

# 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 T-Z

### Tarasque

**Créature magique de taille C**

**Dés de vie** : 48d10+594 (858 pv)

**Initiative** : +7

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

**Classe d'armure** : 35 (−8 taille, +3 Dex, +30 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 32

**Attaque de base/lutte** : +48/+81

**Attaque** : morsure (+57 corps à corps, 4d8+17/18–20/x3)

**Attaque à outrance** : morsure (+57 corps à corps, 4d8+17/18–20/x3), 2 cornes (+52 corps à corps, 1d10+8), 2 griffes (+52 corps à corps, 1d12+8) et queue (+52 corps à corps, 3d8+8)

**Espace occupé/allonge** : 9 m/6 m

**Attaques spéciales** : critiques augmentés, engloutissement, étreinte, pointe de vitesse, présence terrifiante

**Particularités** : carapace, immunité contre l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires de caractéristique, le feu, les maladies et le poison, odorat, réduction des dégâts (15/épique), régénération (40), résistance à la magie (32)

**Jets de sauvegarde** : Réf +29, Vig +38, Vol +20

**Caractéristiques** : For 45, Dex 16, Con 35, Int 3, Sag 14, Cha 14

**Compétences** : Détection +17, Fouille +9, Perception auditive +17, Survie +14 (+16 pour suivre une piste)

**Dons** : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Esquive, Robustesse (6), Science de l'initiative, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement** : quelconque

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 20

**Trésor** : aucun

**Alignement** : toujours neutre

**Évolution possible** : 49+ DV (taille C)

**Ajustement de niveau** : —

La tarasque mesure 21 mètres de long pour une hauteur de 15 mètres. Elle pèse environ 130 tonnes.

La tarasque ne parle pas.

### **Combat**

La tarasque se bat à l'aide de ses griffes, de sa gueule, de ses cornes et de sa queue.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes épiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Critiques augmentés (Ext)**. La morsure de la tarasque peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 18–20 au dé. En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

**Engloutissement (Ext)**. La tarasque peut avaler un adversaire de taille TG ou moins qu'elle a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants, plus 2d8+6 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 50 points de dégâts à l'estomac (CA 25). Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux de la tarasque se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac de la tarasque peut contenir 2 créatures de taille TG, 8 de taille G, 32 de taille M, 128 de taille P, ou 512 de taille TP ou inférieure.

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, la tarasque doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille TG ou inférieure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut tenter d'engloutir son adversaire au round suivant.

**Pointe de vitesse (Ext).** Une fois par minute, la tarasque peut effectuer une pointe de vitesse lui permettant d'obtenir une vitesse de déplacement de 45 mètres.

**Présence terrifiante (Sur).** La tarasque peut terrifier les créatures qui la voient dès qu'elle charge ou attaque. Toutes les créatures affectées doivent réussir un jet de Volonté (DD 36) pour ne pas se retrouver secouées tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 18 mètres du monstre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Carapace (Ext).** La carapace de la tarasque est extrêmement solide, mais ce n'est pas sa seule qualité : elle réfléchit également les attaques de type rayon, cône ou ligne, y compris les sorts de *projectile magique*. L'attaque a 30 % de chances d'être retournée à l'envoyeur. Sinon, elle est tout simplement annulée. Jouez le pourcentage avant de voir si l'attaque parvient à franchir la résistance à la magie de la tarasque.

**Régénération (Ext).** Aucun type d'attaque n'inflige des dégâts létaux à la tarasque. Elle se régénère même si elle rate un jet de sauvegarde contre un sort de *désintégration* ou un effet de mort. Si elle rate un jet de sauvegarde contre un sort ou effet censé la tuer sur-le-champ (comme les deux susmentionnés), celui-ci lui inflige un nombre de points de dégâts non-létaux égal à son total normal de points de vie +10 (868 points de dégâts). Elle est immunisée contre les effets causant une hémorragie ou des blessures qui ne peuvent être soignées (putréfaction de momie, *épée sanglante*, blessure maudite d'un golem d'argile, etc.). On ne peut la tuer qu'en lui infligeant un total de 868 points de dégâts non-létaux, puis en utilisant un *souhait* ou un *miracle* pour qu'elle reste morte.

Si la tarasque perd un membre ou une partie de son corps, celui-ci repousse en 1d6 minutes (le membre coupé se décomposant normalement). Si la tarasque accole le membre tranché à la plaie, elle le récupère instantanément, ses muscles, tendons et ligaments se reconstituant en quelques fractions de seconde.

**Compétences.** La tarasque bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

### Tendriculaire

**Plante de taille TG**

**Dés de vie :** 9d8+54 (94 pv)

**Initiative :** -1

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

**Classe d'armure :** 16 (-2 taille, -1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +6/+23

**Attaque :** morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)

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

**Attaques spéciales :** étreinte, engloutissement, paralysie

**Particularités :** plante, régénération (10), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +12, Vol +4

**Caractéristiques :** For 28, Dex 9, Con 22, Int 3, Sag 8, Cha 3

**Compétences :** Déplacement silencieux +1, Détection +1, Discrétion +9, Perception auditive +1

**Dons :** Attaque en puissance, Discret, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 6

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

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 10–16 DV (taille TG), 17–27 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

Le tendriculaire peut se dresser pour mesurer jusqu'à 4,50 mètres et pèse 1,75 tonne environ.

Animaux et autres créatures végétales sont nerveux en présence d'un tendriculaire ; ils l'évitent naturellement et refusent d'aller à un endroit où il est passé au cours des dernières 24 heures.

### **Combat**

Qu'il rôde au plus profond des forêts ou qu'il attende ses proies en se faisant passer pour une petite butte, le tendriculaire attaque sans montrer la moindre crainte. Il essaye d'avaler autant de créatures que possible sans perdre une seconde.

**Engloutissement/paralysie (Ext).** Le tendriculaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Une fois à l'intérieur de la plante, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds par les sucs gastriques du tendriculaire. Dans le même temps, ces sucs infligent 2d6 points de dégâts d'acide par round. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round passé à l'intérieur de la plante. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Une créature non paralysée peut s'extraire de l'estomac du tendriculaire en remportant un test de lutte. Cela lui permet de revenir dans la gueule du monstre. Si elle remporte un second test de lutte consécutif, elle peut en sortir. Il est également possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à son estomac (CA 14) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les facultés de régénération de la plante referment aussitôt le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre du monstre pour sortir.

L'estomac d'un tendriculaire de taille TG peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP, ou 512 de taille Min ou inférieure.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le tendriculaire doit réussir une attaque de morsure contre une cible affichant 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'avaler sa victime au round suivant.

Le tendriculaire peut également utiliser ce pouvoir via une attaque d'appendice. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise, soulève son adversaire, l'amène aussitôt à sa gueule (action libre) et le mord automatiquement.

**Régénération (Ext).** L'acide et les armes contondantes infligent des dégâts normaux au tendriculaire.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 1d6 minutes. S'il l'accôle à la blessure, il se fixe instantanément.

### **Ténébreux**

Les ténébreux sont de terrifiants morts-vivants constitués de noirceur et de Mal incarné. Ils comprennent toutes les formes de communication, orales ou écrites, mais ne s'expriment que par télépathie.

### **Combat**

Il existe trois sortes de ténébreux, qui appliquent des tactiques différentes en fonction de leurs capacités. Seul point commun, tous font fréquemment usage de leur pouvoir de *rapidité*.

### **Pouvoirs et particularités des ténébreux**

Tous les ténébreux possèdent les pouvoirs spéciaux suivants :

**Aura profane (Sur).** Tout ténébreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malfeasance.) Les tests de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de -6.

L'aura profane d'un ténébreux ne peut être dissipée que par un *rejet du Mal* ou quelque effet similaire. Si cela arrive, le ténébreux peut la réactiver au prix d'une action libre dès son tour de jeu suivant. L'aura est réprimée si le monstre entre dans une zone sujette à une *consécration* ou une *sanctification*. Cependant, le ténébreux réprime également l'effet tant qu'il est présent.

**Aversion à la lumière du jour (Ext).** Les ténébreux sont des créatures de la nuit, qui détestent la lumière sous toutes les formes. Ils subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence quand ils sont exposés à la lumière du jour (seulement à celle d'origine naturelle, pas à celle qui est produite par le sort du même nom).

### **Ténébreux ailé**

**Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG**

**Dés de vie :** 17d12+34 (144 pv)

**Initiative :** +8

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

**Classe d'armure :** 30 (-2 taille, +4 Dex, +18 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

**Attaque de base/lutte :** +8/+28

**Attaque :** morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

**Attaque à outrance :** morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

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

**Attaques spéciales :** absorption de magie, aura profane, convocation de morts-vivants, pouvoirs magiques

**Particularités :** aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (27), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +9, Vol +17

**Caractéristiques :** For 31, Dex 18, Con —, Int 18, Sag 20, Cha 18

**Compétences :** Art de la magie +24, Concentration +24, Déplacement silencieux +24, Détection +25, Diplomatie +6, Discrétion +16\*, Fouille +24, Perception auditive +25, Psychologie +25, Survie +5 (+7 suivre une piste)

**Dons :** Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine

**Environnement :** plan de l'Ombre

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

**Facteur de puissance :** 14

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 18–25 DV (taille TG), 26–34 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

Le ténébreux ailé est une sorte de chauve-souris qui chasse en vol. Son envergure est de 12 mètres environ et il pèse dans les 2 tonnes.

### Combat

Le ténébreux ailé rôde dans le ciel nocturne pour mieux fondre sur ses proies. Quasiment invisible, il ne peut être remarqué qu'indirectement, par les étoiles qu'il masque en passant devant.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Absorption de magie (Sur).** Le ténébreux ailé peut affaiblir la magie des armes, armures et boucliers magiques en les touchant (attaque de contact). L'objet pris pour cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) pour ne pas perdre 1 point de bonus d'altération (par exemple, une *épée* +2 deviendrait une *épée* +1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un objet perdant tout son bonus d'altération devient un simple objet de maître et perd également tous ses autres pouvoirs (par exemple, la propriété spéciale de feu). *Rejet du Mal* annule cet effet, à condition que le sort soit lancé dans les quelques jours suivant l'attaque du ténébreux ailé (au maximum un jour par niveau du lanceur de sorts). En outre, il faut réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 29).

**Convocation de morts-vivants (Sur).** Une fois par nuit, un ténébreux ailé peut convoquer 5–12 ombres, 2–4 ombres suprêmes ou 1 âme-en-peine vénérable. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

**Pouvoirs magiques.** *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *dissipation suprême*, *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Compétences.** \* Lorsqu'il se cache dans un endroit obscur ou qu'il vole dans un ciel noir, le ténébreux ailé bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion.

### Ténébreux bipède

**Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG**

**Dés de vie :** 21d12+42 (178 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 6 m (médiocre)

**Classe d'armure :** 32 (–2 taille, +2 Dex, +22 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 30

**Attaque de base/lutte :** +10/+34

**Attaque :** coup (+24 corps à corps, 2d6+16)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+24 corps à corps, 2d6+16)

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

**Attaques spéciales :** aura profane, convocation de morts-vivants, destruction d'objet, pouvoirs magiques, regard imprécatoire

**Particularités :** aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (29), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +11, Vol +19

**Caractéristiques :** For 38, Dex 14, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

**Compétences :** Art de la magie +31, Concentration +28, Connaissances (mystères) +29, Déplacement silencieux +26, Détection +29, Diplomatie +6, Discrétion +8\*, Fouille +29, Perception auditive +29, Psychologie +29, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide (*ténèbres maudites*), Science de l'initiative, Science du désarmement, Vigueur surhumaine

**Environnement :** plan de l'Ombre

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3–4)  
**Facteur de puissance :** 16  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** toujours chaotique mauvais  
**Évolution possible :** 22–31 DV (taille TG), 32–42 DV (taille Gig)  
**Ajustement de niveau :** —

Le ténébreux bipède est un humanoïde qui hante les ténèbres.  
Il mesure près de 6 mètres de haut et pèse 6 tonnes environ.

### Combat

Le ténébreux bipède se cache dans les endroits sombres pour mieux surprendre les imprudents.  
Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Convocation de morts-vivants (Sur).** Une fois par nuit, un ténébreux rampant peut convoquer 7–12 ombres, 2–5 ombres suprêmes ou 1–2 âmes-en-peine vénérables. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu’il ne les libère plus tôt.

**Destruction d’objet (Sur).** Le ténébreux bipède peut détruire n’importe quelle arme (ou n’importe quel objet) de taille G ou inférieure en s’en saisissant et en le broyant entre ses mains (cette attaque affecte même les objets magiques, mais pas les artefacts). Il doit réussir une attaque de désarmement pour arracher un objet tenu par son adversaire. Ensuite, l’objet a droit à un jet de Vigueur (DD 34) pour résister à la destruction. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Pouvoirs magiques.** *Contagion* (DD 18), *détection de l’invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 21 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Regard imprécatoire (Sur).** Terreur, 9 mètres. Toute créature qui croise le regard du ténébreux bipède doit réussir un jet de Volonté (DD 24) sans quoi elle est paralysée pour 1d8 rounds. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, cette créature ne peut plus être affectée par le même ténébreux bipède durant 24 heures. Il s’agit d’un effet de terreur et mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** \* Lorsqu’il se cache dans un endroit obscur, le ténébreux bipède bénéficie d’un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion.

### Tactique round par round

Le ténébreux bipède est un adversaire particulièrement intelligent qui use au mieux de ses pouvoirs. Il aime les utiliser pour diviser ses ennemis et les mettre hors d’état de nuire. Ensuite, il s’en prend au corps à corps aux adversaires qu’il a isolés.

*Avant le combat.* Généralement, le ténébreux bipède profite de son pouvoir de *détection de l’invisibilité* en permanence. Se préparant au combat, il a recours à *invisibilité* et *rapidité*.

*Round 1.* S’approche à 9 mètres ou moins pour user de son regard imprécatoire et frapper à l’aide de *confusion* ou d’*immobilisation de monstre*, le tout couplé à des *ténèbres maudites* à incantation rapide.

*Round 2.* Use de *doigt de mort* contre un lanceur de sorts et réutilise *ténèbres maudites* à incantation rapide.

*Round 3.* Engage le corps à corps et tente de désarmer un guerrier ennemi.

*Round 4.* Détruit l’arme affectée au round 3 (ou use de son regard si la tentative de désarmement a échoué).

*Round 5.* Attaque à outrance contre l’adversaire désarmé (ou contre un lanceur de sorts situé tout près).

### Ténébreux rampant

**Mort-vivant (extraplanaire) de taille Gig**

**Dés de vie :** 25d12+50 (212 pv)

**Initiative :** +4

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

**Classe d’armure :** 35 (–4 taille, +29 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 35

**Attaque de base/lutte :** +12/+45

**Attaque :** morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19–20)

**Attaque à outrance :** morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19–20) et dard (+24 corps à corps, 2d8+11/19–20 plus venin)

**Espace occupé/allonge :** 6 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** absorption d’énergie, aura profane, convocation de morts-vivants, engloutissement, étreinte, pouvoirs magiques, venin

**Particularités :** aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (31), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +12, Vol +23

**Caractéristiques :** For 48, Dex 10, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

**Compétences :** Art de la magie +35, Concentration +32, Connaissances (mystères) +33, Déplacement silencieux +28, Détection +33, Diplomatie +6, Discrétion +16, Fouille +33, Perception auditive +33, Psychologie +23, Survie +4 (+7 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (*cône de froid*), Science de l'initiative, Science du critique (dard), Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

**Environnement :** plan de l'Ombre

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 18

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 26–50 DV (taille C)

**Ajustement de niveau :** —

Ce monstre est semblable à un gigantesque ver pourpre, sauf qu'il est d'une noirceur intégrale.

Il mesure plus de 30 mètres de long (de la gueule au bout de son dard), pour une largeur de 2,10 mètres environ. Il pèse 27,5 tonnes.

### Combat

Le ténébreux rampant combat en forant le sol et en jaillissant sous ses proies.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Absorption d'énergie (Sur).** Toute créature vivante enfermée dans l'estomac du ténébreux rampant acquiert 1 niveau négatif par round. Le jet de Vigueur nécessaire pour faire disparaître chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 26. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif infligé, le ténébreux rampant gagne 5 points de vie temporaires.

**Convocation de morts-vivants (Sur).** Une fois par nuit, un ténébreux rampant peut convoquer 9–16 ombres, 3–6 ombres suprêmes ou 2–4 âmes-en-peine vénérables. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

**Engloutissement (Ext).** Le ténébreux rampant peut avaler un adversaire de taille TG ou inférieure qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 12 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. De plus, elle est victime du pouvoir d'absorption d'énergie de la créature (voir ci-dessus). Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 35 points de dégâts à l'estomac du ténébreux (CA 21) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du mort-vivant se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre adversaire avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du ténébreux rampant peut contenir 2 créatures de taille TG, 8 de taille G, 32 de taille M, 128 de taille P, ou 512 de taille TP ou inférieure.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le ténébreux rampant doit réussir une attaque de morsure. Il peut ensuite tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'engloutir sa proie lors du round suivant.

**Pouvoirs magiques.** *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *invisibilité*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *cône de froid* (DD 19), *confusion* (DD 18) et *immobilisation de monstre* (DD 19), 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *doigt de mort* (DD 21) et *immobilisation de monstre de groupe* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 25 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

### Tertre errant

**Plante de taille G**

**Dés de vie :** 8d8+24 (60 pv)

**Initiative :** +0

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

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

**Attaque de base/lutte** : +6/+15

**Attaque** : coup (+11 corps à corps, 2d6+5)

**Attaque à outrance** : 2 coups (+11 corps à corps, 2d6+5)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Attaques spéciales** : constriction (2d6+7), étreinte

**Particularités** : immunité contre l'électricité, plante, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques** : For 21, Dex 10, Con 17, Int 7, Sag 10, Cha 9

**Compétences** : Déplacement silencieux +8, Discrétion +3\*, Perception auditive +8

**Dons** : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Volonté de fer

**Environnement** : marécages tempérés

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 6

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

**Alignement** : généralement neutre

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

**Ajustement de niveau** : +6

Le tertre errant ressemble à un tas de végétation en décomposition. En réalité, c'est une plante carnivore intelligente. Il est doté d'un cerveau et d'organes sensoriels situés au niveau de sa « poitrine ».

Il fait 2,40 mètres de diamètre à la base pour 1,80 mètre de haut. Il pèse environ 1,9 tonne.

### Combat

Le tertre errant frappe et broie ses adversaires à l'aide de deux gros appendices semblables à des bras.

**Constriction (Ext)**. Le tertre errant inflige 2d6+7 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

**Étreinte (Ext)**. Pour utiliser ce pouvoir, le tertre errant doit réussir ses deux attaques de coup. 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 utiliser son pouvoir de constriction.

**Immunité contre l'électricité (Ext)**. Le tertre errant n'est jamais blessé par les attaques électriques, quelle que soit leur puissance. Au contraire, toute attaque électrique (*décharge électrique, éclair*, etc.) le prenant pour cible lui permet de gagner temporairement 1d4 points de Constitution, qui disparaissent au rythme de 1 par heure.

**Compétences**. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Perception auditive. \* Dans les marécages et forêts, il a également droit à un bonus racial de +12 aux tests de Discrétion.

### Thallophyte

Criards et thallophytes violettes s'associent souvent pour se nourrir. Le tintamarre produit par les premiers attire les proies, que les secondes éliminent. Une telle association est extrêmement bénéfique pour les deux espèces.

### Criard

**Plante de taille M**

**Dés de vie** : 2d8+2 (11 pv)

**Initiative** : -5

**Vitesse de déplacement** : 0 m

**Classe d'armure** : 8 (-5 Dex, +3 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 8

**Attaque de base/lutte** : +1/+4

**Attaque** : —

**Attaque à outrance** : —

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/0 m

**Attaques spéciales** : hurlement

**Particularités** : plante, vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf —, Vig +4, Vol -4

**Caractéristiques** : For —, Dex —, Con 13, Int —, Sag 2, Cha 1

**Compétences** : —

**Dons** : —

**Environnement** : souterrains

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

**Facteur de puissance** : 1

**Trésor** : aucun

**Alignement** : toujours neutre

**Évolution possible :** 3 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

Le criard est une thallophyte statique qui crie pour attirer ses proies ou quand on le dérange. Il vit dans les endroits sombres et souterrains, bien souvent en compagnie de thallophytes violettes (il est immunisé contre leur poison).

Il existe des criards de toutes les teintes de violet.

### **Combat**

Le criard ne dispose d'aucune attaque. Il ne peut qu'attirer des proies potentielles en criant, d'où son nom.

**Hurlement (Ext).** Dès qu'il perçoit un mouvement ou une source de lumière distant de 3 mètres ou moins, le criard pousse un cri aigu pendant 1d3 rounds. Le vacarme risque d'attirer une ou plusieurs créatures des environs. Certains prédateurs vivant à proximité apprennent vite que les hurlements du criard signifient qu'il y a de la nourriture non loin.

### **Thallophyte violette**

**Plante de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+6 (15 pv)

**Initiative :** -1

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

**Classe d'armure :** 13 (-1 Dex, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

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

**Attaque :** tentacule (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

**Attaque à outrance :** 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

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

**Attaques spéciales :** venin

**Particularités :** plante, vision nocturne

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

**Caractéristiques :** For 14, Dex 8, Con 16, Int —, Sag 11, Cha 9

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou groupe mixte (2-4 et 3-5 criards)

**Facteur de puissance :** 3

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

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 3-6 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

La thallophyte violette ressemble au criard, et il n'est pas rare que les deux végétaux poussent ensemble.

Elle peut être intégralement violette, ou d'un gris terne parsemé de taches mauves ou violettes.

### **Combat**

Les tentacules de la thallophyte violette frappent tous les êtres vivants qui commettent l'erreur de s'approcher d'un peu trop près.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

### **Thallophyte spectrale**

**Plante de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+6 (15 pv)

**Initiative :** +0

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

**Classe d'armure :** 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

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

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

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

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

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** invisibilité suprême, plante, vision nocturne



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

**Caractéristiques :** For 14, Dex 10, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 9

**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Détection +4, Perception auditive +4

**Dons :** Vigilance

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

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

**Ajustement de niveau :** —

Cette créature ressemble à une masse brune ou brun-vert, bien que n'apparaissant qu'une fois morte. L'amas de nodules disposé au sommet de la masse principale abrite ses organes sensoriels. Elle se nourrit par une large gueule garnie de dents. Quatre pattes courtaudes lui permettent de se déplacer.

Cette thallophyte mobile est naturellement invisible, ce qui en fait un redoutable prédateur souterrain.

### Combat

La thallophyte spectrale passe son temps à chercher des proies en silence. Elle attaque les créatures isolées n'importe où. Par contre, quand elle s'en prend à un groupe, elle attend de se trouver dans un endroit dégagé, afin que ses adversaires éprouvent davantage de difficultés à la localiser.

**Invisibilité suprême (Sur).** Ce pouvoir fonctionne en permanence, ce qui permet à la thallophyte spectrale de rester invisible même en plein combat. L'effet est identique à celui du sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il fonctionne sans discontinuer tant que le monstre est vivant et qu'il n'est pas contré par le sort *négaration de l'invisibilité*. La thallophyte spectrale redevient visible 1 minute après sa mort.

**Compétences.** La thallophyte spectrale bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux.

### Thoqqua

**Élémentaire (extraplanaire, Feu, Terre) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+3 (16 pv)

**Initiative :** +1

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

**Classe d'armure :** 18 (+1 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +2/+4

**Attaque :** coup (+4 corps à corps, 1d6+3 plus 2d6 feu)

**Attaque à outrance :** coup (+4 corps à corps, 1d6+3 plus 2d6 feu)

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

**Attaques spéciales :** chaleur, départ de feu

**Particularités :** élémentaire, immunité contre le feu, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

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

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

**Compétences :** Déplacement silencieux +3, Perception auditive +5, Survie +3

**Dons :** Pistage, Vigilance

**Environnement :** plan élémentaire du Feu

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 4–9 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Un thoqqua mesure entre 1,20 mètre et 1,50 mètre de long, pour un diamètre de 30 centimètres. Il pèse 100 kilos environ.

### Combat

Lorsqu'un thoqqua se sent dérangé, son instinct l'incite à attaquer. Sa tactique favorite consiste à se jeter sur son adversaire, soit en jaillissant d'une paroi, soit en se repliant sur lui-même pour se détendre ensuite comme un ressort. Dans les deux cas, traitez cette attaque comme une charge (même s'il n'a pas besoin de 3 mètres d'élan).

**Chaleur (Ext).** Le seul fait de toucher un thoqqua (ou d'être touché par lui) inflige 2d6 points de dégâts de feu.

**Départ de feu (Ext).** Toute créature touchée par le thoqqua doit réussir un jet de Réflexes (DD 12) sous peine de prendre feu. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Si cela se produit, les flammes brûlent pendant 1d4 rounds si personne ne les éteint avant. La victime peut les éteindre elle-même, mais il lui en coûte une action complexe.

### Titan

**Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille TG**

**Dés de vie :** 20d8+280 (370 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m en armure à plaques (8 cases), vitesse de base 18 m

**Classe d'armure :** 38 (-2 taille, +19 naturelle, +11 *armure à plaques* +4), contact 8, pris au dépourvu 38

**Attaque de base/lutte :** +20/+44

**Attaque :** *marteau de guerre en adamantium* +3 de taille TG (+37 corps à corps, 4d6+27/x3) ; ou *javeline* +3 (+22 distance, 2d6+19) ; ou coup (+34 corps à corps, 1d8+16)

**Attaque à outrance :** *marteau de guerre en adamantium* +3 de taille TG (+37/+32/+27/+22 corps à corps, 4d6+27/x3) ; ou *javeline* +3 (+22 distance, 2d6+19) ; ou 2 coups (+34 corps à corps, 1d8+16)

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

**Attaques spéciales :** arme disproportionnée, pouvoirs magiques

**Particularités :** réduction des dégâts (15/Loi), résistance à la magie (32), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +13, Vig +26, Vol +21

**Caractéristiques :** For 43, Dex 12, Con 39, Int 21, Sag 28, Cha 24

**Compétences :** Art de la magie +17, Artisanat (une forme au choix) +28, Bluff +19, Concentration +37, Connaissances (une au choix) +28, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Détection +32, Diplomatie +11, Équilibre +7, Escalade +22, Fouille +28, Intimidation +32, Natation +16, Perception auditive +32, Premiers secours +20, Psychologie +32, Représentation (art oratoire) +30, Saut +38, Survie +9 (+11 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Pouvoir magique rapide (*éclair multiple*), Science de la bousculade, Science de la destruction

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

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 21

**Trésor :** normal (x2) plus *armure à plaques* +4 et *marteau de guerre en adamantium* +3 de taille TG

**Alignement :** toujours chaotique

**Évolution possible :** 21–30 DV (taille TG), 31–60 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

Un titan mesure près de 7,50 mètres de haut et pèse dans les 7 tonnes.

Il parle l'abyssal, le commun, le céleste, le draconien et le géant. Le féminin de titan est titanide.

### **Combat**

Le titan peut causer de terribles ravages avec son marteau de guerre, que l'on appelle parfois maillet. En plus de ses facultés martiales hors du commun, il est doté d'une grande vivacité et de pouvoirs magiques considérables. Les armes naturelles d'un titan, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Arme disproportionnée (Ext).** Le titan manie un énorme marteau à deux mains (assez grand pour une créature de taille Gig) sans aucun malus.

**Pouvoirs magiques.** *charme-monstre* (DD 21), *détection de l'invisibilité*, *dissipation suprême*, *éclair multiple* (DD 23), *image prédéterminée* (DD 22), *immobilisation de monstre* (DD 22), *invisibilité*, *lévitation*, *métamorphose* (forme humanoïde uniquement, durée 1 heure), *soins critiques* (DD 21) et *tempête de feu* (DD 24), à volonté ; *convocation d'alliés naturels IX*, *parole du Chaos* (DD 22) et *passage dans l'éther*, 3 fois/jour ; *dédale*, *nuée de météores* (DD 26) et *portail*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

De plus, les titans bons ou neutres peuvent utiliser les pouvoirs magiques suivants : *châtiment sacré* (DD 21), *délivrance des malédictions* (DD 21) et *lumière du jour*, à volonté ; *restauration suprême*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

De leur côté, les titans mauvais peuvent utiliser les pouvoirs magiques supplémentaires suivants : *malédiction* (DD 21), *ténèbres maudites* (DD 21) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *main broyeuse* (DD 26), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

### **Tactique round par round**

Appréciant le combat, le titan ne perd pas une minute pour venir au contact de l'adversaire. Si une telle tactique s'avère inefficace, il se replie pour se servir de ses sorts et pouvoirs magiques. Grâce au don Pouvoir magique rapide, il peut jeter *éclair multiple* au prix d'une action libre. Du reste, il utilise souvent ce pouvoir, même quand il combat au corps à corps.

*Avant le combat. Détection de l'invisibilité ou invisibilité.*

*Round 1.* Charge et tente de détruire l'arme de son plus dangereux adversaire. Jette *éclair multiple* sur les ennemis qui se tiennent à l'écart du combat.

*Round 2.* Attaque à outrance contre l'adversaire désarmé. Jette *éclair multiple* sur ses autres ennemis.

*Round 3.* S'écarte du premier adversaire et lance *dédale* ou *nuée de météores* sur tout lanceur de sorts menaçant.

*Round 4.* Détruit l'arme d'un second combattant dangereux ou lance *dissipation suprême* sur tous les adversaires alentour.

*Round 5.* Attaque à outrance contre l'ennemi le plus proche ou lance *tempête de feu*. Lance une nouvelle fois *éclair multiple* à incantation rapide si ses ennemis semblent réellement dangereux.

En général, un titan garde *portail* et *passage dans l'éther* pour fuir si le combat tourne à son désavantage.

### Tojanida

	<b>Jeune</b> <b>Extérieur (Eau,</b> <b>extraplanaire) de taille P</b>	<b>Adulte</b> <b>Extérieur (Eau,</b> <b>extraplanaire) de taille M</b>	<b>Ancien</b> <b>Extérieur (Eau,</b> <b>extraplanaire) de taille G</b>
<b>Dés de vie :</b>	3d8+6 (19 pv)	7d8+14 (45 pv)	15d8+60 (127 pv)
<b>Initiative :</b>	+1	+1	+1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	3 m (2 cases), nage 27 m	3 m (2 cases), nage 27 m	3 m (2 cases), nage 27 m
<b>Classe d'armure :</b>	22 (+1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21	23 (+1 Dex, +12 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22	24 (-1 taille, +1 Dex, +14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+3/+1	+7/+10	+15/+25
<b>Attaque :</b>	morsure (+6 corps à corps, 2d6+2)	morsure (+10 corps à corps, 2d8+3)	morsure (+20 corps à corps, 4d6+6)
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+6 corps à corps, 2d6+2) et 2 pinces (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+10 corps à corps, 2d8+3) et 2 pinces (+5 corps à corps, 1d6+1)	morsure (+20 corps à corps, 4d6+6), 2 pinces (+15 corps à corps, 1d8+3)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	étreinte, nuage d'encre	étreinte, nuage d'encre	étreinte, nuage d'encre
<b>Particularités :</b>	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +4, Vig +5, Vol +4	Réf +6, Vig +7, Vol +6	Réf +10, Vig +13, Vol +10
<b>Caractéristiques :</b>	For 14, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 9	For 16, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 9	For 22, Dex 13, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 9
<b>Compétences :</b>	Connaissances (plans) +6, Détection +9, Diplomatie +1, Discrétion +11, Évasion +7, Fouille +6, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +10, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)	Connaissances (plans) +6, Détection +15, Diplomatie +1, Évasion +11, Discrétion +11, Fouille +14, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +11, Perception auditive +11, Psychologie +11, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)	Connaissances (plans) +18, Détection +25, Discrétion +15, Évasion +19, Fouille +22, Intimidation +17, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +14, Perception auditive +21, Psychologie +17, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)
<b>Dons :</b>	Combat en aveugle, Esquive	Attaque en puissance, Combat en aveugle, Esquive	Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de la destruction, Vigilance

<b>Environnement :</b>	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire ou groupe (2–4)	solitaire ou groupe (2–4)	solitaire ou groupe (2–4)
<b>Facteur de puissance :</b>	3	5	9
<b>Trésor :</b>	normal	normal	normal
<b>Alignement :</b>	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
<b>Évolution possible :</b>	4–6 DV (taille P)	8–14 DV (taille M)	16–24 DV (taille G), 25–45 DV (taille TG)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

Sa carapace du tojanida est bleu-vert. Sept membres en sortent : quatre nageoires grâce auxquelles il se déplace, deux bras s'achevant par des pinces semblables à celles d'un crabe, et un cou surmonté d'une tête. Tous ces membres sont interchangeables. Huit orifices dans sa carapace permettent au tojanida de sortir ses membres dans la configuration qui lui paraît la plus utile.

Jusqu'à 25 ans les individus sont jeunes, leur carapace fait 90 centimètres de long et ils pèsent environ 30 kilos. Les adultes, entre 26 et 80 ans, font 1,80 mètre de long pour un poids avoisinant les 110 kilos. Enfin, les anciens peuvent atteindre 150 ans ; longs de 2,70 mètres environ, ils pèsent dans les 250 kilos.

Le tojanida parle l'aquatique. Il peut se montrer extrêmement loquace, mais la nourriture est à peu près le seul sujet qui l'intéresse.

### Combat

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le tojanida doit réussir une attaque de pince ou de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Sous l'eau, il peut se déplacer à pleine vitesse en entraînant avec lui un adversaire de taille égale ou inférieure (mais ne peut alors pas entreprendre d'action de course). Sa tactique favorite consiste à attraper un adversaire et à se replier avec lui pour le séparer de ses alliés.

**Nuage d'encre (Ext).** Une fois par minute, le tojanida peut émettre un nuage d'encre noire de 9 mètres de rayon (action libre). Ce détail excepté, l'encre a le même effet que le sort *nappe de brouillard*, jeté comme par un lanceur de sorts dont le niveau est égal au nombre de dés de vie du tojanida. Hors de l'eau, l'encre prend la forme d'un jet de 9 mètres de long, que le tojanida peut tirer sur le visage de la cible de son choix. Cette dernière a droit à un jet de Réflexes ; si elle le rate, elle est aveuglée pendant 1 round. Le DD associé au jet de sauvegarde dépend de l'âge du tojanida : 13 pour un jeune, 15 pour un adulte et 19 pour un ancien. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Vision à 360° (Ext).** Les multiples ouvertures de sa carapace lui permettent de regarder dans toutes les directions, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille. Ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus de prise en tenaille quand ils s'en prennent à lui.

**Compétences.** Le tojanida 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.

### Tormante

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

**Dés de vie :** 8d8+32 (68 pv)

**Initiative :** +1

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

**Classe d'armure :** 22 (+1 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +8/+12

**Attaque :** morsure (+12 corps à corps, 2d6+6 plus maladie)

**Attaque à outrance :** morsure (+12 corps à corps, 2d6+6 plus maladie)

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

**Attaques spéciales :** invasion des rêves, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre le feu, le froid, le charme, le *sommeil* et la terreur, résistance à la magie (25), réduction des dégâts (10/fer froid et magie)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9\*, Vig +12\*, Vol +10\*

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 18, Int 11, Sag 15, Cha 12

**Compétences :** Art de la magie +11, Bluff +12, Concentration +15, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +15, Diplomatie +5, Équitation +12, Intimidation +14, Perception auditive +15, Psychologie +12

**Dons :** Combat monté, Magie de guerre, Vigilance

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

**Organisation sociale** : solitaire, montée (1, sur un destrier noir) ou cercle (3, sur des destriers noirs)

**Facteur de puissance** : 9

**Trésor** : normal

**Alignement** : toujours neutre mauvais

**Évolution possible** : 9–16 DV (taille M)

**Ajustement de niveau** : —

La tormante a la même corpulence qu'une femme humaine.

Elle parle l'abyssal, le céleste, le commun et l'inferral.

### Combat

La tormante attaque à vue les créatures d'alignement bon si elle pense avoir de bonnes chances de l'emporter. Ses dents acérées peuvent transpercer la plus épaisse des armures. Elle adore utiliser son pouvoir de *sommeil* pour étrangler ensuite lentement ses victimes endormies.

Les armes naturelles de la tormante, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme d'alignement mauvais dès qu'il s'agit de vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

**Invasion des rêves (Sur).** La tormante peut s'insinuer dans les rêves des individus chaotiques ou mauvais. Pour cela, elle utilise un charme appelé *cardioline*, qui lui permet de passer dans le plan Éthéré et de flotter au-dessus de sa victime. Une fois qu'elle a réussi à s'insinuer dans les rêves du dormeur, elle le chevauche jusqu'à l'aube. Le cauchemar résultant est tel qu'au réveil, la victime a subi une diminution permanente de 1 point de Constitution. La seule façon de stopper ces intrusions nocturnes consiste à affronter la tormante dans le plan Éthéré.

**Maladie (Ext).** Peste infernale, morsure, jet de Vigueur (DD 18), temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. À partir du deuxième jour, dès que le malade rate son jet de Vigueur, il doit aussitôt en jouer un second (même DD). S'il le rate également, un des points de Constitution perdus l'est de façon permanente. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Pouvoirs magiques.** *Détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, métamorphose* (sur soi uniquement), *projectile magique, rayon affaiblissant* (DD 12) et *sommeil* (DD 12), à volonté. Niveau 8 de lanceur de sorts. Toujours à volonté, la tormante peut également utiliser le pouvoir *passage dans l'éther* (niveau 16 de lanceur de sorts), à condition qu'elle possède sa *cardioline* (voir ci-dessous). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

### Cardioline

Chaque tormante possède un charme du nom de *cardioline*, qui soigne instantanément son porteur de toute maladie qu'il pourrait contracter. De plus, la *cardioline* confère un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde (inclus dans le profil du monstre ci-dessus). Une tormante perdant ce charme ne peut plus utiliser son pouvoir de *passage dans l'éther* tant qu'elle n'en a pas confectionné un autre (ce qui lui prend environ un mois). Une créature d'alignement bon peut également bénéficier des bienfaits de la *cardioline*, mais dans ce cas, le charme ne confère pas le pouvoir de *passage dans l'éther* et vole en éclats au bout de 10 utilisations (une maladie soignée ou un jet de sauvegarde affecté compte comme une utilisation). Le prix de vente d'une *cardioline* intacte s'élève à 1 800 po.

### Torve

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie** : 2d8+2 (11 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/+4

**Attaque** : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

**Attaque à outrance** : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

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

**Attaques spéciales** : —

**Particularités** : immunités, odorat, vision aveugle (12 m)

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +1, Vol +2

**Caractéristiques** : For 15, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 6

**Compétences** : Détection +3, Discrétion +3\*, Escalade +4, Perception auditive +5

**Dons** : Pistage<sup>s</sup>, Vigilance

**Environnement** : souterrains

**Organisation sociale :** groupe (2–4), bande (10–20), tribu (10–60 plus 1 chef de niveau 3–5 tous les 10 adultes) ou culte (10–80 plus 1 chef de niveau 3–5 tous les 10 adultes et 1 flagelleur mental ou 1 méduse)

**Facteur de puissance :** 1

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

**Alignement :** toujours neutre mauvais

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

**Ajustement de niveau :** +2

Les torves parlent leur propre langue et le commun.

### Combat

Les torves sont aveugles, mais une ouïe et un odorat hors du commun leur permettent de localiser leurs adversaires à coup sûr, pour peu que ces derniers soient suffisamment proches d’eux. Ils ont donc tendance à dédaigner les armes à distance, préférant charger au contact en brandissant leurs haches d’armes en pierre.

**Vision aveugle (Ext).** Les torves repèrent quiconque se trouve à 12 mètres ou moins d’eux comme s’ils y voyaient normalement. Au-delà de cette distance, on considère que leurs adversaires bénéficient d’un camouflage total.

Les torves sont vulnérables aux attaques sonores et olfactives : ils sont affectés normalement par des sorts tels que *silence*, *son imaginaire* (pour le bruit) ou *nuage nauséabond* (pour les odeurs), mais s’ils perdent l’ouïe ou l’odorat, leur pouvoir de vision aveugle devient l’équivalent du don Combat en aveugle. Si ces deux sens sont rendus inopérants, ils deviennent aveugles.

**Immunités.** Les torves sont immunisés contre les regards, illusions et autres effets visuels.

**Compétences.** \* Leur peau gris terne les aide à se camoufler dans leur environnement naturel, ce qui se traduit par un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion dans les montagnes ou sous terre.

### Personnages torves

Voici les traits raciaux des torves :

- +4 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, –2 en Sagesse, –4 en Charisme.
- Taille moyenne.
- Espace occupé/allonge. 3 m/1,5 m.
- La vitesse de base au sol d’un torve est de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un torve débute avec deux niveaux d’humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l’attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +0 et Volonté +3.
- Compétences raciales. Les niveaux d’humanoïde monstrueux d’un torve lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + modificateur d’Int, minimum 1). Ses compétences raciales sont Détection, Discrétion, Escalade et Perception auditive. Les torves ont un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion dans les montagnes ou sous terre
- Dons raciaux. Les niveaux d’humanoïde monstrueux d’un torve lui donnent un don.
- Formation au maniement des armes. Un torve est automatiquement formé au maniement des haches de bataille.
- Bonus d’armure naturelle de +4.
- Particularités (voir ci-dessus). Immunités, odorat, vision aveugle (12 m).
- *Langages.* D’office : commun, torve. Supplémentaires : commun de Profondeurs, draconien, gnome, nain et terreux.
- *Classe de prédilection.* Barbare.
- *Ajustement de niveau.* +2.

### Traqueur invisible

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

**Dés de vie :** 8d8+16 (52 pv)

**Initiative :** +8

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

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

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

**Attaque :** coup (+10 corps à corps, 2d6+4)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+10 corps à corps, 2d6+4)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** élémentaire, invisibilité naturelle, pistage surnaturel, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +4, Vol +4

**Caractéristiques :** For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 11

**Compétences :** Déplacement silencieux +15, Détection +13, Fouille +13, Perception auditive +13, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

**Dons :** Arme de prédilection (coup), Attaques réflexes, Science de l'initiative

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

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

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

**Ajustement de niveau :** —

Le traqueur invisible est une entité du plan de l'Air. Magiciens et ensorceleurs l'appellent parfois pour accomplir des tâches spécifiques.

Un traqueur invisible convoqué fait ce que son maître exige de lui, même si sa mission l'envoie à des milliers de kilomètres de là. Il obéit uniquement à celui qui l'a appelé et reste à ses ordres tant que la tâche confiée n'a pas été remplie. Toutefois, il déteste les missions prolongées ou trop complexes, et le montre en pervertissant autant que possible les instructions reçues.

Le traqueur invisible est sans forme. Détection de l'invisibilité révèle juste la vague silhouette d'un nuage, vision lucide permettant de voir un amas de nuées tourbillonnantes.

Il ne parle que l'aérien, mais comprend parfaitement le commun.

### **Combat**

Le traqueur invisible attaque en se servant de l'air comme d'une arme. Il génère un vortex soudain et localisé qui heurte violemment la cible de son choix, pour peu que celle-ci se trouve dans le même plan que lui.

Il ne peut être tué que dans le plan de l'Air. Lorsqu'il est en train de remplir une mission ailleurs, il retourne automatiquement dans son plan natal quand il subit suffisamment de points de dégâts pour être détruit.

**Invisibilité naturelle (Sur).** Ce pouvoir permanent reste actif même quand le traqueur invisible attaque. Inné, il n'est pas affecté par le sort *négarion de l'invisibilité*.

**Pistage supérieur (Ext).** Le traqueur invisible est un pisteur d'exception. Il suit ses proies à l'aide de tests de Détection (au lieu de Survie).

### **Triton**

**Extérieur (Eau, natif) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+3 (16 pv)

**Initiative :** +0

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

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

**Attaque de base/lutte :** +3/+4

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

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

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

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques

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

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

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

**Compétences :** Artisanat (une forme au choix) +7, Déplacement silencieux +6, Détection +7, Diplomatie +2, Discrétion +6, Équitation +6, Fouille +7, Natation +9, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +7 (+9 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque au galop, Combat monté

**Environnement :** milieux aquatiques tempérés

**Organisation sociale :** groupe (2–5), patrouille (6–11) ou bande (20–80)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre bon

**Évolution possible :** 4–9 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** +2

Leur peau argentée se pare d'écailles aux reflets bleutés pour ce qui est de la moitié inférieure de leur corps. Leurs cheveux sont bleu nuit ou bleu-vert.

Les tritons ont la taille et le poids approximatifs d'humains.  
Ils parlent le commun et l'aquatique.

### Combat

Les tritons vivent naturellement à l'écart des autres races. Ils préfèrent éviter les affrontements quand ils le peuvent, mais se battent farouchement pour défendre leur repaire. Selon les circonstances, ils se battent de près ou de loin. En dehors de leur repaire, ils ont 90 % de chances d'être montés sur des créatures alliées telles que des marsouins.

**Pouvoirs magiques.** *Convocation d'alliés naturels IV*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Bien souvent, les tritons appellent un élémentaire de l'Eau.

**Compétences.** Le triton 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.

### Troglodyte

#### Humanoïde (reptilien) de taille M

**Dés de vie :** 2d8+4 (13 pv)

**Initiative :** -1

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

**Classe d'armure :** 15 (-1 Dex, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

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

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

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

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

**Attaques spéciales :** puanteur

**Particularités :** vision dans le noir (27 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf -1, Vig +5, Vol +0

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

**Compétences :** Discrétion +5\*, Perception auditive +3

**Dons :** Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples (S)

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** groupe (2-5), bande (6-11 plus 1-2 lézards carnivores) ou tribu (20-80 plus 20 % de non-combattants et 3-13 lézards carnivores)

**Facteur de puissance :** 1

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

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

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

**Ajustement de niveau :** +2

Haut de 1,50 mètre, un troglodyte pèse environ 75 kilos.  
Il parle le draconien.

### Combat

Au sein d'un groupe de troglodytes, la moitié n'ont généralement que leurs armes naturelles (griffes et crocs) pour se battre, les autres possédant chacun un gourdin et une ou deux javelines. Ils se dissimulent pour pouvoir utiliser leurs armes de jet puis se ruent au contact. Si le combat tourne en leur défaveur, ils fuient et tentent de se cacher.

**Puanteur (Ext).** Lorsqu'un troglodyte a peur ou se met en colère, il sécrète une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussante. Les autres troglodytes exceptés, toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas se sentir fiévreuses pendant 10 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Une fois qu'une créature a été affectée par la puanteur d'un troglodyte ou qu'elle a réussi son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre la puanteur de ce troglodyte pour les 24 heures qui suivent. Un sort de *neutralisation du poison* ou de *ralentissement du poison* soigne la victime fiévreuse. Les créatures qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées. Celles qui possèdent une résistance aux poisons bénéficient de leur bonus habituel au jet de sauvegarde.

**Compétences.** La peau des troglodytes peut changer de couleur, ce qui leur permet de se fondre dans leur environnement à la manière des caméléons, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion). \* Dans les rocaillies ou sous la surface du sol, ce bonus passe à +8.



## Personnages troglodytes

Voici les traits raciaux des personnages troglodytes :

- -2 en Dextérité, +4 en Constitution, -2 en Intelligence.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un troglodyte est de 9 mètres.
- Vision dans le noir (27 m).
- Dés de vie raciaux. Un troglodyte commence avec deux niveaux d'humanoïde qui lui confèrent 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +0, Vig +3 et Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un troglodyte lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences de classe sont Discrétion et Perception auditive. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion (+8 dans les rocaillies ou sous la surface du sol).
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un troglodyte lui confèrent un don. Il gagne Attaques multiples en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +6.
- Armes naturelles. 2 griffes (1d4) et morsure (1d4).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Puanteur.
- *Langues*. D'office : draconien. Supplémentaires : commun, géant, goblin, orque.
- *Classe de prédilection*. Prêtre.
- *Ajustement de niveau*. +2.

## Troll

### Géant de taille G

**Dés de vie** : 6d8+36 (63 pv)

**Initiative** : +2

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

**Classe d'armure** : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +4/+14

**Attaque** : griffes (+9 corps à corps, 1d6+6)

**Attaque à outrance** : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Attaques spéciales** : éventration (2d6+9)

**Particularités** : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +11, Vol +3

**Caractéristiques** : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6

**Compétences** : Détection +6, Perception auditive +5

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

**Environnement** : montagnes froides (scrag : milieux aquatiques froids)

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance** : 5

**Trésor** : normal

**Alignement** : généralement chaotique mauvais

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

**Ajustement de niveau** : +5

Ce monstre se déplace debout, mais voûté. Sa démarche est pataude et, quand il se met à courir, ses longs bras traînent au sol. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être très agile.

À l'âge adulte, il atteint généralement les 2,70 mètres pour un poids de 250 kilos. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles. La peau caoutchouteuse du troll est grise, verte et grise ou vert olive comme un tapis de mousse. Leur chevelure est le plus souvent vert foncé ou gris terne.

Les trolls parlent le géant.

## Combat

Le troll ne craint pas la mort. Il se rue au combat sans la moindre hésitation, frappant quiconque se dresse en travers de son chemin. Même face à du feu, il tente de contourner l'obstacle pour poursuivre le combat.

**Éventration (Ext)**. Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

**Régénération (Ext)**. Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accrole à la blessure, il se fixe instantanément.

### **Scrag**

Ce cousin du troll affiche le sous-type aquatique. Il vit dans n'importe quel cours d'eau ou plan d'eau, quelle que soit la température ambiante. Sur la terre ferme, sa vitesse de déplacement de base au sol n'est que de 6 mètres par round, mais il nage beaucoup plus vite (12 mètres par round). Il ne se régénère que si la plus grande partie de son corps est sous l'eau.

### **Personnages trolls**

Voici les traits raciaux des personnages trolls :

- +12 en Force, +4 en Dextérité, +12 en Constitution, -4 en Intelligence (3 minimum), -2 en Sagesse, -4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un troll est de 9 mètres.
- Vision dans le noir (18 m) et vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un troll commence avec six niveaux de géant qui lui confèrent 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +2, Vig +5 et Vol +2.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un troll lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $9 \times (2 + \text{modificateur d'Int, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un troll lui confèrent trois dons.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Armes naturelles. Griffes (1d6) et morsure (1d6).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Éventration, dégâts 2d6 + 1,5 fois le modificateur de Force.
- Particularités. Odorat, régénération (5)
- *Langues*. D'office : géant. Supplémentaires : commun, orque.
- *Classe de prédilection*. Guerrier.
- *Ajustement de niveau*. +5.

### **Vampire**

Lié à jamais à son cercueil et à la terre dans laquelle il a été enseveli, ce prédateur nocturne ourdit des plans pour devenir toujours plus puissant et envahir le monde à l'aide de ses rejetons.

Le vampire conserve l'aspect qui était le sien de son vivant, même si ses traits sont souvent plus durs, plus terrifiants. Comme la liche, il montre un goût prononcé pour la décadence et les beaux atours (souvent passés). Il s'octroie parfois un ou plusieurs titres de noblesse. Malgré son apparence humaine, on le reconnaît aisément à son absence d'ombre et de reflet quand il passe devant un miroir.

Le vampire parle toutes les langues qu'il connaissait de son vivant.

### **Création de vampire**

L'archétype « vampire » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux (appelé ci-après « créature de base »).

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

**Taille et type.** Son type devient automatiquement mort-vivant (humanoïde altéré ou humanoïde monstrueux altéré). Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les sauvegardes et les points de compétence. La taille ne change pas.

**Dés de vie.** Tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d12.

**Vitesse de déplacement.** Comme la créature de base. Si celle-ci est dotée d'une vitesse de déplacement à la nage, le vampire la conserve et n'est pas vulnérable à l'immersion dans les cours d'eau (voir plus loin).

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle de la créature de base augmente de +6.

**Attaque.** Le vampire conserve toutes les attaques de la créature de base et gagne une attaque de coup si la créature de base n'en disposait pas. Si cette dernière était capable d'utiliser des armes, le vampire l'est également. Si elle était dotée d'armes naturelles, le vampire les conserve également. Un vampire dépourvu d'arme exploite son attaque de coup ou son arme naturelle principale (le cas échéant). S'il est armé, il utilise son attaque de coup ou son arme, au choix.

**Attaque à outrance.** Un vampire dépourvu d'arme utilise son attaque de coup (voir ci-dessus) ou ses armes naturelles (le cas échéant). S'il possède une arme, il exploite celle-ci (attaque principale) et un coup ou quelque autre arme naturelle (attaque secondaire)

**Dégâts.** Le vampire est capable d'asséner de terribles coups. Si la créature de base ne possède pas ce mode d'attaque, le mort-vivant inflige des dégâts correspondant à sa taille, comme indiqué ci-dessous. Par contre, si la créature de base possédait cette attaque et causait des dégâts plus importants, elle la conserve.

Taille	Dégâts
Infime (I)	1
Minuscule (Min)	1d2
Très petite (TP)	1d3
Petite (P)	1d4
Moyenne (M)	1d6
Grande (G)	1d8
Très grande (TG)	2d6
Gigantesque (Gig)	2d8
Colossale (C)	4d6

**Attaques spéciales.** Le vampire conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD assorti aux jets de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 DV du vampire + son modificateur de Charisme.

*Absorption d'énergie (Sur).* Tout être vivant touché par l'attaque de coup (ou quelque autre arme naturelle) d'un vampire acquiert 2 niveaux négatifs. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampire gagne 5 points de vie temporaires. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par round.

*Absorption de sang (Ext).* Le vampire peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un test de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il réussit à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution chaque round où sa victime reste immobilisée. Chaque fois qu'il réussit cette attaque, le vampire gagne 5 points de vie temporaires.

*Création de rejetons (Sur).* Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par le pouvoir d'absorption d'énergie d'un vampire revient à la vie sous forme de vampirien 1d4 jours après avoir été mis en terre.

Si le vampire fait tomber la Constitution de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien si elle a 4 DV ou moins, ou sous forme de vampire si elle a 5 DV ou plus. Dans tous les cas, le vampirien ou le vampire nouvellement créé reste l'esclave de son créateur jusqu'à la destruction de ce dernier. Le nombre maximum d'esclaves dont le vampire peut disposer est égale à deux fois ses dés de vie. S'il a atteint cette limite et crée un nouveau rejeton, ce dernier est libre de tout contrôle. Un vampire asservi peut créer ses propres rejetons, ce qui explique qu'un maître puisse indirectement contrôler de nombreux sbires. Un vampire peut parfaitement relâcher l'un de ses rejetons pour en créer un nouveau. Néanmoins, dès qu'il est libéré, le rejeton ne peut plus être asservi.

*Créatures des ténèbres (Sur).* Le vampire commande aux autres créatures de la nuit. Une fois par jour, il peut appeler 1d6+1 nuées de rats, 1d4+1 nuées de chauves-souris ou une meute de 3d6 loups (action simple). (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir permet de convoquer d'autres monstruosité de même puissance.) Les animaux apparaissent au bout de 2d6 rounds ; ils le servent pendant 1 heure maximum.

*Domination (Sur).* Le vampire peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampire doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* jeté par un lanceur de sorts de niveau 12. Ce pouvoir a une portée de 9 mètres.

**Particularités.** Le vampire conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

*État gazeux (Sur).* Le vampire peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à *état gazeux* (niveau 5 de lanceur de sorts ; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres (manœuvrabilité parfaite).

*Guérison accélérée (Ext).* Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le vampire soigne 5 points de dégâts par round. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil dans les 2 heures s'il ne veut pas être détruit à jamais (au cours de ce laps de temps, il peut parcourir un maximum de 15 kilomètres). S'il subit de nouveaux dégâts, ceux-ci n'ont aucun effet tant qu'il est en état gazeux. Une fois dans son cercueil, il est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement (5 points de vie par round).

*Pattes d'araignée (Ext).* Il peut escalader les surfaces, même les plus verticales, comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

*Réduction des dégâts (Sur).* Le vampire bénéficie d'une réduction des dégâts de (10/argent et magie). Pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques.

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

*Résistances (Ext).* Il possède une résistance de 10 points à l'électricité et au froid.

*Transformation (Sur).* Un vampire peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire, ce qui lui coûte une action simple. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le vampire ne regagne pas de points de vie ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées ci-dessus. Une fois transformé, le vampire perd son attaque naturelle de coup et son pouvoir de domination, mais il acquiert les armes naturelles et attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil. (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir peut proposer d'autres formes.)

**Jets de sauvegarde.** Comme la créature de base.

**Caractéristiques.** Ajoutez les bonus suivants aux caractéristiques de la créature de base : For +6, Dex +4, Int +2, Sag +2, Cha +4. Comme tous les morts-vivants, le vampire n'a pas de valeur de Constitution.

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

**Dons.** Le vampire acquiert automatiquement les dons suivants, si la créature de base ne les a pas déjà (et si elle remplit les conditions préalables) : Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative et Vigilance.

**Environnement.** Quelconque, généralement identique à celui de la créature de base.

**Organisation sociale.** Solitaire, couple, groupe (3–5) ou bande (1–2 plus 2–5 vampiriques).

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

**Trésor.** Normal (x2).

**Alignement.** Toujours mauvais.

**Évolution possible.** Par une classe de personnage.

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +8.

### Faiblesses du vampire

Malgré ses nombreux pouvoirs, le vampire possède certaines faiblesses.

**Repousser un vampire.** Le vampire ne supporte pas l'odeur de l'ail et n'entre jamais dans un lieu qui en est imprégné. De même, il recule devant les miroirs et les symboles sacrés, pour peu que ces derniers soient brandis avec conviction. À noter que ces objets l'empêchent juste de s'approcher ; ils ne lui font aucun mal. Il doit se tenir à 1,50 mètre au moins de la créature brandissant le miroir ou le symbole sacré et ne peut toucher ou porter une attaque de corps à corps contre celle-ci jusqu'au terme de la rencontre. On empêche un vampire de s'approcher au prix d'une action simple.

Le vampire ne peut pas traverser un cours d'eau à gué ou à la nage, mais il est possible de le lui faire franchir en le transportant dans son cercueil ou dans un bateau. Il ne peut pas entrer chez quelqu'un sans y avoir été invité par le propriétaire des lieux ou un membre de sa famille. Par contre, il peut pénétrer dans les lieux publics, qui sont par définition ouverts à tout le monde.

**Tuer un vampire.** Quand un vampire se retrouve à 0 point de vie ou moins, il est hors de combat, mais revient vite à la vie s'il peut rejoindre son cercueil (voir plus haut). Néanmoins, certaines actions permettent de le tuer. Tout vampire directement exposé aux rayons du soleil est instantanément désorienté : il n'a plus droit qu'à une action de mouvement ou d'attaque et est détruit à tout jamais lors du round suivant s'il ne parvient pas à se mettre à l'abri. De la même manière, plonger un vampire dans un cours d'eau lui fait perdre un tiers de ses points de vie par round et le détruit à la fin du troisième round.

Planter un pieu dans le cœur d'un vampire le tue également, mais il revient à la vie dès que le pieu est ôté, à moins que son corps n'ait été détruit au préalable. Après avoir planté leur pieu, les chasseurs de vampire ont l'habitude de trancher la tête du mort-vivant et de lui remplir la bouche d'hosties (ou de l'équivalent, selon leur religion).

### Personnages vampires

Tous les vampires sont d'alignement mauvais, ce qui implique que certains personnages qui le deviennent perdent automatiquement tout ou partie de leurs aptitudes et pouvoirs de classe. De plus, certaines classes subissent des handicaps supplémentaires :

**Ensorceleur ou magicien.** Le personnage conserve ses aptitudes et pouvoirs de classe, mais s'il avait un familier autre qu'un rat ou une chauve-souris, il le perd aussitôt (le lien qui les unissait est rompu et le familier s'enfuit). Le personnage vampire peut appeler un autre familier, mais celui-ci doit impérativement être un rat ou une chauve-souris.

**Prêtre.** Le personnage perd le pouvoir de renvoyer les morts-vivants, mais gagne celui de les intimider. Cette faculté n'affecte pas le maître du PJ (le vampire qui l'a corrompu) ni les autres morts-vivants que celui-ci contrôle.

Les prêtres vampires ont accès à deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Duperie et Mal.

### **Vampirien**

#### **Mort-vivant de taille M**

**Dés de vie :** 4d12+3 (29 pv)

**Initiative :** +6

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

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

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

**Attaque :** poing (+5 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

**Attaque à outrance :** poing (+5 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

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

**Attaques spéciales :** absorption de sang, absorption d'énergie, domination

**Particularités :** état gazeux, guérison accélérée (2), mort-vivant, pattes d'araignée, réduction des dégâts (5/argent), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

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

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

**Compétences :** Artisanat (une forme au choix) ou Profession (une au choix) +4, Bluff +6, Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +4, Discretion +10, Escalade +8, Fouille +8, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +8

**Dons :** Réflexes surhumains (S), Robustesse, Science de l'initiative (S), Talent (Artisanat ou Profession), Vigilance (S)

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2–5)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours mauvais

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Le vampirien est un mort-vivant qui apparaît quand un vampire tue un mortel. Comme son créateur, il est lié à son cercueil et à la terre dans laquelle il a été enseveli.

Le vampirien a le même aspect que de son vivant, sauf que ses traits durcis lui donnent l'air d'un prédateur. Il parle le commun.

### **Combat**

Le vampirien se sert de sa force inhumaine pour vaincre ses adversaires, en les martelant de ses poings ou en les projetant violemment contre les murs. Ses pouvoirs d'état gazeux et de vol lui permettent d'attaquer quand ses proies sont les plus vulnérables.

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

**Absorption de sang (Ext).** Le vampirien peut boire le sang d'un être vivant en réussissant un test de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il parvient à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution par round. Chaque fois qu'il réussit cette attaque, il gagne 5 points de vie temporaires.

**Domination (Sur).** Le vampirien peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampirien doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* (niveau 5 de lanceur de sorts). Ce pouvoir a une portée de 9 mètres. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**État gazeux (Sur).** Le vampirien peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à *état gazeux* (niveau 6 de lanceur de sorts ; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres par round (manœuvrabilité parfaite).

**Guérison accélérée (Ext).** Le vampirien soigne 2 points de dégâts par round à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il passe automatiquement en état gazeux et tente de s'enfuir. Il doit atteindre son cercueil dans les 2 heures qui suivent sous peine d'être irrémédiablement détruit (pendant ce

laps de temps, il peut parcourir jusqu'à 15 kilomètres). Une fois à l'abri dans son cercueil, il est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement (2 points de vie par round).

**Pattes d'araignée (Ext).** Le vampirien peut escalader les surfaces les plus abruptes comme s'il bénéficiait de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

**Compétences.** Le vampirien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie.

### Faiblesses du vampirien

Le vampirien possède les mêmes faiblesses que le vampire. Reportez-vous à la description de ce dernier.

### Vargouille

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

**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)

**Initiative :** +1

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

**Classe d'armure :** 12 (+1 taille, +1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 11

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

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

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

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

**Attaques spéciales :** baiser, hurlement, venin

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

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

**Caractéristiques :** For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +9, Intimidation +3, Perception auditive +5

**Dons :** Attaque en finesse

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

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

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre mauvais

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

**Ajustement de niveau :** —

Une vargouille est légèrement plus grosse qu'une tête humaine. Elle fait 45 centimètres de haut, pour une envergure de 1,20 mètre. Elle pèse dans les 5 kilos. Elle parle l'infèrnal.

### Combat

La vargouille se bat en mordant ses adversaires, mais ce sont ses attaques spéciales qui la rendent particulièrement redoutable. Ses armes naturelles, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Baiser (Sur).** La vargouille peut embrasser une créature paralysée en réussissant une attaque de contact au corps à corps. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) si elle ne veut pas être victime d'une atroce transformation. Elle perd tous ses cheveux en 1d6 heures puis, 1d6 heures plus tard, ses oreilles se transforment en ailes de chauve-souris, des filaments poussent sur son crâne et son menton, et ses dents deviennent des crocs pointus. Au cours des 1d6 heures suivantes, elle subit une diminution permanente de 1 point d'Intelligence et de Charisme par heure (pour un minimum de 3). La transformation s'achève 1d6 heures après, par la séparation de la tête et du corps (lequel cesse aussitôt de vivre). La créature embrassée est devenue une vargouille.

La transformation est interrompue par la lumière du soleil ou un sort tel que *lumière du jour*, mais elle reprend dès la nuit tombée (ou dès que la luminosité diminue). *Guérison des maladies* est nécessaire pour soigner le malade. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +4.

**Hurlement (Sur).** Au lieu de mordre, la vargouille peut pousser un terrible hurlement affectant toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins. Si celles-ci la voient au moment où elles entendent son cri, elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas être paralysées de terreur pendant 2d4 round, ou jusqu'à ce que cette vargouille les attaque, s'en aille hors de portée ou sorte de leur champ de vision. Le monstre s'empresse d'aller embrasser les créatures paralysées (voir ci-dessus). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par le hurlement de cette vargouille pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur et

mental. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1. Les autres vargouilles sont immunisées contre ce pouvoir.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 12) ; effet : les créatures empoisonnées ne peuvent pas récupérer les points de vie perdus par morsure quel que soit le moyen employé (naturel ou magique). *Neutralisation du poison* et *guérison suprême* annulent cet effet, tandis que *ralentissement du poison* permet les soins magiques (mais pas la récupération naturelle). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

### **Vase**

Les vases sont des créatures informes qui ne vivent que pour manger. Elles résident dans les souterrains, parcourant cavernes, ruines et donjons à la recherche de matière organique, morte ou vivante.

### **Combat**

Les vases attaquent toutes les créatures qu'elles rencontrent. Elles le font en constituant un pseudopode qu'elles manient tel un gourdin ou en enveloppant leurs adversaires pour permettre à leurs sucs gastriques de les digérer.

**Vision aveugle (Ext).** Le corps entier des vases est un organe sensoriel rudimentaire, capable de repérer ses proies à l'odeur ou grâce aux vibrations qu'elles émettent (portée 18 mètres).

### **Cube gélatineux**

#### **Vase de taille TG**

**Dés de vie :** 4d10+32 (54 pv)

**Initiative :** -5

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

**Classe d'armure :** 3 (-2 taille, -5 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3

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

**Attaque :** coup (+1 corps à corps, 1d6 plus 1d6 acide)

**Attaque à outrance :** coup (+1 corps à corps, 1d6 plus 1d6 acide)

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

**Attaques spéciales :** acide, enveloppement, paralysie

**Particularités :** immunité contre l'électricité, transparence, vase, vision aveugle (18 m)

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

**Caractéristiques :** For 10, Dex 1, Con 26, Int —, Sag 1, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux (métaux ou en pierre uniquement), 50 % d'objets (métaux ou en pierre uniquement)

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 5-12 DV (taille TG), 13-24 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

Le cube gélatineux est un monstre presque transparent qui erre lentement dans les donjons et les cavernes, absorbant déchets, charogne et créatures vivantes. Il ne digère que les matières organiques, les autres restant piégées et visibles à l'intérieur de son corps.

Un cube gélatineux typique fait 4,50 mètres d'arête et pèse environ 25 tonnes, mais il existe des spécimens bien plus imposants.

### **Combat**

Le cube gélatineux se bat en se cognant violemment contre sa proie. Bien que capable de constituer un pseudopode pour donner des coups, il préfère envelopper ses proies.

**Acide (Ext).** L'acide sécrété par le cube gélatineux n'affecte pas la pierre ni les métaux.

**Enveloppement (Ext).** Le cube gélatineux avance lentement, mais cela ne l'empêche pas d'avaler une créature de taille G ou inférieure au prix d'une action simple. Il ne peut pas frapper au cours d'un round où il avale ses proies. S'il décide de se nourrir, il lui suffit d'avancer sur ses adversaires pour les absorber. Ceux-ci ont droit à une attaque d'opportunité, mais s'ils décident de la porter, ils perdent toute chance de s'écarter. S'ils n'attaquent pas, ils peuvent éviter le cube en réussissant un jet de Réflexes (DD 13). En cas de succès, ils sont simplement repoussés par le monstre (en arrière ou sur le côté, au choix). Les créatures enveloppées sont exposées chaque round à l'acide et à la paralysie. Elles se retrouvent piégées à l'intérieur du cube et l'on considère que ce dernier les a agrippées. Le DD de sauvegarde est lié à la Force et inclut un bonus racial de +1.

**Paralysie (Ext).** Le cube gélatineux secrète une substance visqueuse aux propriétés paralysantes. Toute créature touchée ou enveloppée par le monstre doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être paralysée pendant 3d6 rounds. Le cube peut envelopper automatiquement un adversaire paralysé. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Transparence (Ext).** Le cube gélatineux est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne. Il faut réussir un test de Détection (DD 15) pour le remarquer. Quiconque se heurte à un cube qu'il n'a pas vu se retrouve automatiquement enveloppé.

#### **Gelée ocre**

##### **Vase de taille G**

**Dés de vie :** 6d10+36 (69 pv)

**Initiative :** -5

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

**Classe d'armure :** 4 (-1 taille, -5 Dex), contact 4, pris au dépourvu 4

**Attaque de base/lutte :** +4/+10

**Attaque :** coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)

**Attaque à outrance :** coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)

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

**Attaques spéciales :** acide, constriction (2d4+3 plus 1d4 acide), étreinte

**Particularités :** division, vase, vision aveugle (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf -3, Vig +8, Vol -3

**Caractéristiques :** For 15, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** marécages tempérés

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

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

**Ajustement de niveau :** —

D'un diamètre de 4,50 mètres pour une épaisseur de 15 centimètres environ, elle peut se compresser pour se glisser dans des ouvertures de 2,5 centimètres de large seulement. Un spécimen moyen pèse 3,2 tonnes.

#### **Combat**

La gelée ocre tente d'envelopper sa proie pour la broyer.

**Acide (Ext).** L'acide sécrété par la gelée ocre n'attaque que la chair. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts infligés par l'acide.

**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la gelée ocre inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la gelée ocre doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle parvient à assurer sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Division (Ext).** Attaques électriques et coups portés par les armes n'infligent pas le moindre dégât à la gelée ocre. Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en deux créatures identiques, qui ont chacune la moitié des points de vie de l'original (en arrondissant à l'entier inférieur). Une gelée ocre n'ayant plus que 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv.

**Compétence.** La gelée ocre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

#### **Pouding noir**

##### **Vase de taille TG**

**Dés de vie :** 10d10+60 (115 pv)

**Initiative :** -5

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

**Classe d'armure :** 3 (-2 taille, -5 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3

**Attaque de base/lutte :** +7/+18

**Attaque :** coup (+8 corps à corps, 2d6+4 plus 2d6 acide)



**Attaque à outrance :** coup (+8 corps à corps, 2d6+4 plus 2d6 acide)

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

**Attaques spéciales :** acide, constriction (2d6+4 plus 2d6 acide),

**Particularités :** division, vase, vision aveugle (18 m)

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

**Caractéristiques :** For 17, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1

**Compétences :** Escalade +11

**Dons :** —

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

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

**Ajustement de niveau :** —

Il mesure en moyenne 4,50 mètres de large pour une épaisseur de 60 centimètres. Il pèse dans les 9 tonnes.

### Combat

Le pouding noir attaque en se saisissant de sa proie et en la serrant.

**Acide (Ext).** L'acide sécrété par le pouding noir dissout rapidement la chair et le métal, mais n'affecte pas la pierre. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. Armure et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement, sauf s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 21). Toute arme en bois ou en métal frappant le pouding noir est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 21). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

De plus, l'acide inflige, chaque round, 21 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact. Toutefois, la vase doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier pour infliger ces dégâts.

**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'il remporte un test de lutte, le pouding noir inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide. Les vêtements et l'armure de sa victime subissent un malus de -4 aux jets de Réflexes contre l'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le pouding noir doit réussir une attaque de coup. 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 utiliser son pouvoir de constriction.

**Division (Ext).** Les armes tranchantes et perforantes n'infligent aucun dégât au pouding noir. Au contraire, à chaque coup porté, le pouding se divise en deux créatures identiques ayant chacune la moitié des points de vie de l'original (en arrondissant à l'entier inférieur). Un pouding noir n'ayant plus que 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt s'il tombe à 0 pv.

### Vase grise

**Vase de taille M**

**Dés de vie :** 3d10+15 (31 pv)

**Initiative :** -5

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

**Classe d'armure :** 5 (-5 Dex), contact 5, pris au dépourvu 5

**Attaque de base/lutte :** +2/+3

**Attaque :** coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide)

**Attaque à outrance :** coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide)

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

**Attaques spéciales :** acide, constriction (1d6+1 plus 1d6 acide), étreinte

**Particularités :** immunité contre le feu et le froid, transparence, vase, vision aveugle (18 m)

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

**Caractéristiques :** For 12, Dex 1, Con 21, Int —, Sag 1, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** marécages froids

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

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

**Ajustement de niveau : —**

La vase grise peut faire jusqu'à 3 mètres de diamètre pour une épaisseur maximale de 15 centimètres. Un spécimen moyen pèse 350 kilos.

### **Combat**

La vase grise redresse une partie de son corps et se détend tel un cobra pour frapper ses adversaires.

**Acide (Ext).** L'acide sécrété par cette vase dissout rapidement la chair et le métal, mais n'affecte pas la pierre. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. Armure et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement, sauf s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 16). Toute arme en bois ou en métal frappant le pouding noir est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 16). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

De plus, l'acide inflige, chaque round, 16 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact. Toutefois, la vase doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier pour infliger ces dégâts.

**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la vase grise inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide. Les vêtements et l'armure de sa victime subissent un malus de -4 aux jets de Réflexes contre l'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la vase grise doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Transparence (Ext).** La vase grise est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne. Il faut réussir un test de Détection (DD 15) pour la remarquer. Quiconque se heurte à une vase grise qu'il n'a pas vue est automatiquement frappé et sujet aux dégâts d'acide.

### **Ver des glaces**

**Créature magique (froid) de taille TG**

**Dés de vie :** 14d10+70 (147 pv)

**Initiative :** +4

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

**Classe d'armure :** 18 (-2 taille, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +14/+30

**Attaque :** morsure (+21 corps à corps, 2d8+12 et 1d8 de froid)

**Attaque à outrance :** morsure (+21 corps à corps, 2d8+12 et 1d8 de froid)

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

**Attaques spéciales :** froid, souffle, stridulation

**Particularités :** immunité contre le froid, spasmes d'agonie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +14, Vol +6

**Caractéristiques :** For 26, Dex 10, Con 20, Int 2, Sag 11, Cha 11

**Compétences :** Détection +5, Discrétion +3\*, Perception auditive +5

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

**Environnement :** plaines froides

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 12

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 15-21 DV (taille TG), 22-42 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau : —**

Le ver des glaces ne peut pas creuser à travers la pierre, mais il traverse la glace et la terre gelée. Lorsqu'il creuse dans un matériau solide, il laisse derrière lui un tunnel praticable de 1,50 mètre de diamètre.

Un ver des glaces mesure 12 mètres de long et 1,50 mètre de diamètre. Il pèse environ 4 tonnes.

### **Combat**

Le ver des glaces se cache sous la neige jusqu'à ce que des proies arrivent à proximité. Il ouvre les hostilités en stridulant, puis attaque les créatures étourdies à l'aide de ses mandibules.

**Froid (Ext).** Le corps du ver des glaces génère un froid intense, qui se traduit par 1d8 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'il réussit une attaque de morsure. Les créatures qui le combattent à mains nues ou à l'aide d'armes naturelles subissent également 1d8 points de dégâts de froid chaque fois qu'elles le frappent.

**Souffle (Sur).** Cône de froid, 9 mètres de long, 1 fois par heure ; dégâts 15d6 de froid, jet de Réflexes DD 22 pour demi-dégâts. Les adversaires figés par les stridulations du ver n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

**Stridulation (Sur).** Le ver des glaces peut émettre un son étrange qui fige celui qui l'entend. C'est un effet de son et mental, de type coercition, qui affecte toutes les créatures (autres que des vers des glaces) comprises dans un rayon de 30 mètres de rayon. Ces dernières doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être étourdies tant que le ver émet ce bruit, même si elles sont attaquées. Elles ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'on les attaque ou si elles sont violemment secouées (action complexe). Lorsqu'une créature a réussi un jet de sauvegarde contre cette attaque (pas nécessairement le premier), elle n'est plus affectée par les stridulations de ce ver des glaces pendant une journée entière. Cet effet est produit au niveau 14 de lanceur de sort. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Spasmes d'agonie (Ext).** Lorsqu'on le tue, le ver se transforme aussitôt en glace et explose. Cette explosion inflige 12d6 points de dégâts de froid et 8d6 points de dégâts perforants à toutes les créatures distantes de 30 mètres ou moins (jet de Réflexes DD 22 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** \* La couleur du ver des glaces et sa tendance à se cacher sous la neige lui confèrent un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion dans son environnement naturel.

### Ver pourpre

**Créature magique de taille Gig**

**Dés de vie :** 16d10+112 (200 pv)

**Initiative :** -2

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

**Classe d'armure :** 19 (-4 taille, -2 Dex, +15 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +16/+40

**Attaque :** morsure (+25 corps à corps, 2d8+12)

**Attaque à outrance :** morsure (+25 corps à corps, 2d8+12) et dard (+20 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

**Espace occupé/allonge :** 6 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** engloutissement, étreinte, venin

**Particularités :** perception des vibrations (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +17, Vol +4

**Caractéristiques :** For 35, Dex 6, Con 25, Int 1, Sag 8, Cha 8

**Compétences :** Natation +20, Perception auditive +18

**Dons :** Arme de prédilection (dard), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 12

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

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 16-32 DV (taille Gig), 33-48 DV (taille C)

**Ajustement de niveau :** —

À l'âge adulte, le ver pourpre mesure 24 mètres de long, pour un diamètre de 1,50 mètre et un poids avoisinant les 20 tonnes. L'extrémité de sa queue s'orne d'un dard venimeux.

### **Combat**

En cas de combat, le ver pourpre a tendance à se lover, auquel cas il occupe une zone circulaire de près de 6 mètres de diamètre. Cela fait, il pique et mord quiconque approche de lui.

**Engloutissement (Ext).** Le ver pourpre peut avaler un adversaire de taille G ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 8 points d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du ver (CA 17) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du ver pourpre se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du ver pourpre peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP ou 512 de taille Min ou inférieure.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le ver pourpre doit réussir une attaque de morsure. 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 victime.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 25) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le ver pourpre 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.

### Wiverne

#### **Dragon de taille G**

**Dés de vie :** 7d12+14 (59 pv)

**Initiative :** +1

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

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

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

**Attaque :** dard (+10 corps à corps, 1d6+4 plus venin) ; griffes (+10 corps à corps, 2d6+4) ; ou morsure (+10 corps à corps, 2d8+4)

**Attaque à outrance :** dard (+10 corps à corps, 1d6+4 plus venin), morsure (+8 corps à corps, 2d8+4), 2 ailes (+8 corps à corps, 1d8+2) et 2 griffes (+8 corps à corps, 2d6+4)

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

**Attaques spéciales :** étreinte, venin

**Particularités :** immunité contre le *sommeil* et la paralysie, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

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

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 9

**Compétences :** Déplacement silencieux +11, Détection +16, Discrétion +7, Perception auditive +13

**Dons :** Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (venin), Attaques multiples (S), Vigilance

**Environnement :** collines chaudes

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

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

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

**Ajustement de niveau :** —

Cette lointaine cousine du dragon véritable est un grand reptile volant à la queue pourvue d'un dard venimeux. Longue de près de 4,50 mètres, la wiverne a le corps gris à brun sombre. La moitié de sa longueur est constituée de sa queue. Son envergure est d'environ 6 mètres.

Elle parle le draconien, mais elle se contente d'émettre un sifflement particulièrement audible ou un grognement issu du fond de la gorge, à la manière de l'alligator mâle.

### **Combat**

La bêtise de la wiverne n'a d'égale que son agressivité : elle attaque systématiquement toute créature qui a l'air moins puissante qu'elle. Pour ce faire, elle fond sur sa proie, qu'elle tente de capturer entre ses griffes pour l'emporter dans les airs et la piquer jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La wiverne ne peut combattre à l'aide de ses griffes que lorsqu'elle effectue une attaque en vol.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la wiverne doit toucher à l'aide de ses griffes. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à assurer sa prise et commence à piquer sa victime.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** La wiverne bénéficie d'un bonus racial de +3 aux tests de Détection.

### Worg

#### **Créature magique de taille M**

**Dés de vie :** 4d10+8 (30 pv)

**Initiative :** +2

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

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

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

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

**Attaque à outrance :** morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales** : croc-en-jambe  
**Particularités** : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne  
**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +6, Vol +3  
**Caractéristiques** : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10  
**Compétences** : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +4, Perception auditive +6, Survie +2\*  
**Dons** : Pistage, Vigilance  
**Environnement** : plaines tempérées  
**Organisation sociale** : solitaire, couple ou meute (6–11)  
**Facteur de puissance** : 2  
**Trésor** : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets  
**Alignement** : généralement neutre mauvais  
**Évolution possible** : 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau** : +1 (compagnon d'armes)

Un worg typique a une fourrure noire ou grise. Il fait généralement 1,50 mètre de long, pour 90 centimètres au garrot. Il pèse 150 kilos.

Plus intelligents que leurs cousins, les worgs parlent leur propre langue. Quelques-uns parlent aussi le commun et le goblin.

### **Combat**

Un worg solitaire chasse presque exclusivement les proies plus petites que lui, tandis que les couples attaquent des créatures plus imposantes. Dans les deux cas, les worgs frappent le plus rapidement possible et se replient aussitôt, renouvelant la manœuvre jusqu'à épuisement de leur victime. Une meute s'en prend généralement aux proies importantes. Chaque worg attaque à tour de rôle, fatiguant l'adversaire jusqu'à l'assaut final. Si les worgs sont impatients ou beaucoup plus nombreux que leurs ennemis, il leur arrive de se jeter sur eux en masse pour en finir au plus vite.

**Croc-en-jambe (Ext).** Un worg parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au worg.

**Compétences.** Le worg bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

### **Xill**

**Extérieur (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 5d8+10 (32 pv)

**Initiative** : +7

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

**Classe d'armure** : 20 (+3 Dex, +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +5/+7

**Attaque** : épée courte (+7 corps à corps, 1d6+2/19–20) ; ou griffes (+7 corps à corps, 1d4+2) ; ou arc long (+8 distance, 1d8/x3)

**Attaque à outrance** : 2 épées courtes (+5 corps à corps, 1d6+2/19–20) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d4+1) ; ou 4 griffes (+5 corps à corps, 1d4+2, 1d4+1) ; ou 2 arcs longs (+4 distance, 1d8/x3)

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

**Attaques spéciales** : étreinte, implantation, paralysie

**Particularités** : passage entre les plans, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m)

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

**Caractéristiques** : For 15, Dex 16, Con 15, Int 12, Sag 12, Cha 11

**Compétences** : Acrobaties +11, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Diplomatie +2, Équilibre +13, Escalade +10, Évasion +11, Intimidation +8, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +9, Psychologie +8

**Dons** : Attaques multiples (S), Combat à plusieurs armes, Science de l'initiative

**Environnement** : plan Éthéré

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe (2–5)

**Facteur de puissance** : 6

**Trésor** : normal

**Alignement** : toujours loyal mauvais

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

**Ajustement de niveau :** +4

Il mesure entre 1,20 mètre et 1,50 mètre de haut, pour un poids de 50 kilos.

Le xill parle l'infernal.

### Combat

Le xill est capable d'attaquer à l'aide de ses quatre bras sans subir le moindre malus, ce qui en fait un adversaire particulièrement redoutable. Quand il est civilisé, il se bat avec des armes, mais garde toutefois deux bras libres pour pouvoir étreindre.

Le plus souvent, il attend le passage de ses proies dans le plan Éthéré, puis les attaque par surprise en utilisant son pouvoir de passage entre les plans. Il utilise pleinement sa compétence *Acrobaties au combat*. Quand plusieurs xills attaquent ensemble, un ou deux ciblent les ennemis les plus puissants puis se mettent en position défensive grâce à cette compétence, tandis que les autres manœuvrent de manière à prendre l'avantage.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le xill doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de lutte opposé pour chaque attaque de griffes réussie. S'il remporte le test de lutte et parvient à maintenir sa prise au round suivant, il mord alors automatiquement sa victime. La morsure n'inflige aucun dégât, mais injecte un venin paralysant.

**Implantation (Ext).** Le xill pond ses œufs dans le corps des créatures qu'il a paralysées. Les jeunes émergent 90 jours plus tard, après avoir dévoré l'hôte de l'intérieur. *Guérison des maladies* détruit l'œuf, tout comme un test de Premiers secours réussi (DD 25). En cas d'échec au test de Premiers secours, il est possible de recommencer, mais chaque tentative (couronnée de succès ou non) inflige 1d4 points de dégâts au blessé.

**Paralysie (Ext).** Toute créature mordue par un xill doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas être paralysée pendant 1d4 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Passage entre les plans (Sur).** Le xill aime passer d'un plan à l'autre pour surprendre ses proies en apparaissant brusquement à côté d'elles. Une action de mouvement lui suffit pour faire la traversée du plan Éthéré au plan Matériel, mais il a besoin de 2 rounds complets pour repartir dans l'autre sens. Pendant ce temps, il reste immobile et disparaît lentement, ce qui le rend de plus en plus difficile à toucher : ses adversaires ont 20 % de chances de le rater lors du premier round, et 50 % de chances durant le second. Il peut passer d'un plan à un autre avec une créature consentante ou sans défense.

### Personnages xills

Un groupe de xills civilisés est souvent dirigé par un prêtre, lequel a accès à deux des domaines suivants : Force, Loi, Mal, Voyage.

### Xorn

	<b>Petit xorn</b> <b>Extérieur (extraplanaire,</b> <b>Terre) de taille P</b>	<b>Xorn de taille moyenne</b> <b>Extérieur (extraplanaire,</b> <b>Terre) de taille M</b>	<b>Grand xorn</b> <b>Extérieur (extraplanaire,</b> <b>Terre) de taille G</b>
<b>Dés de vie :</b>	3d8+9 (22 pv)	7d8+17 (48 pv)	15d8+63 (130 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	+0	+0
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases), creusement 6 m	6 m (4 cases), creusement 6 m	6 m (4 cases), creusement 6 m
<b>Classe d'armure :</b>	23 (+1 taille, +12 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 23	24 (+14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24	25 (–1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+3/+1	+7/+11	+15/+26
<b>Attaque :</b>	morsure (+6 corps à corps, 2d8+2)	morsure (+10 corps à corps, 4d6+3)	morsure (+21 corps à corps, 4d8+7)
<b>Attaque à outrance:</b>	morsure (+6 corps à corps, 2d8+2) et 3 griffes (+4 corps à corps, 1d3+1)	morsure (+10 corps à corps, 4d6+3) et 3 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+21 corps à corps, 4d8+7) et 3 griffes (+19 corps à corps, 1d6+3)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	—	—	—
<b>Particularités :</b>	creusement, immunités contre le feu et le froid,	creusement, immunités contre le feu et le froid,	creusement, immunités contre le feu et le froid, perception

	perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité(10), vision à 360°,vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité(10), vision à 360°,vision dans le noir (18 m)	des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité(10), vision à 360°,vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +3, Vig +5, Vol +3	Réf +5, Vig +7, Vol +5	Réf +9, Vig +13, Vol +9
<b>Caractéristiques :</b>	For 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10	For 17, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10	For 25, Dex 10, Con 19, Int 10, Sag 11, Cha 10
<b>Compétences :</b>	Connaissances (exploration souterraine) +6, Déplacement silencieux +3, Détection +8, Discrétion +10, Fouille +6, Intimidation +3, Perception auditive +6, Survie +6 (+8 pour suivre une piste ou sous terre)	Connaissances (exploration souterraine) +10, Déplacement silencieux +10, Détection +10, Discrétion +10, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +10, Survie +10 (+12 pour suivre une piste ou sous terre)	Connaissances (exploration souterraine) +18, Déplacement silencieux +18, Détection +22, Discrétion +14, Fouille +22, Intimidation +18, Perception auditive +18, Survie +18 (+20 pour suivre une piste ou sous terre)
<b>Dons :</b>	Attaques multiples, Robustesse	Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement (S), Robustesse	Attaque en puissance, Attaques multiples, Coup fabuleux, Enchaînement (S), Robustesse, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements
<b>Environnement :</b>	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire, paire ou groupe (3–5)	solitaire, paire ou groupe (3–5)	solitaire, paire ou groupe (6–11)
<b>Facteur de puissance :</b>	3	6	8
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
<b>Évolution possible :</b>	4–6 DV (taille P)	8–14 DV (taille M)	16–21 DV (taille G), 22–45 DV (taille TG)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

Un petit xorn fait 90 centimètres de haut et de large, pour un poids de 60 kilos. Un xorn moyen mesure 1,50 mètre de haut et de large et pèse 300 kilos. Enfin, un grand xorn fait près de 2,40 mètres de haut et de large, pour un poids avoisinant les 4,5 tonnes.  
Le xorn parle le terreux et le commun.

### Combat

Le xorn n'attaque les êtres vivants que pour se protéger ou défendre ce qui lui appartient, car il est incapable de manger de la viande. Il ne s'intéresse pas aux créatures du plan Matériel, exception faite de celles qui transportent une quantité conséquente de métaux ou minéraux précieux, substances dont il se nourrit et qu'il sent à 6 mètres de distance. Il peut se montrer particulièrement agressif quand il a faim, surtout dans le plan Matériel (où il éprouve davantage de difficultés à se nourrir que dans son plan d'origine).

Sa tactique favorite consiste à attendre juste sous le sol qu'une créature passe au-dessus de lui, puis jaillir. Lorsqu'ils sont plusieurs, les xorns envoient souvent l'un des leurs négocier tandis que les autres se positionnent de manière à déclencher une attaque surprise.

**Creusement (Ext).** Le xorn se déplace dans la pierre, la terre, le sable et tous les types de sol (exception faite du métal) avec autant d'aisance qu'un poisson dans l'eau. Il traverse ces matières sans générer d'ondes de choc ni laisser de galeries derrière lui. Si le sort *glissement de terrain* est lancé à l'endroit où le xorn se trouve, celui-ci a droit à un jet de Vigueur (DD 15). S'il le rate, il est repoussé en arrière de 9 mètres et se retrouve étourdi pendant 1 round.

**Vision à 360° (Ext).** La disposition de ses trois yeux lui permet de voir dans toutes les directions à la fois, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille. Il est impossible de le prendre en tenaille.

## **Yrthak**

**Créature magique de taille TG**

**Dés de vie :** 12d10+36 (102 pv)

**Initiative :** +6

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

**Classe d'armure :** 18 (-2 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +12/+25

**Attaque :** morsure (+15 corps à corps, 2d8+5) ; ou rayon sonique (+12 contact à distance, 6d6)

**Attaque à outrance :** morsure (+15 corps à corps, 2d8+5) et 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou rayon sonique (+12 contact à distance, 6d6)

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

**Attaques spéciales :** explosion, rayon sonique

**Particularités :** immunités, vision aveugle (36 m), vulnérabilité aux attaques soniques

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +11, Vol +5

**Caractéristiques :** For 20, Dex 14, Con 17, Int 7, Sag 13, Cha 11

**Compétences :** Déplacement silencieux +10, Perception auditive +12

**Dons :** Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Endurance, Science de l'initiative

**Environnement :** montagnes tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** aucun

**Alignement :** souvent neutre

**Évolution possible :** 13-16 DV (taille TG), 17-36 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

Ce reptile est aveugle. Il perçoit les sons et les mouvements grâce à un étrange organe situé sur sa longue langue. Une corne jaillissant au centre de son front peut émettre des rayons sonores extrêmement concentrés. Il est de couleur vert-jaune, les ailes et l'aileron étant plus jaunes, et la tête et l'avant du corps plus verts. Ses dents sont uniformément jaunes.

L'yrthak fait 6 mètres de long environ, son envergure est de 12 mètres et il pèse dans les 2,5 tonnes.

Malgré son intelligence, il est incapable de parler.

## **Combat**

L'yrthak préfère combattre depuis les airs, en bombardant le sol d'attaques soniques et en capturant ses adversaires pour les lâcher à haute altitude (après quoi il se pose pour dévorer ce qu'il en reste).

**Explosion (Sur).** L'yrthak peut également produire une violente explosion en tirant son rayon sur le sol, un gros rocher ou un mur de pierre. Dans ce cas, les fragments de roche projetés en tous sens infligent 2d6 points de dégâts perforants à toutes les créatures distantes de 3 mètres ou moins du point pris pour cible.

Cette attaque compte comme une utilisation normale du rayon sonique ; elle ne peut donc pas intervenir lors du round suivant une autre utilisation du rayon.

**Rayon sonique (Sur).** Tous les 2 rounds, l'yrthak peut générer suffisamment d'énergie sonore pour produire un rayon de 18 mètres de long. Il s'agit d'une attaque de contact à distance infligeant 6d6 points de dégâts à la créature prise pour cible.

**Vision aveugle (Ext).** L'yrthak parvient à repérer toutes les créatures se trouvant jusqu'à 36 mètres de lui. Au-delà de cette distance, on considère qu'il est aveugle. Il est naturellement immunisé contre les regards, l'effet visuel des sorts tels que les illusions et les autres attaques s'appuyant sur la vue.

Un yrthak assourdi devient du même coup aveugle ; on considère que toutes ses cibles bénéficient d'un camouflage total contre ses attaques.

**Compétences.** L'yrthak bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive.

## **Zombi**

Le zombi est un cadavre animé par magie noire. En raison de son absence d'intelligence, il ne peut obéir qu'aux instructions simplistes, comme par exemple « Tue quiconque pénètre dans cette pièce ».

## **Création d'un squelette**

L'archétype acquis « zombi » 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 ou d'une espèce. Il n'acquiert pas le sous-type altéré. Sauf indication contraire, il conserve le profil et les 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), doublez ceux qui restent et transformez-les en d12. Si la créature de base a plus de 10 dés de vie (sans compter ceux qui découlent de l'expérience), le sort *animation des morts* ne permet pas d'en faire un zombi.

**Vitesse de déplacement.** Si la créature de base vole, sa manœuvrabilité tombe à déplorable.

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle augmente selon la taille du zombi.

Très petite ou inférieure	+0
Petite	+1
Moyenne	+2
Grande	+3
Très grande	+4
Gigantesque	+7
Colossale	+11

**Attaque de base.** Un zombi a un bonus de base à l'attaque égal à la moitié de ses dés de vie.

**Attaques.** Un zombi conserve les armes naturelles, attaques à l'aide d'armes et formations martiales de la créature de base. Il acquiert également une attaque de coup.

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

Infime	1
Minuscule	1d2
Très petite	1d3
Petite	1d4
Moyenne	1d6
Grande	1d8
Très grande	2d6
Gigantesque	2d8
e	
Colossale	4d6

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

**Particularités.** Un zombi 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 la suivante :

*Limité à une seule action (Ext).* Les zombis ont de mauvais réflexes et ne peuvent exécuter qu'une action de mouvement ou d'attaque par round. Il a donc le choix entre attaquer et se déplacer, et ne peut faire les deux que s'il charge.

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

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

**Compétences.** Un zombi n'a pas de compétences.

**Dons.** Un zombi perd tous les dons de la créature de base et acquiert Robustesse.

**Environnement.** Quelconque et souterrains.

**Organisation sociale.** Quelconque.

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

Dés de vie	Facteur de puissance
1/2	1/8
1	1/4
2	1/2
4	1
6	2
8–10	3
12–14	4
15–16	5
18–20	6

**Trésor.** Aucun.

**Alignement.** Toujours neutre mauvais

**Évolution possible.** Comme la créature de base, mais doublez les dés de vie (20 maximum), ou « — » si celle-ci évolue par une classe de personnage.

**Ajustement de niveau.** —.

**Zombi kobold**

**Zombi homme du**

**Zombi troglodyte**

	<b>Mort-vivant de taille P</b>	<b>peuple humain Mort-vivant de taille M</b>	<b>Mort-vivant de taille M</b>
<b>Dés de vie :</b>	2d12+3 (16 pv)	2d12+3 (16 pv)	4d12+3 (29 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	-1	-2
<b>Vitesse de déplacement :</b>	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
<b>Classe d'armure :</b>	13 (+1 taille, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13	11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11	16 (-2 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+1/-4	+1/+2	+2/+3
<b>Attaque :</b>	lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou coup (+1 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d6/19-20)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)	massue (+3 corps à corps, 1d10+1) ; ou morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou coup (+3 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+0 distance, 1d6+1)
<b>Attaque à outrance :</b>	lance (+0 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou coup (+0 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d6/19-20)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)	massue (+3 corps à corps, 1d10+1) ; ou morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou coup (+3 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+0 distance, 1d6+1)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	—	—	—
<b>Particularités :</b>	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +0, Vig +0, Vol +3	Réf -, Vig +0, Vol +3	Réf -1, Vig +1, Vol +4
<b>Caractéristiques :</b>	For 8, Dex 11, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 12, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 12, Dex 7, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
<b>Compétences :</b>	—	—	—
<b>Dons :</b>	Robustesse	Robustesse	Robustesse
<b>Environnement :</b>	forêts tempérées	quelconque	souterrains
<b>Organisation sociale :</b>	quelconque	quelconque	quelconque
<b>Facteur de puissance :</b>	1/2	1/2	1
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
<b>Évolution possible :</b>	—	—	—
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—
	<b>Zombi gobelours Mort-vivant de taille M</b>	<b>Zombi ogre Mort-vivant de taille G</b>	<b>Zombi minotaure Mort-vivant de taille G</b>
<b>Dés de vie :</b>	6d12+3 (42 pv)	8d12+3 (55 pv)	12d12+3 (81 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	-2	-1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	12 m (8 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
<b>Classe d'armure :</b>	16 (+5 naturelle, +1 rondache en bois), contact 10, pris au dépourvu 16	15 (-1 taille, -2 Dex, +8 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15	16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+3/+6	+4/+14	+6/+15
<b>Attaque :</b>	morgenstern (+6 corps à	massue (+9 corps à corps,	grande hache (+10 corps à

	corps, 1d8+3) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d6+3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)	2d8+9) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d8+9) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+6)	corps, 3d6+7/x3) ; ou cornes (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d8+5)
<b>Attaque à outrance :</b>	morgenstern (+6 corps à corps, 1d8+3) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d6+3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)	massue (+9 corps à corps, 2d8+9) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d8+9) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+6)	grande hache (+10 corps à corps, 3d6+7/x3) ; ou cornes (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d8+5)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m	3 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	—	—	—
<b>Particularités :</b>	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +2, Vig +2, Vol +5	Réf +0, Vig +2, Vol +6	Réf +3, Vig +4, Vol +8
<b>Caractéristiques :</b>	For 17, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 23, Dex 6, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 21, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
<b>Compétences :</b>	—	—	—
<b>Dons :</b>	Robustesse	Robustesse	Robustesse
<b>Environnement :</b>	montagnes tempérées	collines tempérées	souterrains
<b>Organisation sociale :</b>	quelconque	quelconque	quelconque
<b>Facteur de puissance :</b>	2	3	4
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
<b>Évolution possible :</b>	—	—	—
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

	<b>Zombi wiverne</b> <b>Mort-vivant de taille G</b>	<b>Zombi ravageur gris</b> <b>Mort-vivant de taille G</b>
<b>Dés de vie :</b>	14d12+3 (94 pv)	20d12+3 (133 pv)
<b>Initiative :</b>	+0	−1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases ; ne peut pas courir), vol 18 m (médiocre)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
<b>Classe d'armure :</b>	20 (−2 taille, +12 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 20	16 (−1 taille, −1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+7/+16	+10/+21
<b>Attaque :</b>	coup (+11 corps à corps, 2d6+7) ; ou griffes (+11 corps à corps, 2d6+5)	morsure (+16 corps à corps, 2d6+7) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d8+10)
<b>Attaque à outrance :</b>	coup (+11 corps à corps, 2d6+7) ; ou griffes (+11 corps à corps, 2d6+5)	morsure (+16 corps à corps, 2d6+7) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d8+10)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	3 m/1,50 m	3 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	—	—
<b>Particularités :</b>	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +4, Vig +4, Vol +9	Réf +5, Vig +6, Vol +12
<b>Caractéristiques :</b>	For 21, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 25, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

<b>Compétences :</b>	—	—
<b>Dons :</b>	Robustesse	Robustesse
<b>Environnement :</b>	collines chaudes	marécages tempérés
<b>Organisation sociale :</b>	quelconque	quelconque
<b>Facteur de puissance :</b>	4	6
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun
<b>Alignement :</b>	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
<b>Évolution possible :</b>	16–20 DV (taille TG)	—
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—