17 corps à corps, 2d8+10)

		griffes (+18 corps à corps, 1d8+12) ; ou rocher (+8 distance, 2d8+12)	
Attaque à outrance :	2 ergots (+9 corps à corps, 2d8+5), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d8+2) et morsure (+4 corps à corps, 2d6+2)	morgenstern de taille Gig (+18/+13 corps à corps, 4d6+18) ; ou 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+12) ; ou rocher (+8 distance, 2d8+12)	morsure (+17 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+12 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+12 corps à corps, 1d8+5) et queue (+12 corps à corps, 2d6+15)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	arme disproportionnée, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	dissociation du combat à deux armes, immunité contre le feu et le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +4, Vol +8	Réf +7, Vig +5, Vol +10	Réf +7, Vig +6, Vol +8
Caractéristiques :	For 21, Dex 17, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 35, Dex 15, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 31, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Dons :	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative
Environnement :	forêts chaudes	montagnes tempérées	montagnes chaudes
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	6	7	8
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	13–16 DV (taille TG), 17–20 DV (taille Gig)	—	20 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Strige

Créature magique de taille TP

Dés de vie : 1d10 (5 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

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

Attaque de base/lutte : +1/–11 (+1 une fois fixée)

Attaque : trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)

Attaque à outrance : trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : absorption de sang, fixation

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

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse (S), Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : groupe (2–4), essaim (5–8) ou nuée (9–14)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Sa couleur va du rouille au brun rougeâtre, son ventre étant jaune sale. Rose vif à son extrémité, sa trompe devient de plus en plus terne pour prendre une couleur grise à sa base.

La strige fait 30 centimètres de long, pour une envergure de 60 centimètres. Elle pèse 500 grammes.

Combat

La strige se pose sur sa proie, trouve un point vulnérable et plante sa trompe dans la chair non protégée. Cette attaque de contact ne peut prendre pour cible qu'une créature de taille P ou supérieure.

Absorption de sang (Ext). La strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et s'en va digérer au calme. Si la victime meurt avant, la strige se détache également, mais elle part en quête d'une autre proie.

Fixation (Ext). Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'accrocher à sa proie (on considère alors qu'elle l'a agrippée). À partir de cet instant, elle perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12, mais elle reste fermement accrochée. Les striges bénéficient d'un bonus racial de +12 aux tests de lutte (déjà inclus à la ligne « Attaque de base/lutte » ci-dessus).

Une strige ainsi fixée peut être frappée, mais également agrippée. Pour l'ôter, la victime doit réussir à l'immobiliser.

Sylvanien

Plante de taille TG

Dés de vie : 7d8+35 (66 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (-2 taille, -1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +5/+22

Attaque : branche (+12 corps à corps, 2d6+9)

Attaque à outrance : 2 branches (+12 corps à corps, 2d6+9)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : *animation d'arbres*, dégâts doublés contre les objets, piétinement

Particularités : plante, réduction des dégâts (10/perforant), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +10, Vol +7

Caractéristiques : For 29, Dex 8, Con 21, Int 12, Sag 16, Cha 12

Compétences : Connaissances (nature) +6, Détection +8, Diplomatie +3, Discrétion -9*, Intimidation +6, Perception auditive +8, Psychologie +8, Survie +8 (+10 au-dessus de terre)

Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou bosquet (4-7)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : 8-16 DV (taille TG), 17-21 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : +5

Les feuilles du sylvanien sont d'un vert bouteille au printemps et en été. Durant l'automne et l'hiver, elles prennent des teintes jaunes, orangées ou rouges, mais il est rare qu'elles tombent. Ses jambes ont l'air d'un tronc quand il les ramène l'une contre l'autre. Du reste, il est presque impossible de différencier un sylvanien immobile d'un arbre.

Il mesure 9 mètres de haut et son « tronc » fait 60 centimètres de diamètre environ. Son poids avoisine les 2,25 tonnes.

Le sylvanien parle sa propre langue, ainsi que le commun et le sylvestre. Bien souvent, il est également capable de prononcer quelques mots dans la plupart des autres langues humanoïdes (ce qui lui suffit généralement pour passer des messages tels que « Laissez mes arbres tranquilles ! »).

Combat

Le sylvanien préfère étudier longuement ses adversaires potentiels avant de les attaquer. Quand il décide de passer à l'assaut, il le fait brusquement, prenant ses ennemis par surprise pour mieux les piétiner. S'il est en danger, il peut animer des arbres pour se défendre.

Animation d'arbres (Mag). À volonté, le sylvanien peut animer les arbres distants de 54 mètres ou moins. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3 mètres par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés

redeviennent inertes si le sylvanien qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé* (niveau 12 de lanceur de sorts). Les arbres animés affichent la même vulnérabilité au feu que les sylvaniens.

Dégâts doublés contre les objets (Ext). Un sylvanien ou un arbre animé attaquant à outrance un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes, DD 22, demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Compétences. * Le sylvanien bénéficie d'un bonus racial de +16 aux tests de Discrétion en forêt.