

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 A-De

Aboleth

Aberration (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)

Initiative : +1

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

Classe d'armure : 16 (−2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+22

Attaque : tentacule (+12 corps à corps, 1d6+8 et mucus)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+12 corps à corps, 1d6+9 et mucus)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : asservissement, facultés psioniques, mucus

Particularités : créature aquatique, nuage de mucosités, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +11

Caractéristiques : For 26, Dex 12, Con 20, Int 15, Sag 17, Cha 17

Compétences : Concentration +16, Connaissances (une au choix) +13, Détection +16, Natation +8, Perception auditive +16

Dons : Magie de guerre, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, nichée (2–4) ou nichée mixte (2–4 et 7–12 amphibes)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

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

Ajustement de niveau : —

L'aboleth est un immonde amphibien qui vit principalement dans les lacs et les cours d'eau souterrains. Un aboleth a un ventre rose. Quatre orifices bleu nuit palpitants s'ouvrent sur le bas de son corps et sécrètent des mucosités grisâtres dont l'odeur rappelle l'huile rance. Il utilise sa queue pour se propulser dans l'eau et ses tentacules pour ramper sur terre. Un aboleth pèse 3,25 tonnes.

L'aboleth parle une langue qui lui est propre, ainsi que l'aquatique et le commun des Profondeurs.

Combat

L'aboleth peut se battre à l'aide de ses puissants tentacules, même s'il préfère rester à distance et utiliser ses pouvoirs d'illusion.

Asservissement (Sur). Trois fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort *domination* (niveau 16 de lanceur de sorts). Une créature asservie obéit aux ordres télépathiques de l'aboleth jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *délivrance des malédictions*. Un nouveau jet de Volonté est permis toutes les 24 heures pour briser le contrôle de l'aboleth. Cela se produit également si l'aboleth meurt ou s'il s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre de la créature asservie. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Facultés psioniques (Mag). *Image prédéterminée* (DD 18), *image programmée* (DD 19), *lueurs hypnotiques* (DD 15), *mirage* (DD 18), *mur illusoire* (DD 17), *projection d'image* (DD 20) et *voile* (DD 19) à volonté. Niveau 16 de lanceur de sorts effectif. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Mucus (Ext). Tout coup porté par un tentacule d'aboleth peut provoquer une terrible affection. Une créature frappée par un tentacule doit jouer un jet de Vigueur (DD 19). En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4+1 minutes suivantes. Par la suite, la victime subit 1d12 points de dégâts toutes les 10 minutes si son épiderme n'est pas constamment rafraîchi avec de l'eau douce. Le mucus réduit son bonus d'armure naturelle de 1 point (mais pas en dessous de 0). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Le sort *guérison des maladies* inverse la transformation s'il est lancé avant qu'elle ne soit achevée. Sinon, seuls *guérison suprême* et *guérison suprême de groupe* peuvent rendre au personnage sa peau d'origine.

Nuage de mucosités (Ext). Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime s'asphyxie en 2d6 minutes si elle sort de l'eau. En cas de contact renouvelé avec ces mucosités (et de nouveau jet de Vigueur raté), la durée de l'effet est prolongée de 3 heures, et ainsi de suite. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Achaïeraï

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

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

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 2d6+4), bec (+4 corps à corps, 4d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : nuage noir

Particularités : résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 14, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +5, Discrétion +6, Équilibre +10, Escalade +13, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +21

Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire ou groupe (5–8)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 7–12 DV (taille G), 13–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

L'achaïeraï est un énorme oiseau haut de près de 5 mètres et incapable de voler. Il réside sur les plans extérieurs loyaux des batailles et il est rare de le rencontrer ailleurs.

L'achaïeraï parle l'infernal. Il pèse 375 kg.

Combat

En combat rapproché, l'achaïeraï frappe à l'aide de son bec et de ses deux pattes avant. Il effectue fréquemment des attaques éclairs pour porter un coup avant de repartir à l'abri hors de portée d'une contre-attaque.

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

Nuage noir (Ext). Trois fois par jour, ce monstre peut cracher un nuage noir et toxique. Toutes les créatures distantes de 3 mètres ou moins (à l'exception des achaïeraïs, qui sont tous immunisés contre ce pouvoir) subissent instantanément 2d6 points de dégâts. De plus, elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être affectées pendant 3 heures par l'équivalent du sort *aliénation mentale* (niveau 16 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Aigle géant

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+4 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)

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

Attaque de base/lutte : +4/+12

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

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+4), morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : esquive totale, vision nocturne

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

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

Compétences : Connaissances (nature) +2, Détection +15, Perception auditive +6, Psychologie +4, Survie +3

Dons : Attaque en vol, Vigilance

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou nichée (5–12)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre bon

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

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

Un aigle géant adulte mesure généralement dans les 3 mètres de haut, pour une envergure pouvant atteindre les 6 mètres. C'est la copie conforme de l'aigle commun, exception faite de sa taille. Il pèse environ 250 kg. Il parle le commun et l'aérien.

Combat

Le plus souvent, l'aigle géant fond sur sa proie. Quand la hauteur à laquelle il évolue n'est pas assez importante pour lui permettre d'attaquer en piqué, il se bat à l'aide de ses serres et de son bec, visant de préférence les yeux de son adversaire.

Un aigle géant rencontré seul a de bonnes chances d'être en train de chasser ou de surveiller son territoire.

Généralement, il ignore tout ce qui ne constitue pas une menace. Si des aigles géants sont rencontrés en couple, ils se battent ensemble, attaquant en piqué l'un après l'autre et défendant leur aire ou leurs petits jusqu'à la mort.

Esquive totale (Ext). Lorsqu'un aigle géant réussit un jet de sauvegarde contre une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât.

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

Dressage d'aigle géant

Bien qu'intelligent, un aigle géant doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si l'aigle géant a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie).

Dresser un aigle géant prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage de DD 25. Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. L'aigle géant peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'aigle géant vaut 2 500 po, un aiglou 4 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser ou dresser un aigle géant.

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

Allip

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +5

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

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

Attaque de base/lutte : +2/—

Attaque : contact intangible (+3 corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse)

Attaque à outrance : contact intangible (+3 corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : babil, démence, diminution permanente de la Sagesse

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

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

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

Compétences : Détection +7, Discrétion +8, Fouille +4, Intimidation +7, Perception auditive +7, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 5–12 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

L'allip est le résidu spectral d'un individu poussé à la démence et au suicide. Il ne désire qu'une seule chose : la vengeance. Pour l'obtenir, il poursuit sans relâche ceux qui ont causé sa perte.
Un allip est incapable de parler intelligemment.

Combat

L'allip est incapable de combattre physiquement, bien qu'il ne semble pas s'en rendre compte. Il ne cesse de frapper ses adversaires, sans jamais leur infliger la moindre blessure.

Babil (Sur). L'allip bougonne et geint en permanence, ce qui provoque un effet hypnotique affectant toutes les créatures saines d'esprit à 18 mètres à la ronde. Celles qui ratent un jet de Volonté (DD 16) sont affectées comme par le sort *hypnose* pendant 2d4 rounds. C'est un effet de son et mental, de type coercition. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde sont immunisées contre le babil de cet allip pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Démence (Sur). Quiconque cible l'allip avec un pouvoir télépathique, de lecture des pensées ou de contrôle mental entre en contact direct avec l'esprit torturé du mort-vivant et subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse.

Diminution permanente de la Sagesse (Sur). À chaque fois qu'il réussit une attaque de contact incorporel, un allip inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse et obtient 5 points de vie temporaires.

Âme-en-peine

	Âme-en-peine Mort-vivant (intangible) de taille M	Âme-en-peine vénérable Mort-vivant (intangible) de taille G
Dés de vie :	5d12 (32 pv)	16d12 (104 pv)
Initiative :	+7	+13
Vitesse de déplacement :	vol 18 m (bonne) (12 cases)	vol 18 m (bonne) (12 cases)
Classe d'armure :	15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 12	25 (−1 taille, +9 Dex, +7 parade), contact 25, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+2/ —	+8/—
Attaque :	contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)	contact intangible (+16 contact au corps à corps, 2d6 plus diminution permanente de 1d8 points de Constitution)
Attaque à outrance :	contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)	contact intangible (+16 contact au corps à corps, 2d6 plus diminution permanente de 1d8 points de Constitution)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	création de rejetons, diminution permanente de Constitution	création de rejetons, diminution permanente de Constitution
Particularités :	aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)	aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, perception de la vie, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +1, Vol +6	Réf +14, Vig +5, Vol +14
Caractéristiques :	For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15	For —, Dex 28, Con —, Int 17, Sag 18, Cha 24
Compétences :	Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Survie +2 (+4 suivre une piste)	Connaissances (religion) +22, Détection +25, Diplomatie +9, Discrétion +24, Fouille +22, Intimidation +26, Perception auditive +25, Psychologie +23, Survie +4 (+6 suivre une piste)
Dons :	Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative (S), Vigilance (S)	Arme naturelle supérieure (contact intangible), Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative (S), Souplesse du serpent, Vigilance (S)
Environnement :	quelconque	quelconque
Organisation	solitaire, groupe (2–5) ou meute (6–11)	solitaire

sociale :		
Facteur de puissance :	5	11
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	6–10 DV (taille M)	17–32 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—	—

L'âme-en-peine est une créature intangible née du Mal et des ténèbres. Elle hait la lumière et tout ce qui vit. Dans certains cas, sa silhouette peut laisser penser qu'elle est armée ou revêtue d'une armure. Cela ne fait que refléter ce qu'elle était de son vivant, sans avoir le moindre effet sur son profil. Une âme-en-peine a la taille d'un humain, mais sa version vénérable a celle d'un ogre. Étant intangibles, elles ne pèsent rien. Les âmes-en-peine parlent le commun et l'inferral.

Combat

L'âme-en-peine et son pendant vénérable partagent les pouvoirs suivants :

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 9 mètres de l'âme-en-peine.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). L'âme-en-peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*). Elle retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

Âme-en-peine

Il est extrêmement dangereux de laisser une âme-en-peine s'approcher au contact.

Création de rejets (Sur). Tout humanoïde tué par une âme-en-peine en devient une à son tour en 1d4 rounds. Le corps de la victime reste intact, mais son esprit tourmenté le quitte. Tous les rejets créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a tués ; ils sont ses esclaves jusqu'à sa destruction. Ils perdent tous les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par l'attaque de contact intangible d'une âme-en-peine doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Chaque fois qu'elle touche sa cible, l'âme-en-peine gagne 5 points de vie temporaires.

Âme-en-peine vénérable

Les âmes-en-peine les plus anciennes et maléfiques sont tapies dans les profondeurs de temples oubliés et autres lieux délaissés. Elles ressentent l'approche des vivants et ont une irrésistible envie de se nourrir d'eux. Malgré sa taille, l'âme-en-peine vénérable est très agile. Elle use de son Attaque éclair et de son allonge naturelle pour frapper avant de se fondre dans les ombres ou dans les murs.

Création de rejets (Sur). Tout humanoïde tué par une âme-en-peine vénérable devient à son tour une âme-en-peine en 1d4 rounds. Le corps de la victime reste intact, mais son esprit tourmenté le quitte. Tous les rejets créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine vénérable qui les a tués ; ils sont ses esclaves jusqu'à sa destruction. Ils perdent tous les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par l'attaque de contact intangible d'une âme-en-peine vénérable doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine de subir une diminution permanente de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Chaque fois qu'elle touche sa cible, l'âme-en-peine vénérable gagne 5 points de vie temporaires.

Perception de la vie (Sur). Une âme-en-peine vénérable ressent et distingue les créatures vivantes présentes dans un rayon de 18 mètres, comme si elle possédait le pouvoir de vision aveugle. Elle connaît également leur état, comme si elle avait lancé *perception de la mort*.

Amphibe

Aberration (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 12 m

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

Attaque de base/lutte : +1/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 2d6+4) et 2 griffes (+0 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pattes arrière (1d6+2)

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

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

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7*, Discrétion +6*, Natation +9, Perception auditive +7*

Dons : Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2–5) ou meute (6–15)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : généralement loyal mauvais

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

Ajustement de niveau : +3

L'amphibe a la taille et le poids d'un humain.

Il parle l'aquatique.

Combat

Sous l'eau, ce monstre est un adversaire redoutable, qui attaque à l'aide de sa morsure et de ses pattes griffues.

Les amphibes servant un aboleth sont parfois entraînés à se battre avec des armes. Le plus souvent, il s'agit d'armes à deux mains à allonge (comme la pique) ou d'armes de jet courantes (javeline, trident ou fronde).

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +0, dégâts 1d6+2. Un amphibe gagne également deux attaques de pattes arrière quand il attaque en nageant.

Compétences. * Sous l'eau, l'amphibe bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive.

L'amphibe 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.

Ange

Les anges sont une race de célestes, des créatures vivant dans les plans du Bien.

Les anges peuvent être de n'importe quel alignement bon. Quel que soit leur alignement, les anges ne mentent pas, ne trichent pas et ne volent pas. Ils sont toujours irréprochablement honorables et sont considérés comme les diplomates les plus fiables parmi les célestes.

Tous les anges sont attirants, même si leur aspect peut grandement varier de l'un à l'autre.

Les anges parlent le céleste, l'inferral et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

Combat

Les anges sont extrêmement mobiles et disposent de puissantes attaques à distance dont ils savent profiter au mieux en combat.

Traits des anges. Les anges possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'acide, le froid et la pétrification.
- Résistance à l'électricité et au feu de 10.
- Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.
- *Aura de protection (Sur).* Toute créature à moins de 6 mètres d'un ange bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). L'aura peut être dissipée, mais l'ange n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessous.)

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

Ange, déva astral

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : +8

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

Classe d'armure : 29 (+4 Dex, +15 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +12/+18

Attaque : *masse d'armes lourde +3 de destruction* (+21 corps à corps, 1d8+12 et étourdissement) ; ou coup (+18 corps à corps, 1d8+9)

Attaque à outrance : *masse d'armes lourde +3 de destruction* (+21/+16/+11 corps à corps, 1d8+12 et étourdissement) ; ou coup (+18 corps à corps, 1d8+9)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étourdissement, pouvoirs magiques

Particularités : aura de protection, don des langues, esquive instinctive, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +12

Caractéristiques : For 22, Dex 18, Con 18, Int 18, Sag 18, Cha 20

Compétences : Artisanat ou Connaissances (trois au choix) +19, Concentration +19, Déplacement silencieux +19, Détection +23, Diplomatie +22, Discrétion +19, Évasion +19, Intimidation +20, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +23, Psychologie +19

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : n'importe quel plan du Bien

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

Facteur de puissance : 14

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

Alignement : toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

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

Ajustement de niveau : +8

Un déva astral mesure environ 2,25 mètres de haut et pèse 125 kg.

Combat

Le déva astral ne craint pas de se battre au corps à corps. Au contraire, il prend grand plaisir à châtier les créatures malfaisantes à l'aide de sa *masse d'armes lourde +3 de destruction*.

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

Étourdissement (Sur). Si au cours du même round, le déva frappe deux fois un même adversaire à l'aide de sa masse, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être étourdi pendant 1d6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Pouvoirs magiques. *Aide, aura sacrée* (DD 23), *changement de plan* (DD 22), *châtiment sacré* (DD 19), *délivrance des malédictions* (DD 18), *détection du Mal, détection du mensonge* (DD 19), *dissipation de la magie, flamme éternelle, guérison des maladies* (DD 18), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *métamorphose* (sur lui-même uniquement), *parole sacrée* (DD 22), *regain d'assurance* (DD 16) et *rejet du Mal* (DD 20) à volonté ; *détection de l'invisibilité et soins légers* (DD 16) 7 fois par jour ; *barrière de lames* (DD 21) et *guérison suprême* (DD 21) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Un déva astral conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu. Il ne peut être pris en tenaille, sauf par un roublard de niveau 16 ou plus. Il est considéré comme un roublard de niveau 12 pour ce qui est de prendre en tenaille les personnages disposant de l'aptitude d'esquive instinctive supérieure.

Ange, planétaire

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 14d8+70 (133 pv)

Initiative : +8

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

Classe d'armure : 32 (−1 taille, +4 Dex, +19 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +14/+25

Attaque : *épée à deux mains* +3 (+23 corps à corps, 3d6+13/19–20) ; ou coup (+20 corps à corps, 2d8+10)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +3 (+23/+18/+13 corps à corps, 3d6+13/19–20) ; ou coup (+20 corps à corps, 2d8+10)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), régénération (10), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +15

Caractéristiques : For 25, Dex 19, Con 20, Int 22, Sag 23, Cha 22

Compétences : Artisanat ou Connaissances (cinq au choix) +23, Concentration +22, Déplacement silencieux +21, Détection +23, Diplomatie +25, Discrétion +17, Évasion +21, Fouille +23, Intimidation +23, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +23, Psychologie +23

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la destruction

Environnement : n'importe quel plan du Bien

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 16

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

Alignement : toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

Évolution possible : 15–21 DV (taille G), 22–42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Un planétar mesure presque 2,70 mètres et pèse dans les 250 kg.

Combat

Malgré les nombreux pouvoirs magiques à sa disposition, le planétar préfère combattre à l'aide de son *épée à deux mains* +3. Il aime tout particulièrement en découdre avec les fiélons.

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

Pouvoirs magiques. *Châtiment sacré* (DD 20), *communication avec les morts* (DD 19), *délivrance des malédictions* (DD 18), *dissipation de la magie*, *flamme éternelle*, *guérison des maladies* (DD 18), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *regain d'assurance* (DD 17) et *restauration partielle* (DD 18) à volonté ; *barrière de lames* (DD 22), *colonne de feu* (DD 21), *métamorphose* (uniquement sur lui-même), *mot de pouvoir étourdissant*, *rappel à la vie* et *vagues de fatigue* 3 fois par jour ; *charme-monstre de groupe* (DD 24), *restauration suprême* (DD 23), *tremblement de terre* (DD 24) et *vagues d'épuisement* 1 fois par jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs suivants sont toujours actifs sur le planétar, avec un niveau de lanceur de sorts égal à 17 : *détection de l'invisibilité*, *détection des collets et des fosses*, *détection du Mal*, *détection du mensonge* (DD 20) et *vision lucide*. Il est possible de les dissiper, mais le planétar peut les réactiver par une action libre.

Sorts. Le planétar peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 17. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/8/8/7/7/6/6/4/3/2 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort) : niveau 0 : *assistance divine*, *création d'eau*, *détection de la magie*, *résistance* (x2), *stimulant* ; 1^{er} niveau : *bénédictio* (x2), *blessure légère**, *bouclier de la foi*, *bouclier entropique*, *faveur divine* (x2), *frayeur* ; 2^e niveau : *aide**, *arme alignée*, *consécration*, *endurance de l'ours*, *force de taureau* (x2), *immobilisation de personne*, *splendeur de l'aigle* ; 3^e niveau : *contagion**, *convocation de monstres III*, *lumière du jour*, *mur de vent*, *négation de l'invisibilité*, *prière* (x2) ; 4^e niveau : *blessure critique**, *convocation de monstres IV*, *neutralisation du poison* (x2), *protection contre la mort*, *renvoi* ; 5^e niveau : *annulation d'enchantement*, *cercle de douleur**, *changement de plan*, *force du colosse*, *marque de justice*, *rejet du Mal* ; 6^e niveau : *bannissement*, *dissipation suprême*, *festin des héros*, *guérison suprême*, *mise à mal**, *soins modérés de groupe* ; 7^e niveau : *décret*, *désintégration**, *parole sacrée*, *régénération* ; 8^e niveau : *aura sacrée**, *bouclier de la Loi*, *soins intensifs de groupe* ; 9^e niveau : *convocation de monstres IX (Bien)**, *implosion*.

* Sort de domaine. Domaines : Bien et Destruction.

Régénération. Un planétar subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement mauvais et des sorts et effets appartenant au registre du Mal.

Ange, solar

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 22d8+110 (209 pv)

Initiative : +9

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

Classe d'armure : 35 (−1 taille, +5 Dex, +21 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +22/+35

Attaque : *épée à deux mains* +5 *dansante* (+35 corps à corps, 3d6+18/19–20) ; ou *arc long composite* +2 (limite de bonus de Force +5) (+28 distance, 2d6+7/x3 et mort) ; ou coup (+30 corps à corps, 28+13)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +5 *dansante* (+35/+30/+25/+20 corps à corps, 3d6+18/19–20) ; ou *arc long composite* +2 (limite de bonus de Force +5) (+28/+23/+18/+13 distance, 2d6+7/x3 et mort) ; ou coup (+30 corps à corps, 28+13)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (15/épique et Mal), régénération (15), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (32), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +18 (+22 contre le poison), Vol +20

Caractéristiques : For 28, Dex 20, Con 20, Int 23, Sag 25, Cha 25

Compétences : Art de la magie +31, Artisanat ou Connaissances (cinq au choix) +33, Concentration +30, Déplacement silencieux +30, Détection +32, Diplomatie +34, Discrétion +26, Évasion +30, Fouille +31, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +32, Psychologie +32, Survie +7 (+9 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Pistage, Science de l'initiative, Science de la destruction, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements

Environnement : n'importe quel plan du Bien

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 23

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

Alignement : toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

Évolution possible : 23–33 DV (taille G), 34–66 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Un solar a une voix grave qui traduit une immense autorité. Il mesure 2,70 mètres de haut et pèse environ 250 kg.

Combat

Le solar est un puissant champion de la cause du Bien. Seuls les plus puissants des fiélons sont de taille à se mesurer à lui. Son *épée à deux mains* +5 *dansante* est une arme redoutable, mais pas autant que son *arc long composite* +2, qui a le pouvoir de créer n'importe quelle sorte de *flèche mortelle* lorsqu'on le bande.

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

Pouvoirs magiques. *Aide, ancre dimensionnelle, animation d'objets, châtiment sacré* (DD 21), *communication avec les morts* (DD 20), *communion, convocation de monstres VII, délivrance des malédictions* (DD 20), *dissipation suprême, emprisonnement* (DD 26), *flamme éternelle, guérison des maladies* (DD 20), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *métamorphose* (uniquement sur lui-même), *mot de pouvoir étourdissant, regain d'assurance* (DD 18), *résistance aux énergies destructives, restauration partielle* (DD 19) et *vagues de fatigue* à volonté ; *barrière de lames* (DD 23), *charme-monstre de groupe* (DD 25), *guérison suprême* (DD 23), *permanence, résurrection, tremblement de terre* (DD 25) et *vagues d'épuisement* 3 fois par jour ; *mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir mortel, rayons prismatiques* (DD 24), *restauration suprême* (DD 24) et *souhait* 1 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs suivants sont toujours actifs sur le solar, comme des sorts (niveau 20 de lanceur de sorts) : *détection de l'invisibilité, détection des collets et des fosses, détection du Mal, détection du mensonge* (DD 21) et *vision lucide*. Il est possible de les dissiper, mais le solar peut les réactiver par une action libre.

Sorts. Le solar peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 20. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort) : niveau 0 : *assistance divine* (x2), *création d'eau, détection de la magie, résistance* (x2) ; 1^{er} niveau : *bénédiction* (x2),

bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation, faveur divine (x2), frayeur ; 2° niveau : arme alignée, arme spirituelle*, consécration, endurance de l'ours (x2), force de taureau (x2), splendeur de l'aigle ; 3° niveau : cercle magique contre le Mal, lumière du jour, mur de vent, négation de l'invisibilité, panoplie magique*, prière (x2), protection contre les énergies destructives ; 4° niveau : neutralisation du poison (x2), protection contre la mort (x2), puissance divine*, renvoi (x2) ; 5° niveau : annulation d'enchantement, changement de plan, contrôle des vents*, force du colosse (x2), rejet du Mal, symbole de douleur ; 6° niveau : annihilation des morts-vivants, bannissement, éclair multiple*, festin des héros, mot de rappel, soins modérés de groupe ; 7° niveau : contrôle du climat*, décret, destruction, parole sacrée, régénération ; 8° niveau : aura sacrée, cyclone, soins intensifs de groupe (x2), tempête de feu ; 9° niveau : guérison suprême de groupe, miracle, nuée d'élémentaires (Air)*, passage dans l'éther, tempête vengeresse.*

* Sort de domaine. Domaines : Air et Guerre.

Régénération. Un solar subit des dégâts létaux uniquement des armes épiques d'alignement mauvais et des sorts et effets appartenant au registre du Mal.

Animal sanguinaire

Les animaux sanguinaires sont plus grands, plus résistants et plus dangereux que les animaux normaux. Ils ont l'air féroce et semblent issus de la préhistoire ou même d'une descendance démonique.

Belette sanguinaire

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, fixation

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 19, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +5, Discrétion +9

Dons : Attaque en finesse^S, Discret, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

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

Ajustement de niveau : —

Ce prédateur peut faire près de 3 mètres de long pour un poids avoisinant les 350 kg.

Combat

Elle traque ses proies de nuit et se jette sur elles avec férocity pour les mordre et les lacérer de ses griffes.

Absorption de sang (Ext). Tant que la belette sanguinaire reste accrochée à sa proie, elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round.

Fixation (Ext). Si la belette sanguinaire parvient à mordre son adversaire, elle refuse par la suite de le lâcher. Dans cette situation, elle perd son bonus de Dextérité à la CA (cette dernière tombe donc à 12).

Il est possible de lutter avec une belette sanguinaire fixée ou de la frapper avec une arme. Pour la détacher lors d'une lutte, il faut réussir une immobilisation.

Blaireau sanguinaire

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+15 (28 pv)

Initiative : +3

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

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

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2), morsure (−1 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : rage
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +4
Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10
Compétences : Détection +6, Perception auditive +6
Dons : Pistage^s, Robustesse, Vigilance
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 4–9 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Ces créatures vicieuses ne tolèrent aucune intrusion. Elles sont incapables de creuser dans la pierre, mais peuvent traverser à peu près tous les matériaux moins solides que cela. Lorsqu'il creuse, un blaireau sanguinaire laisse habituellement derrière lui un tunnel utilisable de 1,50 mètre de diamètre, sauf dans un matériau très mou. Il fait entre 1,50 mètre et 2 mètres de long pour un poids pouvant atteindre les 250 kg.

Combat

Le blaireau sanguinaire se bat à l'aide de ses crocs et de ses griffes.

Rage (Ext). Tout blaireau sanguinaire blessé au combat devient enragé dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de −2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

Chauve-souris sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +6

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

Classe d'armure : 20 (−1 taille, +6 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+10

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : perception aveugle (12 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +8*, Discrétion +4, Perception auditive +12*

Dons : Discret, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (5–8)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Son envergure est de 4,50 mètres et son poids de 100 kg.

Combat

La chauve-souris plane sans bruit pour mieux prendre ses proies par surprise.

Perception aveugle (Ext). La chauve-souris sanguinaire utilise un sonar pour localiser les créatures et objets distants de 12 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la chauve-souris ne puisse les voir.

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

Glouton sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+23 (45 pv)

Initiative : +3

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

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

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6), morsure (+3 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +7, Escalade +14, Perception auditive +7

Dons : Pistage^s, Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6–15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Un glouton sanguinaire peut faire jusqu'à 3,60 mètres de long et peser environ une tonne.

Combat

Le glouton sanguinaire attaque tout ce qui bouge sans distinction. Il ne craint aucune créature.

Rage (Ext). Tout glouton sanguinaire blessé au combat devient enragé dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de −2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

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

Gorille sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+13 (35 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

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

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6), morsure (+3 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : éventration (2d6+9)

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 22, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +6, Escalade +14, Perception auditive +5

Dons : Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (5–8)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6–15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Haut de près de 2,70 mètres, il pèse entre 400 et 600 kg.

Combat

Le gorille sanguinaire attaque tout ce qui pénètre sur son territoire, même s'il s'agit d'un gorille d'un autre groupe. Si l'armure de sa proie résiste à ses coups, il l'immobilise entre ses bras avant de la déchiqueter à l'aide de ses griffes.

Éventration (Ext). Si le gorille sanguinaire réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

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

Lion sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +6/+17

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7), morsure (+7 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

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

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +7

Caractéristiques : For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +7, Discrétion +2*, Perception auditive +7

Dons : Arme de prédilection (griffes), Course, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (6–10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

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

Ajustement de niveau : —

Le lion sanguinaire est un chasseur patient, comme ses cousins plus petits, mais il s'attaque à des proies plus importantes.

Un lion sanguinaire peut mesurer jusqu'à 4,50 mètres de long pour un poids dépassant les 1 700 kg.

Combat

Ce grand félin bondit sur ses proies afin de mieux les lacérer à l'aide de ses pattes arrière. Il saute souvent sur des créatures plus grandes que lui.

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

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe sa victime et peut la lacérer avec ses pattes arrière.

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

Compétences. Le lion sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

Loup sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+15

Attaque : morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

Attaque à outrance : morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +0, Perception auditive +7, Survie +2*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Course, Pistage^s, Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou meute (5–8)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7–18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le loup sanguinaire chasse en meute et attaque tout ce qu'il peut attraper.

Un loup sanguinaire a le pelage gris ou noir. Long de 2,70 mètres, il pèse dans les 400 kg.

Combat

Le loup sanguinaire préfère attaquer en meute, ce qui lui permet de prendre ses proies en tenaille.

Croc-en-jambe (Ext). Lorsqu'un loup sanguinaire réussit une attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe (modificateur au tests de +11). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe en retour.

Compétences. Il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception auditive. * Il a également droit à un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Ours sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 12d8+51 (105 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (–1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+23

Attaque : griffes (+19 corps à corps, 2d4+10)

Attaque à outrance : 2 griffes (+19 corps à corps, 2d4+10), morsure (+13 corps à corps, 2d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 31, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +10, Natation +13, Perception auditive +10

Dons : Arme de prédilection (griffes), Course, Endurance, Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 13–16 DV (taille G), 17–36 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cet ours omnivore n'importune pas les créatures qui cherchent à l'éviter, mais il attaque aussitôt si l'on s'approche d'une de ses proies ou sources de nourriture. Il n'hésite pas à défoncer tout ce qui pourrait contenir quelque chose à manger.

Un ours sanguinaire peut atteindre 3,60 mètres de long et peser 4 tonnes.

Combat

L'ours sanguinaire déchiquette ses adversaires à l'aide de ses griffes.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours sanguinaire doit réussir une attaque de griffe. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Rat sanguinaire

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +3

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

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

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : maladie

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou nuée (11-20)

Facteur de puissance : 1/3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 2-3 DV (taille P), 4-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le rat sanguinaire est détritivore, mais il peut attaquer s'il s'agit de défendre son nid ou son territoire.

Un rat sanguinaire peut atteindre plus d'un mètre de long et peser jusqu'à 25 kg.

Combat

Il se déplace souvent en nuée et attaque sans peur, mordant ses proies à l'aide de ses incisives acérées.

Maladie (Ext). Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 11), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Un rat sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de natation.

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

Le rat sanguinaire applique son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation, au lieu de celui de Force.

Requin sanguinaire

Animal (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 18d8+66 (147 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : nage 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +13/+27

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d8+9)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 2d8+9)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : odorat surdéveloppé

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +14, Vol +12

Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Natation +14, Perception auditive +12

Dons : Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Robustesse (x4), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques froids
Organisation sociale : solitaire ou banc (2–5)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 19–32 DV (taille TG), 33–54 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Le requin sanguinaire attaque tout ce qui lui paraît comestible, même les créatures plus grandes que lui. Ce monstrueux prédateur des mers atteint parfois une longueur de 7,50 mètres. Quant à son poids, il dépasse les 10 tonnes.

Combat

La largeur de ses mâchoires lui permet d’avaler d’un coup toute créature plus petite que lui.

Engloutissement (Ext). Le requin sanguinaire peut avaler un adversaire qu’il a agrippé et plus petit d’au moins une catégorie de taille en remportant un test de lutte opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 2d6+6 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l’estomac du requin, plus 1d8+4 points de dégâts d’acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l’estomac (CA 13) à l’aide d’une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s’extraire de la sorte, les muscles stomacaux du requin se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L’estomac du requin sanguinaire peut contenir deux créatures de taille G, huit de taille M ou P, trente-deux de taille TP, 128 de taille de taille Min ou 512 de taille I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le requin sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d’engager une lutte par une action libre sans provoquer d’attaque d’opportunité. S’il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa proie et peut tenter de l’engloutir lors du prochain round.

Odorat surdéveloppé (Ext). Le requin sanguinaire détecte ses proies à l’odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l’eau, il peut sentir l’odeur du sang à plus d’un kilomètre et demi de distance.

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

Sanglier sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +5/+17

Attaque : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

Attaque à outrance : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : férocité

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Endurance, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (5–8)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 8–16 DV (taille G), 17–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le sanglier sanguinaire est omnivore et passe la plupart de son temps à fouiller le sol, comme un cochon ordinaire. Cela ne l’empêche pas d’attaquer à vue toute créature se présentant à lui .

Un sanglier sanguinaire peut faire 3,50 mètres de long pour un poids d’une tonne.

Combat

Le sanglier sanguinaire charge ses adversaires et tente de les éventrer à grands coups de défenses.

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

Tigre sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 16d8+48 (120 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +12/+24

Attaque : griffes (+20 corps à corps, 2d4+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+20 corps à corps, 2d4+8), morsure (+14 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (2d4+4)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +13, Vol +11

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +7, Discrétion +7*, Natation +10, Perception auditive +6, Saut +14

Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Course, Discret, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17–32 (taille G), 33–48 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le tigre sanguinaire chasse tout ce qui bouge. Il suit patiemment sa proie et n'attaque que quand sa cible baisse sa garde.

Un tigre sanguinaire fait 3,60 mètres de long pour un poids de 3 tonnes.

Combat

Le tigre sanguinaire attaque toujours en sautant sur sa proie afin de la lacérer de ses pattes arrière.

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

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa victime, qu'il peut lacérer avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +18 corps à corps, dégâts 2d4+4.

Compétences. Le tigre sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

Ankheg

Créature magique de taille G

Dés de vie : 3d10+12 (28 pv)

Initiative : +0

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

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 2d6+7 et 1d4 d'acide)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 2d6+7 et 1d4 d'acide)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : crachat acide, étreinte

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

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

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 13, Cha 6
Compétences : Détection +3, Escalade +8, Perception auditive +4
Dons : Robustesse, Vigilance
Environnement : plaines chaudes
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 4 DV (taille G), 5–9 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

L'ankheg est une créature souterraine qui aime particulièrement la chair fraîche.

Un ankheg possède six pattes et certains sont plutôt jaunes que bruns. Long de 3 mètres environ, il pèse dans les 400 kg.

L'ankheg creuse à l'aide de ses pattes et de ses mandibules. Il ne laisse habituellement aucune galerie utilisable derrière lui, mais peut construire un tunnel s'il se déplace à demi-vitesse. Ces tunnels s'enfoncent généralement à une douzaine de mètres de profondeur sous la terre riche des forêts ou des champs cultivés. Ces tunnels font 1,50 mètre de large et entre 18 et 45 mètres de long (1d10+5 x 3 mètres).

Combat

Généralement, l'ankheg reste tapi sous la surface (entre 1,50 et 3 mètres de profondeur) jusqu'à ce que ses antennes détectent l'approche d'une proie, il jaillit alors tel un diable de sa boîte (considérez qu'il s'agit d'une charge, sans toutefois que l'ankheg ait à se déplacer d'au moins 3 mètres en ligne droite).

Plusieurs ankhegs peuvent partager le même territoire, mais ils ne s'allient jamais.

Crachat acide (Ext). Ligne de 9 mètres de long, une fois toutes les 6 heures, dégâts 4d4 d'acide, jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts. Lorsque l'ankheg utilise cette attaque, il épuise sa réserve d'acide pour 6 heures et ne peut plus cracher pendant ce temps-là. Il cesse également d'infliger des dégâts d'acide à chaque morsure.

L'ankheg n'utilise ce pouvoir que s'il ressent une frustration extrême ou s'il se sent en grand danger. En règle générale, il crache après avoir perdu plus de la moitié de ses points de vie ou s'il ne parvient pas à saisir sa proie.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ankheg doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si l'ankheg est blessé après avoir attrapé une victime, il se replie en reculant dans son tunnel (à sa vitesse au sol, pas à sa vitesse de creusement), emmenant son repas avec lui.

Arachnée

Créature magique (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 3d10+6 (22 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), escalade 7,50 m

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

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d6 et venin) ; ou toile (+4 distance)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d6 et venin) ; ou toile (+4 distance)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, toile, venin

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

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

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

Compétences : Concentration +8, Détection +6, Escalade +14, Évasion +5, Perception auditive +6, Saut +13

Dons : Attaque en finesse, Science de l'initiative, Volonté de fer^s

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou colonie (3–6)

Facteur de puissance : 4

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

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

L'arachnée est une araignée intelligente capable de lancer des sorts et de changer d'apparence. Sous sa forme naturelle, elle ressemble à une grosse araignée dont le corps arqué est un peu plus grand qu'un torse humain.

Deux mandibules jaillissent de l'avant de son corps, sous lesquelles poussent deux bras fins d'une soixantaine de centimètres de long. Chaque bras s'achève par un pouce à deux articulations et quatre doigts aux nombreuses phalanges.

Une arachnée pèse environ 75 kg. La bosse sur son dos contient son cerveau.

L'arachnée parle le commun et le sylvestre.

Combat

Cette créature évite le combat direct autant que possible, préférant s'appuyer sur ses toiles et ses sorts. Elle s'attaque en priorité aux adversaires les plus agressifs, cherchant à les distraire ou à les immobiliser en priorité. Elle enlève souvent ses proies afin de les échanger contre rançon.

Sorts. L'arachnée lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 3. Elle préfère les illusions et les charmes, et évite les sorts de feu.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde 12 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, hébètement, lumière, résistance, son imaginaire ; 1^{er} niveau : armure de mage, image silencieuse, sommeil.

Toile (Ext). Sous forme d'araignée ou d'hybride (voir ci-dessous), l'arachnée peut projeter une toile jusqu'à 6 fois par jour. Cette attaque est similaire au lancer de filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et n'est efficace que contre les créatures de taille G ou moins. La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

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

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; 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.

Change-forme (Sur). La forme naturelle de l'arachnée est celle d'une araignée monstrueuse de taille M. Elle peut se transformer en un unique humanoïde de taille M ou P. L'arachnée prend toujours la même apparence et les mêmes attributs, un peu comme pour un lycanthrope. Sous forme humanoïde, l'arachnée ne peut utiliser sa morsure, ses toiles ou son venin.

La deuxième forme est celle d'un hybride mi-humoïde mi-araignée, de taille M. Sous forme hybride, elle ressemble à première vue à un humanoïde, mais un test de Détection réussi (DD 18) révèle ses crocs et orifices à soie. Sous cette forme, elle peut utiliser sa morsure, ses toiles et son venin, mais aussi se servir d'armes ou porter une armure. Sa forme hybride a une vitesse au sol de 9 mètres (6 cases).

L'arachnée conserve son aspect jusqu'à ce qu'elle décide d'en changer. Ses métamorphoses ne peuvent pas être dissipées, et elle ne reprend pas sa forme naturelle en mourant. Par contre, le sort *vision lucide* révèle sa véritable apparence si elle se présente sous forme d'humanoïde ou d'hybride.

Compétences. Une arachnée bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, Perception auditive et Saut. Elle bénéficie de plus d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même si elle est pressée ou menacée.

Arachnophage

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+20 (42 pv)

Initiative : +1

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

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

Attaque de base/lutte : +4/+13

Attaque à outrance : dard (+8 corps à corps, 1d8+5 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+8 corps à corps, 1d8+5 plus venin) et mandibules (+3 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : implantation, venin

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

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

Caractéristiques : For 21, Dex 13, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Perception auditive +10

Dons : Esquive, Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–12 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

L'arachnophage fait 3 mètres de long et 1,20 mètre de haut. Son envergure est d'environ 6 mètres et il pèse dans les 2 tonnes.

Combat

L'arachnophage se bat à l'aide de son dard venimeux et de ses puissantes mandibules. Sa tactique habituelle consiste à piquer sa victime et à s'en éloigner, restant hors de portée jusqu'à ce que le venin fasse effet.

Implantation (Ext). La femelle de l'arachnophage pond ses œufs dans le corps de créatures paralysées de taille G ou plus. Les jeunes émergent six semaines plus tard, après avoir dévoré leur hôte de l'intérieur.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial : aucun, effet secondaire : paralysie pendant 1d8+5 semaines. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Liberté de mouvement (Sur). L'arachnophage bénéficie en permanence d'un pouvoir équivalent au sort *liberté de mouvement* (niveau 12 de lanceur de sorts). Quand l'arachnophage fait office de monture, cette protection ne s'étend pas à son cavalier.

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

Dressage d'arachnophage

Pour pouvoir dresser un arachnophage de manière à en faire une monture volante, il est nécessaire de réussir un test de Dressage (DD 25). Son dressage demande six semaines de travail. Il peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'arachnophage vaut 2 000 po sur le marché, un jeune 3 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 3 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 153 kilos, intermédiaire de 153 à 306 kilos, et lourde de 306 à 460 kilos.

Araignée de phase

Créature magique de taille G

Dés de vie : 5d10+15 (42 pv)

Initiative : +7

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

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

Attaque de base/lutte : +5/+12

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

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

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : venin

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

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

Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 16, Int 7, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +4, Escalade +11

Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Science de l'initiative

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

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

Ajustement de niveau : —

L'araignée de phase est un prédateur très agressif qui n'a besoin que de quelques instants pour passer du plan Éthéré au plan Matériel, où elle vient chercher ses proies.

Elle fait en moyenne 2,40 mètres de long et pèse dans les 350 kilos.

Les araignées de phase ne parlent pas.

Combat

L'araignée de phase est originaire du plan Matériel, dans lequel elle réside. Néanmoins, quand elle repère une proie, elle passe dans le plan Éthéré afin de la surprendre. Elle se matérialise le temps de mordre, puis repart aussitôt dans le plan Éthéré.

Forme éthérée (Sur). L'araignée de phase n'a besoin que d'une action libre pour passer du plan Éthéré au plan Matériel, et une action de mouvement lui suffit pour effectuer le trajet inverse (elle peut également repartir dans le plan Éthéré durant une action de mouvement). Ces détails exceptés, ce pouvoir est similaire au sort *forme éthérée* (niveau 15 de lanceur de sorts).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. L'araignée de phase bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

Archon

Les archons sont des célestes originaires d'un plan loyal bon. Les archons parlent le céleste, l'inférieur et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

Combat

Les archons préfèrent affronter leurs adversaires au contact, si cela leur paraît prudent. S'ils se savent en infériorité, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour rééquilibrer le combat en leur faveur (généralement en appliquant des tactiques de type guérilla ou en restant en retrait pour mieux affaiblir l'ennemi à l'aide de leur magie avant de venir au contact).

Traits des archons. Les archons possèdent les traits raciaux suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- *Aura de menace (Sur)*. Une aura extrêmement intimidante entoure tout archon en colère. Les créatures hostiles se trouvant à 6 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Volonté pour résister à son effet (le DD varie en fonction du type d'archon, est lié au Charisme et comprend un bonus racial de +2). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de -2 à ses attaques, à sa CA et à ses jets de sauvegarde pendant une journée entière, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. Une créature résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher l'archon ne peut plus être affectée par l'aura de menace dudit archon pendant une journée entière.
- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.
- *Cercle magique contre le Mal (Sur)*. Tous les archons sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessous.)
- *Téléportation (Sur)*. Les archons peuvent utiliser un effet semblable à *téléportation suprême* à volonté, comme le sort du même nom au niveau 14 de lanceur de sorts, si ce n'est qu'ils ne peuvent transporter que 25 kg en plus d'eux-mêmes.
- *Don des langues (Sur)*. Les archons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Archon lumineux

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite) (12 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/-8

Attaque : rayon de lumière (+2 contact à distance, 1d6)

Attaque à outrance : 2 rayons de lumière (+2 contact à distance, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, rayons de lumière

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal et magie), téléportation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2 (+6 contre le poison), Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 11, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 10

Compétences : Concentration +4, Connaissances (plans) +2, Détection +4, Diplomatie +4, Perception auditive +4, Psychologie +4

Dons : Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal bon

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

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 2–4 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

L'archon lumineux ressemble à une bulle de lumière brillant comme une torche. Il ne peut pas masquer son éclat, ni même l'éteindre (sauf en mourant).

Combat

L'archon lumineux n'a guère de raison de venir au contact des créatures qui lui veulent du mal. Généralement, il approche juste assez pour pouvoir utiliser son aura de menace, puis se bat à l'aide de ses rayons de lumière. Il préfère se concentrer sur un seul adversaire afin de réduire au plus vite le nombre des ennemis auxquels il lui faut faire face.

Pouvoirs magiques. *Aide, détection du Mal* et *flamme éternelle*, à volonté. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Rayons de lumière (Ext). Les rayons de lumière d'un archon lumineux ont une portée de 9 mètres. Cette attaque ignore toutes les formes de réduction des dégâts.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté DD 12 pour annuler.

Archon canin

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) ; ou épée à deux mains (+8 corps à corps, 2d6+3/19–20)

Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d8+2), coup (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou épée à deux mains (+8/+3 corps à corps, 2d6+3/19–20), morsure (+3 corps à corps, 1d8+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, change-forme, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, odorat, réduction des dégâts (10/Mal), téléportation, résistance à la magie (16), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6 (+10 contre le poison), Vol +6

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

Compétences : Concentration +10, Déplacement silencieux +9, Détection +10, Diplomatie +3, Discrétion +9*, Perception auditive +10, Psychologie +10, Saut +15, Survie +10* (+12 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Pistage, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal bon

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

Facteur de puissance : 4

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

Alignement : toujours loyal bon

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

Ajustement de niveau : +5

Cet archon a le corps d'un humain musclé et la tête d'un chien.

Combat

Quand l'archon canin doit se battre, il le fait de bon cœur. Il préfère utiliser ses armes naturelles, mais se sert parfois d'une épée à deux mains.

Les armes naturelles de l'archon canin, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Aide, détection du Mal, flamme éternelle et message*, à volonté. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté DD 16 pour annuler.

Change-forme (Sur). L'archon canin peut se transformer en n'importe quel canidé de taille P à G. Sous cette forme, il perd ses attaques de morsure, de coup et d'épée à deux mains, mais obtient l'attaque de morsure de sa nouvelle forme. En ce qui concerne ce pouvoir, les canins comprennent tous les chiens et les loups de type animal.

Compétences. * Sous forme de canidé, l'archon canin obtient un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion et de Survie.

Archon messenger

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

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

Attaque de base/lutte : +12/+17

Attaque : *épée à deux mains* +4 (+21 corps à corps, 2d6+11/19–20)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +4 (+21/+16/+11 corps à corps, 2d6+11/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts, trompe

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), téléportation, résistance à la magie (29), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +11

Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 23, Int 16, Sag 16, Cha 16

Compétences : Concentration +21, Connaissances (un au choix) +18, Déplacement silencieux +18, Détection +18, Diplomatie +20, Dressage +18, Équitation +20, Évasion +18, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +18, Psychologie +18, Représentation (instruments à vent) +18

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal bon

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

Facteur de puissance : 14

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

Alignement : toujours loyal bon

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

Ajustement de niveau : +8

Il ne se déplace jamais sans sa trompe rutilante, qui fait près de 1,80 mètre de long.

Combat

Détestant combattre au contact, cet archon préfère éliminer ses adversaires le plus rapidement possible puis reprendre sans tarder la mission qui lui a été confiée. Néanmoins, s'il est obligé de prendre part à une longue bataille, il n'hésite pas à se servir de sa trompe et à utiliser tous ses pouvoirs pour éliminer l'ennemi.

Les armes naturelles de l'archon messenger, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Détection du Mal, flamme éternelle et message* à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Sorts. L'archon messenger peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 14. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, résistance (x2) ;* 1^{er} niveau : *benédiction (x2), bouclier de la foi, faveur divine (x2), protection contre le Chaos*, sanctuaire ;* 2^e niveau : *aide*, force de taureau (x2), consécration, restauration partielle, sagesse du hibou (x2) ;* 3^e niveau : *cercle magique contre le Chaos*, lumière du jour, négation de l'invisibilité, panoplie magique, protection contre les énergies destructives (x2) ;* 4^e niveau : *châtiment sacré*, immunité contre les sorts, neutralisation du poison, puissance divine, renvoi ;* 5^e niveau : *changement de plan, rappel à la vie, rejet du Mal*, soins légers de groupe ;* 6^e niveau : *annihilation de mort-vivant, bannissement, barrière de lames, guérison suprême ;* 7^e niveau : *décret*, parole sacrée, soins importants de groupe.*

* Sort de domaine. Domaines : Bien et Loi.

Trompe (Sur). La trompe de l'archon messenger produit des notes d'une pureté inouïe, capables d'immobiliser quiconque les entend (si l'archon le souhaite). Dans ce cas, toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 30 mètres (archons exceptés) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de se retrouver paralysées pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. L'archon messenger peut également transformer sa trompe en *épée à deux mains* +4 par une action libre.

Si la trompe est volée, elle perd tout son éclat et tous ses pouvoirs jusqu'à ce que l'archon messenger la récupère. Et malheur au voleur quand le propriétaire de l'instrument le retrouve.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté DD 21 pour annuler.

Arrawak

	Petit arrawak Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P	Arrawak adulte Extérieur (Air, extraplanaire) de taille M	Arrawak ancien Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	3d8+3 (16 pv)	7d8+7 (38 pv)	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+5	+5	+5
Vitesse de déplacement :	vol 18 m (parfaite) (12 cases)	vol 18 m (parfaite) (12 cases)	vol 18 m (parfaite) (12 cases)
Classe d'armure :	20 (+1 taille, +5 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 15	21 (+5 Dex, +6 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 16	22 (-1 taille, +5 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+3/+0	+7/+9	+15/+25
Attaque :	rayon électrique (+9 contact à distance, 2d6) ; ou morsure (+9 corps à corps, 1d6+1)	rayon électrique (+12 contact à distance, 2d8) ; ou morsure (+12 corps à corps, 1d8+3)	rayon électrique (+19 contact à distance, 2d8) ; ou morsure (+21 corps à corps, 2d6+9)
Attaque à outrance :	rayon électrique (+9 contact à distance, 2d6) ; ou morsure (+9 corps à corps, 1d6+1)	rayon électrique (+12 contact à distance, 2d8) ; ou morsure (+12 corps à corps, 1d8+3)	rayon électrique (+19 contact à distance, 2d8) ; ou morsure (+21 corps à corps, 2d6+9)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	rayon électrique	rayon électrique	rayon électrique
Particularités :	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +4, Vol +4	Réf +10, Vig +6, Vol +6	Réf +14, Vig +12, Vol +10
Caractéristiques :	For 12, Dex 21, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 13	For 14, Dex 21, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 13	For 22, Dex 21, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 13
Compétences :	Connaissances (plans) +6, Déplacement silencieux +11, Détection +7, Diplomatie +3, Évasion +11, Fouille +6, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +7 (+9 pour suivre des traces, +9 dans le plan de l'Air)	Connaissances (plans) +10, Déplacement silencieux +15, Détection +11, Diplomatie +3, Évasion +15, Fouille +10, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +11, Psychologie +11, Survie +11 (+13 pour suivre des traces, +9 dans le plan de l'Air)	Connaissances (plans) +18, Déplacement silencieux +23, Détection +21, Diplomatie +3, Évasion +23, Fouille +18, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +21, Psychologie +19, Survie +19 (+21 pour suivre des traces, +21 dans le plan de l'Air)
Dons :	Attaque en finesse, Esquive	Attaque en finesse, Attaque en vol, Esquive	Arme de prédilection (morsure) ^S , Attaque en finesse, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Vigilance
Environnement :	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air
Organisation sociale :	solitaire ou nichée (2-4)	solitaire ou nichée (2-4)	solitaire ou nichée (2-4)
Facteur de	3	5	8

puissance :

Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	4–6 DV (taille P)	8–14 DV (taille M)	16–24 DV (taille G), 25–32 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau :	—	—	—

L'arrawak est un prédateur et un charognard originaire du plan de l'Air. En contorsionnant son corps souple et en modulant la cadence de ses battements d'ailes, il peut voler à sa vitesse maximale dans toutes les directions.

Un petit arrawak (c'est-à-dire jusqu'à dix ans) mesure environ 1,50 mètre du bec au bout de la queue, le corps comptant pour un tiers du total. Son envergure dépasse à peine les 2 mètres et il pèse une dizaine de kilogrammes.

À l'âge adulte (de dix à quarante ans), il mesure 3 mètres de long, pour une envergure de 5 mètres et un poids de 50 kg.

Enfin, un ancien (de quarante à soixante-quinze ans) fait 6 mètres de long pour une envergure de 9 mètres et un poids de 400 kg.

Ce monstre parle l'aérien, mais est d'un naturel peu communicatif.

Combat

Perpétuellement affamé, l'arrawak défend son territoire avec la dernière énergie. Il attaque presque toutes les créatures qu'il croise, soit pour les dévorer, soit pour chasser ce qu'il perçoit comme un rival. Son arme principale est un rayon électrique tiré par sa queue. Il peut également mordre ses adversaires, mais préfère rester à distance.

Rayon électrique (Sur). L'arrawak peut tirer ce rayon une fois par round, jusqu'à une portée de 15 mètres.

Ath-atch**Aberration de taille TG**

Dés de vie : 14d8+70 (133 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 10,50 m en armure de peau (7 cases) ; vitesse de base 15 m

Classe d'armure : 20 (–2 taille, +1 Dex, +3 armure de peau, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +10/+26

Attaque : morgenstern (+16 corps à corps, 3d6+8) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+8)

Attaque à outrance : morgenstern (+12/+7 corps à corps, 3d6+8), 2 morgenstern (+12 corps à corps, 3d6+4), morsure (+12 corps à corps, 2d8+4 et venin) ; ou rocher (+5 distance, 2d6+8), 2 rochers (+5 distance, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +10

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7, Escalade +9, Perception auditive +7, Saut +18

Dons : Arme en prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou tribu (7–12)

Facteur de puissance : 8

Trésor : 50% de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : 15–28 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +5

Ce monstre au nom imprononçable est un bipède énorme et difforme. À l'âge adulte, il atteint les 5,50 mètres de haut pour un poids de 2 250 kg.

Il parle un dialecte grossier dérivé du géant.

Combat

L'ath-atch charge au contact sauf si ses adversaires sont trop loin, auquel cas il les bombarde de rochers. Il tente parfois de renverser ses ennemis en armure pour atteindre les cibles moins protégées et qui se croyaient à l'abri derrière les guerriers. Ses premières attaques sont portées au hasard sur les créatures qui l'entourent. Puis, au

bout de quelques rounds, il les concentre sur ceux qui lui font le plus mal, réservant sa morsure venimeuse à ses plus redoutables adversaires.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 22) ; 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.

Avoral

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille M

Dés de vie : 7d8+35 (66 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +8 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+9

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 2d6+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 2d6+2) ; ou 2 ailes (+13 corps à corps, 2d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de terreur, pouvoirs magiques

Particularités : communication avec les animaux, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/Mal ou argent), résistance au froid et au son (10), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vision lucide, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +10 (+14 contre le poison), Vol +8

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

Compétences : Art de la magie +12, Bluff +13, Concentration +15, Connaissances (une au choix) +12, Déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +16, Détection +21, Diplomatie +7, Discrétion +16, Dressage +13, Équitation +8, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +13

Dons : Attaque en finesse, Attaque en vol, Extension d'effet de pouvoir magique (*projectile magique*)

Environnement : un plan d'alignement bon

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

Facteur de puissance : 9

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

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 8–14 DV (taille M), 15–21 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les os d'un avoral sont résistants, mais creux, ce qui fait que même les plus grands ne dépassent pas les 60 kg. Ils font jusqu'à 2,10 mètres de haut. Une petite main est présente au milieu de chaque aile. Quand celle-ci est repliée, la main vient se placer à peu près à la même hauteur que celle d'un humain. L'avoral peut s'en servir comme d'une main normale.

Son acuité visuelle est incroyable, puisqu'il peut discerner de minuscules détails à 15 kilomètres de distance, et l'on prétend qu'il voit la couleur des yeux de quelqu'un à deux cents pas.

Les avorals parlent le céleste, l'inférieur et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

Combat

Au sol, l'avoral frappe ses adversaires à l'aide de ses ailes. Mais il préfère combattre dans les airs, ce qui lui permet d'utiliser ses serres et de bénéficier au maximum de sa rapidité et de son agilité. Il ne peut pas combattre avec ses ailes quand il vole.

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

Aura de terreur (Sur). Une fois par jour, l'avoral peut générer une aura de terreur dans un rayon de 6 mètres autour de lui. La zone d'effet exceptée, ce pouvoir est identique au sort *terreur* au niveau 8 de lanceur de sort (jet de Volonté DD 17 pour effet partiel). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Aide, bourrasque* (DD 15), *cercle magique contre le Mal* (uniquement sur lui-même), *détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation de la magie, flou* (uniquement sur lui-même), *immobilisation de personne* (DD 16), *injonction* (DD 14), *lumière, porte dimensionnelle et projectile magique à volonté ; éclair* (DD 16) 1 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

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

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

Vision lucide (Sur). Ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts), si ce n'est que sa portée est personnelle et que l'avoral doit se concentrer pendant 1 round entier avant qu'il ne fasse effet. Par la suite, l'effet se prolonge tant que l'avoral reste concentré.

Compétences. La formidable acuité visuelle de ce céleste se traduit par un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Azer

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

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

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +6 naturelle, +4 armure d'écailles, +2 écu), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+1/x3 et 1 de feu) ; ou épieu (+3 distance, 1d6+1 et 1 de feu)

Attaque à outrance : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+1/x3 et 1 de feu) ; ou épieu (+3 distance, 1d6+1 et 1 de feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chaleur

Particularités : immunité contre le feu, résistance à la magie (13), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

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

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

Compétences : Artisanat (deux au choix) +6, Détection +6, Discrétion +0, Escalade +0, Estimation +6, Fouille +6, Perception auditive +6, Saut -6

Dons : Attaque en puissance

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2-4), bande (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou clan (30-100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Facteur de puissance : 2

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2, mais non inflammables uniquement), objets normaux (x2, mais non inflammables uniquement)

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Les azers sont de la famille des nains et natifs du plan élémentaire du Feu. Ils portent pour seul vêtement un kilt en laiton, bronze ou cuivre. Ils parlent l'igné et le commun.

Combat

Les azers se battent à l'aide de marteaux ou d'épieux à fer large. Lorsqu'ils se retrouvent désarmés, ils essayent d'immobiliser leurs adversaires entre leurs bras puissants.

Bien que de nature taciturne et peu amicale, ils déclenchent rarement les hostilités, sauf pour déposséder quelqu'un de ses pierres précieuses, qu'ils aiment plus que tout. Ils combattent jusqu'à la mort quand ils se sentent menacés, mais sont conscients de la valeur que peuvent avoir les prisonniers ; ils n'hésitent donc pas à en faire.

Chaleur (Ext). Le corps des azers est tellement chaud que leurs attaques à mains nues infligent toutes 1 point de dégâts de feu supplémentaire. Leurs armes métalliques sont conçues pour transmettre cette chaleur.

Personnages azers

Voici les traits raciaux des azers :

- +2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, -2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un azer est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un azer débute avec deux niveaux d'Extérieur, 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 +3 et Volonté +3.

- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un azer lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (8 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Artisanat, Détection, Discrétion, Escalade, Estimation, Fouille, Perception auditive et Saut.
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un azer lui donnent un don.
- Bonus d'armure naturelle de +6.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Chaleur.
- Particularités (voir ci-dessus). Immunité contre le feu, résistance à la magie (13 + niveaux de classe), vulnérabilité au froid.
- *Langages*. D'office : commun, igné. Supplémentaires : abyssal, aérien, aquatique, infernal, terreux.
- *Classe de prédilection*. Guerrier.
- *Ajustement de niveau*. +4.

Babélien

Aberration de taille M

Dés de vie : 4d8+24 (42 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1) ; ou salive (+4 contact à distance, 1d4 d'acide et aveuglement)

Attaque à outrance : 6 morsures (+4 corps à corps, 1), salive (+4 contact à distance, 1d4 d'acide et aveuglement)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, charabia, enveloppement, étreinte, manipulation du sol, salive incandescente

Particularités : créature informe, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 22, Int 4, Sag 13, Cha 13

Compétences : Détection +9, Natation +8, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Réflexes surhumains

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 5–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le babélien est une abomination qui semble tout droit sortie des cauchemars d'un dément. Bien que n'étant pas malfaisant par nature, il se repaît des fluides vitaux et montre un goût très prononcé pour le sang des créatures intelligentes.

Un babélien mesure environ 90 cm de diamètre et entre 90 cm et 1,20 m de haut. Il pèse une centaine de kilogrammes.

Le babélien parle le commun, mais ses paroles sont rarement compréhensibles.

Combat

Le babélien se bat en projetant des pseudopodes contenant chacun un ou plusieurs yeux et une bouche capable de mordre. Il peut constituer six membres similaires au cours d'un round.

Absorption de sang (Ext). Dès que le babélien remporte un test de lutte opposé contre l'adversaire qu'il a agrippé (voir ci-dessus), sa bouche se fixe dans la chair de la victime et commence à sucer son sang. Chaque round, le personnage subit les dégâts normaux de la morsure ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Il est possible d'arracher la bouche en réussissant un test de Force (DD 12), mais cela inflige 1 point de dégâts supplémentaire à la victime. Sinon, le pseudopode peut être tranché par une manœuvre de destruction (les pseudopodes ont 2 points de vie). À noter qu'une bouche séparée du corps continue de mordre et de pomper le sang de sa cible pendant 1d4 rounds avant de tomber au sol, inerte. Une créature tombant à 0 en Constitution est tuée.

Charabia (Sur). Dès que le babélien repère quelque chose de comestible, il se met à baragouiner en prononçant simultanément des paroles inintelligibles à travers toutes ses bouches (par une action libre). Toutes les créatures autres que des babéliens comprises dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être affectées par l'équivalent du sort *confusion* pendant 1d2 rounds. C'est un effet de son et mental, de type

coercition. Les adversaires réussissant leur jet de sauvegarde ne sont plus affectés par le charabia de ce babélien pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Enveloppement (Ext). Ce monstre peut également engloutir tout adversaire de taille M ou moins agrippé par un minimum de trois bouches. Si le personnage rate un jet de Réflexes (DD 14), il tombe et le babélien le recouvre aussitôt. Dès le round suivant, il le mord un total de 12 fois, chaque attaque bénéficiant d'un bonus de +4. Un personnage englouti est incapable de frapper le babélien de l'intérieur. Les trois bouches qui ont servi à l'attirer au sol sont désormais libres d'attaquer d'autres adversaires ; le babélien dispose donc de ses six attaques normales en plus des douze morsures qu'il fait subir à sa proie. Le DD de sauvegarde est lié à la Force et inclut un bonus racial de +2.

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

Manipulation du sol (Sur). À volonté, par une action simple, le babélien peut transformer la terre ou la roche des cases adjacentes en une boue ayant la consistance des sables mouvants. Il lui faut 1 round pour ramollir la terre ou le sable, et 2 rounds pour la pierre. Chaque round, toutes les créatures se trouvant dans la zone affectée doivent dépenser une action de mouvement pour éviter de s'enfoncer et de se retrouver immobilisées (comme en situation de lutte).

Salive (Ext). Chaque round et par une action libre, le babélien peut cracher un jet de salive sur un adversaire se trouvant à 9 mètres ou moins. Le monstre effectue alors un jet d'attaque de contact à distance. S'il réussit, il inflige 1d4 points de dégâts d'acide et la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas être aveuglée pendant 1d4 rounds. Les créatures sans yeux sont immunisées contre l'aveuglement, mais subissent tout de même les dégâts d'acide. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Créature informe (Ext). Le babélien est immunisé contre les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtés, il ne peut pas être pris en tenaille.

Compétences. Grâce à ses nombreux yeux, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

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

Barghest

	Barghest Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) de taille M	Barghest noble Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) de taille G
Dés de vie :	6d8+6 (33 pv)	9d8+27 (67 pv)
Initiative :	+6	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16	20 (-1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+6/+9	+9/+18
Attaque :	morsure (+9 corps à corps, 1d6+3)	morsure (+13 corps à corps, 1d8+5) ; ou <i>cimeterre à deux mains +1</i> (+14 corps à corps, 2d6+8/18-20)
Attaque à outrance :	morsure (+9 corps à corps, 1d6+3), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+13 corps à corps, 1d8+5), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2) ; ou <i>cimeterre à deux mains +1</i> (+14 corps à corps, 2d6+8/18-20), morsure (+8 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	ingestion de cadavres, pouvoirs magiques	ingestion de cadavres, pouvoirs magiques
Particularités :	change-forme, odorat, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)	change-forme, odorat, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +6, Vol +7	Réf +8, Vig +9, Vol +10
Caractéristiques :	For 17, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 14, Cha 14	For 20, Dex 15, Con 16, Int 18, Sag 18, Cha 18
Compétences :	Bluff +11, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10,	Acrobaties +16, Bluff +16, Concentration +15, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle),

	Détection +11, Diplomatie +6, Discrétion +11*, Fouille +11, Intimidation +13, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +12, Survie +11 (+13 pour suivre des traces)	Déplacement silencieux +14, Détection +16, Diplomatie +8, Discrétion +10*, Escalade +17, Fouille +11, Intimidation +18, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +21, Survie +16 (+18 pour suivre des traces)
Dons :	Attaques réflexes, Pistage, Science de l'initiative	Attaques réflexes, Magie de guerre, Pistage, Science de l'initiative
Environnement :	un plan d'alignement mauvais	un plan d'alignement mauvais
Organisation sociale :	solitaire ou meute (3–6)	solitaire ou meute (3–6)
Facteur de puissance :	4	5
Trésor :	normal (x2)	normal (x2)
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	spécial, voir description	spécial, voir description
Ajustement de niveau :	—	—

Le barghest est un loup fiélon capable de se transformer en loup ou en gobelin. Sa forme naturelle est celle d'un hybride entre un gobelin et un loup aux crocs acérés et aux griffes tranchantes. À la naissance, il est impossible de le différencier d'un loup, mis à part pour sa taille et ses griffes. Mais au fur et à mesure qu'il grandit, sa peau rouge s'assombrit et prend des reflets bleuâtres, pour finir par devenir totalement bleue. À l'âge adulte, tel que décrit ici, il mesure 1,80 mètre de long pour un poids moyen de 90 kg. Sous le coup de l'excitation, ses yeux luisent d'un éclat orangé.

Il parle le gobelin, le worg et l'inférieur.

Combat

Un barghest ne s'encombre généralement pas d'armes. Bien qu'aimant tuer, il déteste les combats équitables et préfère attaquer par surprise. Une fois le combat engagé, il se cache et utilise des sorts tels que *désespoir foudroyant* et *charme-personne* afin de semer le trouble chez ses adversaires. Il essaie de rester à l'écart de ses ennemis les plus dangereux.

Les armes naturelles du barghest, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. De plus, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Ingestion de cadavres (Sur). Quand un barghest tue un humanoïde, il peut le dévorer d'un seul coup. C'est une action complexe qui lui permet d'ingérer le corps et l'âme de sa victime. Cette attaque spéciale détruit totalement le corps de la victime et interdit donc toute forme de rappel ou résurrection nécessitant au moins une partie de la dépouille. Seuls les sorts *souhait*, *miracle* et *résurrection suprême* peuvent ramener le personnage à la vie, et encore ont-ils 50% de chances d'échouer. Le test se joue lors de la première tentative pour chaque créature ingérée, et, s'il échoue, aucune magie mortelle ne pourra ramener la victime à la vie.

L'évolution du barghest se fait en ingérant des cadavres. Toutes les trois créatures qu'il engloutit de la sorte, il gagne 1 DV et ses valeurs de Force et de Constitution, ainsi que son bonus d'armure naturelle augmentent de +1. Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes augmentent comme pour un Extérieur de son nombre de dés de vie et il obtient les points de compétence, les dons et les augmentations de caractéristiques normalement dus à chaque nouveau DV. Le barghest n'évolue que lorsqu'il ingère les cadavres de créatures ayant des dés de vie ou des niveaux au moins égaux au sien. Lorsqu'un barghest atteint ainsi 9 DV, il devient immédiatement un barghest noble.

Pouvoirs magiques. *Clignotement*, *détection faussée* (DD 14), *lévitation* et *rage* (DD 15) à volonté ; *charme-monstre* (DD 16), *désespoir foudroyant* (DD 16) et *porte dimensionnelle* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du barghest. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Change-forme (Sur). Le barghest peut se transformer en gobelin ou en gros loup par une action simple. Sous forme de gobelin, il n'a pas accès à ses armes naturelles, mais peut porter des armes ou une armure. Sous forme de loup, il perd ses attaques de griffes mais conserve son attaque de morsure.

Passage sans trace (Ext). Sous forme de loup, le barghest peut utiliser *passage sans trace* (comme le sort) par une action libre.

Compétences. * Sous forme de loup, le barghest bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion.

Barghest noble

Un barghest atteignant 9 DV en se nourrissant de corps et d'âmes devient alors un barghest noble. Il peut se transformer en une créature goblinoïde de taille G (près de 2,40 mètres de haut, pour un poids avoisinant les 200 kg) ou en loup sanguinaire. Sous forme de gobelin, il n'a pas accès à ses armes naturelles, mais peut porter des armes ou une armure. Sous forme de loup sanguinaire, il perd ses attaques de griffes mais conserve son attaque de morsure.

Un barghest noble peut atteindre un maximum de 18 DV en ingérant des cadavres.

Combat

Il arrive qu'un barghest noble utilise une arme à deux mains magique à la place de ses griffes.

Pouvoirs magiques. Le DD de sauvegarde des pouvoirs magiques d'un barghest noble est modifié par sa valeur de Charisme plus élevée : *détection faussée* (DD 16), *rage* (DD 17) ; *charme-monstre* (DD 18), *désespoir foudroyant* (DD 18). De plus, un barghest noble dispose des pouvoirs magiques supplémentaires suivants : *sphère d'invisibilité à volonté* ; *agrandissement de groupe*, *force de taureau de groupe* une fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du barghest noble.

Basilic

Créature magique de taille M

Dés de vie : 6d10+12 (45 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard pétrifiant

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

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 15, Dex 8, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +7, Discrétion +0*, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (3-6)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7-10 DV (taille M), 11-18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le basilic est un monstre reptilien capable de pétrifier ses adversaires d'un seul regard. Généralement, son corps est d'un brun terne, sauf au niveau du ventre, qu'il a jaunâtre. Il a parfois une petite corne recourbée au-dessus du museau. À l'âge adulte, il atteint une longueur de 2 mètres, plus sa queue (laquelle fait généralement entre 1,50 mètre et 2 mètres). Il pèse aux alentours de 150 kg.

Combat

Le basilic s'appuie sur son regard, ne mordant ses adversaires que s'ils arrivent au contact. Bien qu'équipé de huit pattes, il est assez lymphatique et dépense le moins d'énergie possible. Quiconque s'enfuit devant lui a de fortes chances de ne pas être poursuivi, ou alors sur une courte distance.

Ce monstre passe le plus clair de son temps immobile, à guetter ses proies (petits mammifères, oiseaux, reptiles et autres créatures similaires).

Regard pétrifiant (Sur). Victime transformée en pierre de façon permanente, portée 9 mètres, jet de Vigueur DD 13 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. * La coloration terne du basilic et sa capacité à rester immobile des heures durant lui confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion en milieu naturel.

Béhir

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +9/+25
Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)
Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : constriction (2d8+8), engloutissement, étreinte, pattes arrière (1d4+4), souffle
Particularités : ignore les crocs-en-jambe, immunité contre l'électricité, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +5
Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 14, Cha 12
Compétences : Détection +4, Discrétion +5, Escalade +16, Perception auditive +4, Survie +2
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Vigilance
Environnement : collines tempérées
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 8
Trésor : normal
Alignement : souvent neutre
Évolution possible : 10–13 DV (taille TG), 14–27 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Le béhir est un monstre reptilien pouvant ramper sur le sol ou se déplacer à une vitesse considérable grâce à ses douze pattes.

Long d'une douzaine de mètres de la gueule à l'extrémité de la queue, il pèse environ 2 tonnes. S'il le souhaite, il peut ramener ses pattes le long du corps et ramper comme un serpent. La couleur du béhir va de l'aigue-marine au bleu nuit et rayées de brun-gris. Son ventre est bleu pâle. Les deux cornes incurvées qui poussent au sommet de son crâne ont l'air dangereuses, mais elles lui servent à se nettoyer les écailles, pas à combattre. Il parle le commun.

Combat

Le béhir commence généralement par mordre et agripper sa proie, après quoi il l'avale ou la broie entre ses pattes. Il ne peut utiliser ses griffes que contre une cible agrippée. S'il se trouve face à un grand nombre d'adversaires, il utilise son souffle à la première occasion.

Constriction (Ext). Chaque fois que le béhir remporte un test de lutte opposé, il inflige 2d8+8 points de dégâts. Il peut également utiliser ses pattes arrière contre une victime qu'il agrippe.

Engloutissement (Ext). Le béhir peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte opposé. Dans ce cas, le don Enchaînement lui permet aussitôt de mordre et agripper un autre personnage.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du béhir, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du béhir 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 béhir peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le béhir doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille quelconque. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il peut utiliser son pouvoir de constriction et à partir du round suivant faire une tentative d'engloutissement.

Pattes arrière (Ext). Six griffes, bonus à l'attaque +15 corps à corps, dégâts 1d4+4.

Souffle (Sur). Ligne de 6 mètres de long, 1 fois tous les 10 rounds ; dégâts 7d6 d'électricité, jet de Réflexes DD 19 pour demi-dégâts.

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

Bodak

Mort-vivant (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 9d12 (58 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +4/+5

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard mortel

Particularités : immunité contre l'électricité, mort-vivant, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance au feu et à l'acide (10), vulnérabilité à la lumière du soleil, vision dans le noir (18 m)

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

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

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +11, Perception auditive +11

Dons : Arme de prédilection (coup), Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou bande (2–4)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Le bodak est un mort-vivant issu d'une créature qui est morte au contact du Mal absolu.

Un bodak conserve quelques souvenir de son existence précédente et il peut parler le commun (ou d'autres langues humanoïdes).

Combat

Regard mortel (Sur). Mort immédiate, portée 9 mètres, jet de Vigueur DD 15 pour annuler. Tout humanoïde tué par cette attaque se transforme à son tour en bodak dans la journée qui suit.

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Ce monstre craint la lumière du soleil, qui le brûle atrocement. Il subit 1 point de dégâts par round qu'il passe exposé au soleil.

Bralani

Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 30 m (parfaite)

Classe d'armure : 20 (+4 Dex, +6 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *cimeterre +1 saint* (+11 corps à corps, 1d6+4/18–20) ; ou *arc long composite +1 saint* (limite de bonus de Force de +4) (+11 distance, 1d8+5/x3) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : *cimeterre +1 saint* (+11/+6 corps à corps, 1d6+4/18–20) ; ou *arc long composite +1 saint* (limite de bonus de Force de +4) (+11/+6 distance, 1d8+5/x3) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : coup de vent, pouvoirs magiques

Particularités : don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid ou Mal), résistance au feu et au froid (10), résistance à la magie (17), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +8, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 17, Int 13, Sag 14, Cha 14

Compétences : Acrobaties +13, Concentration +12, Déplacement silencieux +13, Détection +13, Dressage +11, Diplomatie +4, Discrétion +13, Équitation +6, Évasion +13, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +13, Psychologie +11, Saut +10

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

Environnement : un plan d'alignement chaotique bon

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

Facteur de puissance : 6

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

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 7–12 DV (taille M), 13–18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +5

Ils peuvent prendre la forme d'un cyclone ou d'un tourbillon de poussière, de neige ou de sable.

Les bralanis parlent le céleste, le draconien et l'inferral, mais ils peuvent communiquer avec n'importe quelle créature grâce à leur don des langues.

Combat

Les bralanis ont une prédilection pour le cimetière et l'arc long, comme les nomades du désert à qui ils ressemblent.

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

Pouvoirs magiques. *Bourrasque* (DD 14), *charme-personne* (DD 13), *flou*, *image miroir*, *mur de vent* à volonté ; *éclair* (DD 15), *soins importants* (DD 15) 2 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Coup de vent (Sur). Lorsqu'il est sous forme de cyclone, un bralani peut porter des coups de vent violents, qui infligent 2d6 points de dégâts sur une ligne de 6 mètres de long (jet de Réflexes DD 16 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Transformation (Sur). Un bralani peut passer de sa forme naturelle à celle d'un cyclone par une action simple. Sous forme humanoïde, il ne peut ni voler, ni porter des coups de vent, mais il peut utiliser ses armes et ses pouvoirs magiques. Sous forme de cyclone, il peut voler, porter des attaques de coups et des coups de vent. Il ne peut alors pas utiliser ses armes, mais dispose toujours de ses pouvoirs magiques.

La transformation dure jusqu'à ce que le bralani décide de changer de forme. La transformation ne peut être dissipée et le bralani ne change pas de forme lorsqu'il meurt. Cependant, un sort de *vision lucide* permet de distinguer simultanément les deux formes de la créature.

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

Bulette

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 22 (-2 taille, +2 Dex, +12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +9/+25

Attaque : morsure (+16 corps à corps, 2d8+8)

Attaque à outrance : morsure (+16 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+10 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : bondissement

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

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +6

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 20, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +3, Perception auditive +9, Saut +15

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

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

Ajustement de niveau : —

Redoutée de tous, même des autres monstres, elle justifie amplement son surnom de « requin terrestre ».

Combat

La bulette attaque tout ce qu'elle considère comestible, mais en priorité les proies faciles ou celles qui sont le plus proche d'elle. Les elfes sont les seules créatures qu'elle refuse de manger, et elle n'aime guère le goût de la chair de nain. Lorsqu'elle creuse des galeries sous le sol, elle repère ses proies aux vibrations qu'elles émettent. Quand elle perçoit un mouvement (qu'elle assimile systématiquement à un repas potentiel), elle remonte à la surface et lance aussitôt l'assaut.

Bondissement (Ext). La bulette peut bondir et retomber sur ses adversaires, ce qui lui permet d'attaquer avec ses quatre pattes au lieu de deux (+15 corps à corps chacune), mais elle est alors incapable de mordre.

Centaure

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : épée longue (+7 corps à corps, 2d6+6/19–20) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +4) (+5 distance, 2d6+4/x3)

Attaque à outrance : épée longue (+7 corps à corps, 2d6+6/19–20), 2 sabots (+3 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +4) (+5 distance, 2d6+4/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +5

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 15, Int 8, Sag 13, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Perception auditive +3, Survie +2

Dons : Arme de prédilection (sabot), Esquive

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (5–8), troupe (8–18 plus 1 chef de niveau 2–5) ou tribu (20–200 plus 10 sergents de niveau 3, 5 lieutenants de niveau 5 et 1 chef de niveau 5–9)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Un centaure est aussi imposant qu'un cheval lourd, mais bien plus grand et légèrement plus pesant. Un centaure mesure 2,10 mètres de haut et pèse un peu plus d'une tonne.

Ils parlent l'elfe et le sylvestre.

Combat

Un centaure équipé d'une lance d'arçon inflige des dégâts doublés lors d'une charge, comme le ferait un cavalier plus traditionnel.

Personnages centaures

Les druides centaures deviennent souvent chefs et porte-parole de leur tribu.

Voici les traits raciaux des centaures :

- +8 en Force, +4 en Dextérité, +4 en Constitution, −2 en Intelligence, +2 en Sagesse.
- Grande taille. Malus de −1 à la classe d'armure et sur les jets d'attaque, malus de −4 sur les tests de Discrétion, bonus de +4 sur les tests de lutte, peut transporter une charge double de celle d'une créature de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/1,5 m.
- La vitesse de base au sol d'un centaure est de 15 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un centaure débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un centaure lui donnent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Perception auditive et Survie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un centaure lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.
- *Langages*. D'office : sylvestre, elfe. Supplémentaires : commun, gnome, halfelin.
- *Classe de prédilection*. Rôdeur.
- *Ajustement de niveau*. +2.

Chaosien

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 8d8+8 (44 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : griffes (+10 corps à corps, 1d3+2 et instabilité corporelle)

Attaque à outrance : 2 griffes (+10 corps à corps, 1d3+2 et instabilité corporelle)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : instabilité corporelle

Particularités : immunité contre les changements de forme et les coups critiques, résistance à la magie (15), vision dans le noir (18 m)

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

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

Compétences : Acrobaties +14, Détection +11, Discrétion +12, Escalade +13, Évasion +12, Fouille +11,

Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +11, Saut +9, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement chaotique

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique neutre

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

Ajustement de niveau : —

Le corps de cette abominable créature est en mutation permanente. Les dimensions du chaosien varient énormément, mais il pèse toujours aux alentours de 100 kg.

Le chaosien est incapable de parler.

Combat

Malgré son apparence terrifiante et les nombreux crocs, tentacules, griffes et autres pinces dont il peut se doter, le chaosien inflige très peu de dégâts au combat. Quels que soient sa forme et le nombre de ses appendices, il est incapable d'attaquer plus de deux fois par round. Sans doute sa trop grande mutabilité ne lui procure-t-elle pas la coordination nécessaire pour multiplier les coups.

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

Instabilité corporelle (Sur). Chaque coup porté par le chaosien peut provoquer une terrible métamorphose chez sa victime. Celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de se transformer en masse informe et spongieuse. Elle doit alors contrôler son apparence sans cesser un seul instant de se concentrer (voir ci-dessous), sinon sa chair se met à bouillonner, à muter ou encore à fondre comme de la cire chaude. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

La victime devient également incapable de tenir le moindre objet. Vêtements, armure, anneaux, casque et sac à dos ne lui servent plus à rien. Pire, les objets de grande taille (armure, sac à dos, tunique, etc.) entravent ses mouvements, ce qui se traduit par une réduction sensible de sa valeur de Dextérité de 4 points. Ses pieds et ses jambes ramollis ou difformes la ralentissent considérablement, et sa vitesse de déplacement tombe au quart de sa vitesse normale (ou à 3 mètres par round, en prenant le plus désavantageux). De plus, ses nerfs lui communiquent en permanence une vive douleur qui l'empêche de coordonner ses gestes. Elle ne peut plus lancer de sorts ni utiliser d'objets magiques et elle attaque aveuglément, sans pouvoir distinguer ses amis de ses ennemis (–4 au jet d'attaque et 50% de chances de rater quand le coup devrait normalement porter).

Chaque round que la victime passe dans cet état, le choc psychologique est tel qu'elle subit une diminution permanente 1 point de Sagesse. Si cette caractéristique tombe à 0, elle devient instantanément un chaosien. Si la créature est consciente de son état, elle peut tenter de retrouver sa forme réelle par une action simple en effectuant un test de Charisme (DD 15 ; cette valeur ne change pas selon les DV ou les valeurs de caractéristique du chaosien). En cas de succès, elle reprend sa forme normale pendant 1 minute. En cas d'échec, elle peut recommencer dès le round suivant.

L'instabilité corporelle n'est ni une maladie ni une malédiction ; il est donc extrêmement difficile de s'en débarrasser. Les sorts *changement de forme* et *peau de pierre* ne soignent pas la victime, mais lui permettent de conserver la forme qu'elle a au moment de l'incantation jusqu'à la fin de la durée. *Guérison suprême*, *restauration* ou *restauration suprême* sont nécessaires pour neutraliser cette affliction (à noter qu'il faut un autre sort de *restauration* pour rendre à la victime les points de Sagesse perdus).

Immunité contre les changements de forme (Ext). La magie des mortels ne peut modifier la forme du chaosien de façon durable. Les effets tels que la métamorphose ou la pétrification lui imposent un nouvel aspect

pendant quelques instants, mais le chaosien recommence à muter dès le début de son tour de jeu, par une action libre.

Chapardeur éthéré

Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8 (22 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+3

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : détection de la magie, forme éthérée, vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 10, Dex 18, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +9, Escamotage +12, Perception auditive +9

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

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

Alignement : généralement neutre

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

Ajustement de niveau : —

Le chapardeur éthéré est une créature au physique stupéfiant qui aime dérober leurs possessions aux voyageurs. Sa faculté à passer rapidement du plan Matériel au plan Éthéré en fait un maître du vol à la tire. Il est incapable de parler.

Combat

Le chapardeur éthéré erre à la recherche d'une proie, utilisant son pouvoir de forme éthérée pour se dissimuler (parfois au cœur d'un objet solide). Lorsqu'il aperçoit une cible prometteuse, il revient dans le plan Matériel de façon à la prendre par surprise, tente de lui voler un objet, puis repart dans le plan Éthéré sans demander son reste. Il lui arrive parfois de mordre sa victime afin de détourner son attention. Une fois en possession d'un objet, il retourne l'admirer dans son repaire. S'il est gravement blessé, il s'enfuit.

Plusieurs ruses toutes simples peuvent faire échouer l'attaque du chapardeur éthéré. Un personnage réagissant sans perdre de temps peut par exemple lui reprendre l'objet subtilisé avant qu'il n'ait le temps de disparaître (utilisez pour cela les règles sur le désarmement). On peut aussi laisser traîner des babioles à son intention. On prétend que ce monstre sentirait la magie. Ce qui est sûr, c'est qu'il est irrésistiblement attiré par les objets affectés à l'aide d'*aura magique* ou de *flamme éternelle*, surtout s'ils sont également brillants. De plus, le chapardeur éthéré se satisfait généralement d'un seul objet.

Détection de la magie (Sur). Le chapardeur éthéré détecte en permanence la magie (niveau 5 de lanceur de sorts).

Forme éthérée (Sur). Cette créature peut passer du plan Éthéré au plan Matériel au cours d'une action de mouvement, puis retourner dans le plan Éthéré par une action libre. Elle peut rester dans le plan Éthéré pendant 1 round avant de revenir dans le plan Matériel. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 15 de lanceur de sorts).

Compétences. Le chapardeur éthéré bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escamotage et d'un bonus racial de +4 sur les tests de Détection et Perception auditive.

Chien de Yeth

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +6

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

Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d8+4)
Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d8+4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aboiement, croc-en-jambe
Particularités : odorat, réduction des dégâts (10/argent), vision dans le noir (18 m), vol
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +5
Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10
Compétences : Détection +11, Fouille +7, Perception auditive +11, Survie +11 (+13* pour suivre une piste)
Dons : Pistage, Science de l'initiative
Environnement : un plan d'alignement mauvais
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (6–11)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)
Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Haut de 1,50 mètre au garrot, il pèse environ 200 kilos.
Le chien de Yeth est incapable de parler, mais il comprend l'infernal.

Combat

Le chien de Yeth ne chasse que de nuit. Craignant le soleil, il ne sort jamais de jour, même si sa vie en dépend. Les armes naturelles d'un chien de Yeth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement mauvais pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Aboiement (Sur). Quand le chien de Yeth se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres Extérieurs d'alignement mauvais exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 11) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que leur jet de sauvegarde soit réussi ou non, toutes les créatures ayant entendu l'aboiement sont par la suite immunisées pendant une journée entière contre cette attaque (sauf si elle est portée par un autre chien de Yeth). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Croc-en-jambe (Ext). Un chien de Yeth touchant sa proie à l'aide de son attaque de morsure 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 chien de Yeth.

Vol (Sur). Le chien de Yeth peut achever ou reprendre son vol au prix d'une action libre.

Compétences. * Le chien de Yeth bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Chien esquiveur

Créature magique de taille M

Dés de vie : 4d10 (22 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+4

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

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

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

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 11

Compétences : Détection +5, Discrétion +3, Perception auditive +5, Psychologie +3, Survie +4

Dons : Course, Pistage^s, Volonté de fer

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (7–16)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 5–7 DV (taille M), 8–12 DV (taille G)

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

Le chien esquivateur est un canidé intelligent doté de facultés de téléportation limitées.

Les chiens esquivateurs parlent leur propre langue, un mélange élaboré d'abolements, de jappements et de grognements permettant de transmettre des informations complexes.

Combat

Les chiens esquivateurs chassent en meute. Ils se téléportent apparemment au hasard jusqu'à encercler leur proie, ce qui leur permet à certains d'entre eux de la prendre en tenaille.

Clignotement (Sur). À volonté, le chien esquivateur peut utiliser l'équivalent du sort *clignotement* (niveau 8 de lanceur de sorts). Une action libre lui suffit pour invoquer cet effet ou y mettre un terme.

Porte dimensionnelle (Sur). Une fois par round et par une action libre, le chien esquivateur peut se téléporter comme s'il utilisait le sort *porte dimensionnelle* (niveau 8 de lanceur de sorts). Ce pouvoir ne lui permet pas d'emmener quoi que ce soit avec lui. Il ne réapparaît jamais à l'intérieur d'un solide et peut attaquer dès qu'il se matérialise, sans période de désorientation.

Chimère

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+27 (76 pv)

Initiative : +1

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

Classe d'armure : 19 (−1 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4), morsure lion (+12 corps à corps, 1d8+2), cornes (+12 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : souffle

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

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

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 13, Cha 10

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

Dons : Attaques multiples, Vigilance, Vol stationnaire, Volonté de fer

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire, troupe (3–5) ou vol (6–13)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

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

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

Haute d'environ 1,50 mètre au garrot, elle mesure 3 mètres de long pour un poids avoisinant les 2 tonnes. La tête de dragon est couverte d'écailles blanches, bleues, noires, rouges ou vertes selon l'individu.

La chimère comprend le draconien, mais fait rarement l'effort de parler, même quand elle sert une créature plus puissante qu'elle.

Combat

Redoutable adversaire, la chimère préfère attaquer par surprise. Bien souvent, elle se cache pour jaillir devant ses proies au dernier moment, à moins qu'elle ne décide de les attaquer par la voie des airs. Sa tête de dragon peut cracher un souffle au lieu de mordre. Quand plusieurs chimères évoluent ensemble, elles attaquent de concert.

Souffle (Sur). La nature du souffle d'une chimère dépend de la couleur de sa tête draconienne, selon la table ci-dessous. Quel que soit le type de souffle, il est utilisable tous les 1d4 rounds, inflige 3d8 points de dégâts (jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pour déterminer la couleur de la tête de dragon de la chimère (et donc la nature de son souffle), jetez 1d10 et consultez la table ci-dessous :

1d10 Couleur de la tête Souffle

1–2	Blanc	Cône de froid de 6 mètres de long
3–4	Bleu	Ligne d'électricité de 12 mètres de long
5–6	Noir	Ligne d'acide de 12 mètres de long

7–8	Rouge	Cône de feu de 6 mètres de long
9–10	Vert	Cône de gaz (acide) de 6 mètres de long

Compétences. Les trois têtes de la chimère lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, la chimère obtient un bonus aux tests de Discrétion de +8.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 175 kg, intermédiaire de 175 à 350 kg, et lourde de 350 à 525 kg.

Cockatrice

Créature magique de taille P

Dés de vie : 5d10 (27 pv)

Initiative : +3

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

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

Attaque de base/lutte : +5/–1

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d4–2 et pétrification)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d4–2 et pétrification)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pétrification

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

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Attaque en finesse^s, Esquive, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–4) ou bande (6–13)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

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

Ajustement de niveau : —

Les mâles ont une crête et une caroncule, comme les coqs. Les femelles, qui sont beaucoup plus rares, sont semblables au mâle, si ce n'est qu'elles n'ont pas ces ornements. Une cockatrice pèse environ 12 kg.

Combat

La cockatrice attaque farouchement tout ce qui lui semble représenter une menace, pour elle-même ou son nid. Lorsque plusieurs cockatrices sont rencontrées ensemble, elles font tout pour semer la confusion chez l'ennemi, n'hésitant pas à voler droit sur le visage de leurs adversaires pour les déconcentrer.

Pétrification (Sur). Toute créature frappée par l'attaque de morsure d'une cockatrice doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas être instantanément pétrifiée. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. La cockatrice est immunisée contre le contact pétrifiant de ses semblables. Par contre, les autres attaques pétrifiantes (regard de méduse, souffle de gorgone, sort de *pétrification*, etc.) l'affectent normalement.

Couatl

Extérieur (natif) de taille G

Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)

Initiative : +7

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

Classe d'armure : 21 (–1 taille, +3 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 1d3+6 et venin)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 1d3+6 et venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+6), étreinte, facultés psioniques, sorts, venin

Particularités : forme éthérée, télépathie (27 m), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 17, Sag 19, Cha 17

Compétences : Acrobaties +15, Art de la magie +15 (+17 pour les parchemins), Concentration +14, Connaissances (deux au choix) +15, Détection +16, Diplomatie +17, Fouille +15, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +0, Survie +4 (+6 pour suivre des traces), Utilisation d'objets magiques +15 (+17 pour les parchemins)

Dons : Dispense de composante matérielle^s, Esquive, Extension d'effet, Science de l'initiative, Vol stationnaire

Environnement : forêts chaudes

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

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal bon

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

Ajustement de niveau : +7

Long de 3,50 mètres environ, il fait près de 5 mètres d'envergure pour un poids de 900 kg.

Il parle le commun, le draconien et le céleste, et a également le pouvoir de communiquer par télépathie.

Combat

Le couatl attaque rarement sans avoir été provoqué, encore qu'il s'en prenne systématiquement aux malfaisants surpris en flagrant délit. Il utilise son pouvoir de *détection des pensées* pour confirmer les soupçons qu'il peut éprouver envers une personne. Sa grande intelligence lui permet de s'appuyer sur ses points forts, en lançant des sorts de loin avant de venir au contact. Quand plusieurs couatls combattent ensemble, ils mettent au point une stratégie commune.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il remporte un test de lutte opposé, le couatl inflige 2d8+6 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le couatl doit réussir une attaque de morsure sur une créature ne faisant pas plus de deux catégories de taille de plus que lui. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Sorts. Le couatl lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 9. Il peut choisir ses sorts sur la liste des ensorceleurs, sur celle des prêtres et sur les listes des domaines suivants : Air, Bien et Loi. Tous ses sorts de prêtre et de domaine sont considérés comme des sorts profanes pour le couatl, et il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde 15 + niveau de sort) : niveau 0 : destruction de morts-vivants, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, résistance, soins superficiels ; 1^{er} niveau : armure de mage, coup au but, endurance aux énergies destructives, mur de vent, protection contre le Chaos ; 2^e niveau : rayon ardent, silence, soins modérés, splendeur de l'aigle ; 3^e niveau : cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, état gazeux ; 4^e niveau : charme-monstre, liberté de mouvement.

Facultés psioniques (Sur). *Changement de plan* (DD 20), *détection de la Loi*, *détection de pensées* (DD 15), *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *invisibilité* et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) à volonté. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 4d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Forme éthérée (Sur). Comme le sort du même nom (niveau 16 de lanceur de sorts).

Télépathie (Sur). Le couatl peut communiquer mentalement avec toute créature ayant une valeur d'Intelligence dans un rayon de 27 mètres. La créature peut lui répondre si elle le souhaite ; le couatl et elle n'ont pas besoin de parler un langage commun pour se comprendre.

Créature céleste

Bien qu'elles ressemblent aux créatures vivant dans le plan Matériel, les créatures célestes résident dans les plans supérieurs, c'est-à-dire ceux du Bien. Elles sont plus belles et plus majestueuses que les habitants du plan Matériel.

Leur peau est souvent de la couleur d'un métal précieux (l'argent, l'or et le platine étant les couleurs les plus fréquentes). On les prend parfois pour des demi-célestes, êtres résultant de l'union entre un véritable céleste et une autre créature.

Création de créature céleste

L'archétype hérité « créature céleste » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible de type aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante ou vermine dont l'alignement est autre que mauvais (appelée ci-après « créature de base »).

La créature céleste conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit. Même si son type change, il ne faut pas recalculer ses dés de vie, bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou points de compétences.

Taille et type. Animaux et vermines agrémentées de cet archétype deviennent des créatures magiques. Ces deux cas de figure exceptés, le type de la créature de base reste inchangé. La taille est inchangée. Les créatures célestes rencontrées dans le plan Matériel ont le sous-type extraplanaire.

Attaques spéciales. La créature céleste conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, la créature céleste peut porter une attaque contre un adversaire d'alignement mauvais avec un bonus aux dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20).

Particularités. La créature céleste conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Réduction des dégâts (voir table ci-dessous)
- Résistance à l'acide, au froid et à l'électricité (voir table ci-dessous)
- Résistance à la magie égale à 5 + son nombre de DV (25 maximum)

Dés de vie	Résistance à l'acide, au froid et à l'électricité	Réduction des dégâts
1–3	5	—
4–7	5	5/magie
8–11	10	5/magie
12 et plus	10	10/magie

Si la créature de base possède déjà l'une de ces particularités, appliquez la valeur qui l'avantage le plus.

Si la créature obtient une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Caractéristiques. Comme la créature de base, mais au moins 3 en Intelligence.

Environnement. Un plan d'alignement bon.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base ; de 4 à 7 DV, comme la créature de base +1 ; à partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Alignement. Toujours bon (loyal, neutre ou chaotique).

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.

Créature fiélon

Bien qu'elles ressemblent aux créatures évoluant dans le plan Matériel, les créatures fiélons résident dans les plans inférieurs, vouées au Mal. Elles sont plus terrifiantes que les mortels qu'elles rappellent.

Création de créature fiélon

L'archétype hérité « créature fiélon » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible de type aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine dont l'alignement est autre que bon (appelée ci-après « créature de base »).

La créature fiélon conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit. Même si son type change, il ne faut pas recalculer ses dés de vie, bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou points de compétences.

Taille et type. Animaux et vermines agrémentés de cet archétype deviennent des créatures magiques. Ces deux cas de figure exceptés, le type de la créature de base reste inchangé. La taille est inchangée. Les créatures fiélons rencontrées dans le plan Matériel ont le sous-type extraplanaire.

Attaques spéciales. La créature fiélon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, la créature fiélon peut porter, contre un adversaire d'alignement bon, une attaque au cours de laquelle elle cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20).

Particularités. La créature fiélon conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Réduction des dégâts (voir table ci-dessous)
- Résistance au feu et au froid (voir table ci-dessous)
- Résistance à la magie égale à 5 + son nombre de DV (25 maximum)

Dés de vie	Résistance au feu et au froid	Réduction des dégâts
1–3	5	—
4–7	5	5/magie
8–11	10	5/magie
12 et plus	10	10/magie

Si la créature de base possède déjà l'une de ces particularités, appliquez la valeur qui l'avantage le plus.

Si la créature obtient une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Caractéristiques. Comme la créature de base, mais au moins 3 en Intelligence.

Environnement. Un plan d'alignement mauvais.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base ; de 4 à 7 DV, comme la créature de base +1 ; à partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Alignement. Toujours mauvais (loyal, neutre ou chaotique).

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.

Cthuul

Aberration (aquatique) de taille G

Dés de vie : 11d8+44 (93 pv)

Initiative : +7

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

Classe d'armure : 22 (–1 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +8/+17

Attaque : pinces (+12 corps à corps, 2d6+5)

Attaque à outrance : 2 pinces (+12 corps à corps, 2d6+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (3d6+5), étreinte, tentacules paralysants

Particularités : amphibie, immunité contre le poison, vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 5

Compétences : Détection +11, Discrétion +13, Natation +13, Perception auditive +11

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

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (2–5)

Facteur de puissance : 7

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

Alignement : généralement chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Cet ignoble hybride de crustacé, d'insecte et de serpent passe le plus clair de son temps tout ou partiellement immergé dans l'eau, attendant le passage de proies intelligentes qu'il pourra dévorer.

Bien qu'amphibie, il nage très mal et préfère évoluer sur la terre ferme ou dans une eau peu profonde. Un cthuul mesure 2,40 mètres de long et pèse 325 kg.

Les cthuuls parlent le commun (ou le commun des Profondeurs pour la variété souterraine).

Combat

Le cthuul aime se cacher dans une eau boueuse et attendre près du bord le passage d'une proie qu'il pourra attaquer par surprise.

S'il se retrouve face à plusieurs adversaires, il les broie entre ses pinces, puis en transfère un de ses pinces à ses tentacules. Il fait en sorte d'avoir toujours au moins une pince de libre. Si ses ennemis lui paraissent dangereux, il cesse de se préoccuper de ceux qu'il a paralysés ou tués pour se concentrer sur les survivants. Sinon, il commence à les dévorer avant la fin du combat.

Constriction (Ext). Chaque fois que le monstre remporte un test de lutte opposé, il inflige 3d6+5 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le cthuul doit réussir une attaque de pince. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction. À partir du round suivant, il peut aussi décider de transférer sa victime vers ses tentacules.

Tentacules paralysants (Sur). Par une action de mouvement, le cthuul peut transférer une victime agrippée de sa pince à ses tentacules. Les tentacules peuvent maintenir une créature avec autant de force que les pinces, mais elles n'infligent pas de dégâts. Par contre, elles libèrent une sécrétion paralysante. La créature qu'elles emprisonnent doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) par round sous peine d'être paralysée pendant 6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Paralysée ou non, la victime subit 1d8+2 points de dégâts par round, infligés par les mandibules du cthuul.

Amphibie (Ext). Bien que les cthuuls soient aquatiques, ils peuvent survivre indéfiniment sur terre.

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

Demi-céleste

Quelle que soit leur morphologie, les demi-célestes sont toujours beaux et fascinants. Quelque chose en eux affiche inmanquablement leur parenté céleste : une peau dorée, des yeux brillants ou des ailes d'ange.

Création de demi-céleste

L'archétype hérité « demi-céleste » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible, possédant au moins 4 en Intelligence et dont l'alignement est autre que mauvais (appelée ci-après « créature de base »).

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

Type et taille. Le demi-céleste fait automatiquement partie de la famille des Extérieurs. Il ne faut pas recalculer ses dés de vie et bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Les demi-célestes sont par défaut des Extérieurs natifs. La taille est inchangée.

Vitesse de déplacement. Le demi-céleste a des ailes de plumes. Il vole deux fois plus vite qu'il ne se déplace sur la terre ferme (bonne manœuvrabilité), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée.

Classe d'armure. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +1.

Attaques spéciales. Le demi-céleste conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et obtient les attaques suivantes.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un demi-céleste peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus sur le jet de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20), si la cible est d'alignement mauvais.

Lumière du jour (Sur). Les demi-célestes peuvent employer ce pouvoir (identique au sort du même nom) à volonté.

Pouvoirs magiques. S'il a au moins 8 en Intelligence ou en Sagesse, le demi-céleste peut également utiliser les pouvoirs magiques suivants, en fonction de son nombre de DV. Tous ces pouvoirs sont cumulables, et par exemple, un dragonnet d'airain demi-céleste (4 DV) peut employer *bénédiction*, *protection contre le mal* ainsi que *aide* et *détection du Mal*. Sauf indication contraire, chaque pouvoir est utilisable une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de DV de la créature et les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DV	Pouvoirs
1-2	<i>Bénédiction, protection contre le Mal</i> (3 fois/jour)
3-4	<i>Aide, détection du Mal</i>
5-6	<i>Neutralisation du poison, soins importants</i>
7-8	<i>Châtiment sacré, guérison des maladies</i>
9-10	<i>Rejet du Mal</i>
11-12	<i>Parole sacrée</i>
13-	<i>Aura sacrée</i> (3 fois/jour), <i>sanctification</i>
14	
15-	<i>Symbole</i>
16	
17-	<i>Convocation de monstres IX</i> (célestes uniquement)
18	
19-	<i>Résurrection</i>
20	

Particularités. Le demi-céleste possède toutes les particularités de la créature de base plus les particularités suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les maladies.
- Résistance à l'acide, à l'électricité et au froid (10).
- Réduction des dégâts de 5/magie si 11 DV ou moins, ou de 10/magie si 12 DV ou plus.

- Les armes naturelles d'un demi-céleste sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.
- Résistance à la magie égale au nombre de DV +10 (maximum 35).
- Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +4.

Compétences. Le demi-céleste obtient des points de compétences comme un Extérieur, soit un total de (8 + modificateur d'Intelligence) x (nombre de DV +3). Les DV venant de niveaux de classes ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-céleste progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

Facteur de puissance. Jusqu'à 5 DV, comme la créature de base +1 ; de 6 à 10 DV, comme la créature de base +2 ; à partir de 11 DV, comme la créature de base +3.

Alignement. Toujours bon (loyal, neutre ou chaotique).

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

Demi-dragon

Les demi-dragons sont toujours plus redoutables que les autres membres de leur race, et leur aspect physique trahit leur filiation, puisqu'ils ont presque toujours des écailles, des traits allongés, des yeux de reptile et des dents et ongles (ou griffes) particulièrement allongés. Certains ont même des ailes.

Création de demi-dragon

L'archétype hérité « demi-dragon » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible (appelée ci-après « créature de base »). Il conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type du demi-dragon devient automatiquement dragon. Il ne faut pas recalculer ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. La taille est inchangée.

Dés de vie. Les dés de vie raciaux augmentent d'une catégorie, jusqu'à un maximum de d12. Les dés de vie des niveaux de classe sont inchangés.

Vitesse de déplacement. Les demi-dragons de taille G ou plus ont des ailes et peuvent voler à deux fois leur vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée. Un demi-dragon de taille M ou plus petit n'a pas d'ailes.

Classe d'armure. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +4.

Attaques. Un demi-dragon peut porter deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Les griffes sont ses armes naturelles principales. Si la créature de base est capable de combattre à l'aide d'armes manufacturées, elle conserve cette capacité.

Lors d'une action d'attaque, un demi-dragon utilise une arme s'il en est capable et un coup de griffes dans le cas contraire.

Lors d'une action d'attaque à outrance, l'attaque principale d'un demi-dragon est portée avec une arme s'il en est capable et deux coups de griffes dans le cas contraire. Il peut ensuite mordre en tant qu'attaque secondaire. S'il utilise une arme mais garde une main libre, il peut porter une attaque de griffes en tant qu'attaque secondaire.

Dégâts. Le demi-dragon peut porter des attaques de griffes et de morsure. Si la créature de base est normalement incapable de se battre à l'aide de sa gueule ou de ses griffes, les dégâts qu'elle inflige sont indiqués sur la table ci-dessous. Par contre, si elle utilise déjà ces attaques en occasionnant des dégâts plus importants, conservez ses attaques normales.

Taille	Dégâts morsure	Dégâts griffes
Infime (I)	1	—
Minuscule (Min)	1d2	1
Très petite (TP)	1d3	1d2
Petite (P)	1d4	1d3
Moyenne (M)	1d6	1d4
Grande (G)	1d8	1d6
Très grande (TG)	2d6	1d8
Gigantesque (Gig)	3d6	2d6
Colossale (C)	4d6	3d6

Attaques spéciales. Le demi-dragon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne un souffle dont la nature dépend de la race de son parent dragon (utilisable 1 fois par jour uniquement). Le souffle

du demi-dragon inflige 6d8 points de dégâts. Un jet de Réflexes (DD égal à $10 + \frac{1}{2}$ le nombre de DV raciaux du demi-dragon + le modificateur de Con du demi-dragon) permet de réduire les dégâts de moitié.

Race de dragon Souffle

Blanc	Cône (de 9 m) de froid
Bleu	Ligne (de 18 m) d'électricité
Noir	Ligne (de 18 m) d'acide
Rouge	Cône (de 9 m) de feu
Vert	Cône (de 9 m) de gaz corrosif (acide)
Airain	Ligne (de 18 m) de feu
Argent	Cône (de 9 m) de froid
Bronze	Ligne (de 18 m) d'électricité
Cuivre	Ligne (de 18 m) d'acide
Or	Cône (de 9 m) de feu

Particularités. Le demi-dragon conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne. Il est immunisé contre les effets de *sommeil* et de paralysie, ainsi que contre une autre forme d'attaque dépendant de son parent dragon :

Race de dragon	Immunité	Race de dragon	Immunité
Blanc	Froid	Airain	Feu
Bleu	Électricité	Argent	Froid
Noir	Acide	Bronze	Électricité
Rouge	Feu	Cuivre	Acide
Vert	Acide	Or	Feu

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +8, Con +2, Int +2, Cha +2.

Compétences. Le demi-dragon obtient des points de compétences comme un dragon, soit un total de $(6 + \text{modificateur d'Intelligence}) \times (\text{nombre de DV} + 3)$. Les DV venant de niveaux de classe ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-céleste progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

Environnement. Comme la créature de base ou la race de dragon.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2 (minimum 3).

Alignement. Comme la race de dragon.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +3.

Demi-fiélon

Quelle que soit leur forme, les demi-fiélons sont toujours hideux : ils peuvent être couverts d'écailles noires, dégager une odeur pestilentielle, ou encore avoir des cornes, des yeux brillant d'un éclat rouge, des ailes de chauve-souris ou tout autre signe révélant leur nature maléfique.

Création de demi-fiélon

L'archétype hérité « demi-fiélon » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible possédant au moins 4 en Intelligence et dont l'alignement est autre que bon (appelée ci-après « créature de base »).

Une créature demi-fiélon conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type du demi-fiélon devient automatiquement Extérieur. Il ne faut pas recalculer ses dés de vie et bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Les demi-fiélons sont par défaut des Extérieurs natifs. La taille est inchangée.

Vitesse de déplacement. Un demi-fiélon a des ailes de chauve-souris, et peut voler à sa vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée.

Classe d'armure. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +1.

Attaques. Un demi-fiélon peut porter deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Les griffes sont ses armes naturelles principales. Si la créature de base est capable de combattre à l'aide d'armes manufacturées, elle conserve cette capacité.

Lors d'une action d'attaque, un demi-fiélon utilise une arme s'il en est capable et un coup de griffes dans le cas contraire.

Lors d'une action d'attaque à outrance, l'attaque principale d'un demi-fiélon est portée avec une arme s'il en est capable et deux coups de griffes dans le cas contraire. Il peut ensuite mordre en tant qu'attaque secondaire. S'il utilise une arme mais garde une main libre, il peut porter une attaque de griffes en tant qu'attaque secondaire.

Dégâts. Le demi-fiélon peut porter des attaques de griffes et de morsure. Si la créature de base est normalement incapable de se battre à l'aide de sa gueule ou de ses griffes, les dégâts qu'elle inflige sont indiqués sur la table ci-dessous. Par contre, si elle utilise déjà ces attaques en occasionnant des dégâts plus importants, conservez ses attaques normales.

Taille	Dégâts morsure	Dégâts griffes
Infime (I)	1	—
Minuscule (Min)	1d2	1
Très petite (TP)	1d3	1d2
Petite (P)	1d4	1d3
Moyenne (M)	1d6	1d4
Grande (G)	1d8	1d6
Très grande (TG)	2d6	1d8
Gigantesque (Gig)	3d6	2d6
Colossale (C)	4d6	3d6

Attaques spéciales. Le demi-fiélon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, et obtient les suivantes.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, un demi-fiélon peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus sur le jet de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20), si la cible est d'alignement bon.

Pouvoirs magiques. S'il a au moins 8 en Intelligence ou en Sagesse, le demi-fiélon peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, en fonction de son nombre de DV. Tous ces pouvoirs sont cumulables et, par exemple, un demi-fiélon ayant 4 DV peut employer *ténèbres* et *profanation*. Sauf indication contraire, chaque pouvoir est utilisable une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de DV de la créature et les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Niveau	Pouvoirs
1–2	<i>Ténèbres</i> (3 fois/jour)
3–4	<i>Profanation</i>
5–6	<i>Ténèbres maudites</i>
7–8	<i>Empoisonnement</i> (3 fois/jour)
9–10	<i>Contagion</i>
11–12	<i>Blasphème</i>
13–14	<i>Aura maudite</i> (3 fois/jour), <i>sanctification maléfique</i>
15–16	<i>Flétrissure</i>
17–18	<i>Convocation de monstres IX</i> (fiélons uniquement)
19–20	<i>Destruction</i>

Particularités. Le demi-fiélon possède toutes les particularités de la créature de base plus les particularités suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre le poison.
- Résistance à l'acide, à l'électricité, au feu et au froid (10).
- Réduction des dégâts de 5/magie si 11 DV ou moins, ou de 10/magie si 12 DV ou plus.
- Les armes naturelles d'un demi-fiélon sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.
- Résistance à la magie égale au nombre de DV +10 (maximum 35).

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +4, Dex +4, Con +2, Int +4, Sag +0, Cha +2.

Compétences. Le demi-fiélon obtient des points de compétences comme un Extérieur, soit un total de (8 + modificateur d'Intelligence) x (nombre de DV +3). Les DV venant de niveaux de classes ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-fiélon progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

Environnement. Comme la créature de base ou le fiélon.

Facteur de puissance. Jusqu'à 4 DV, comme la créature de base +1 ; de 5 à 10 DV, comme la créature de base +2 ; à partir de 11 DV, comme la créature de base +3.

Alignement. Toujours mauvais (loyal, neutre ou chaotique).

Ajustement de niveau : +4

Démon

Les démons sont une race originaire d'un plan du Mal. Ils sont l'incarnation de la férocity et attaquent toutes les créatures qu'ils rencontrent, y compris les autres démons, par pur plaisir du combat.

Traits des démons. La plupart des démons possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Immunité contre l'électricité et le poison.
- Résistance de 10 points à l'acide, au feu et au froid.
- *Convocation (Mag)*. La plupart des démons peuvent s'appeler mutuellement (les chances de succès et le type de démon convoqué sont indiqués dans leur description). Cependant, ils rechignent à utiliser cette faculté, qui fait d'eux les obligés du ou des démons qui répondent à leur appel. En règle générale, ils ne s'en servent que quand leur vie est en jeu.
- Télépathie.

Sauf indication contraire, tous les démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconien.

Babau

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 7d8+35 (66 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+12

Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+5), morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6), *convocation de démons*, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, mucus protecteur, réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (14), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 20, Int 14, Sag 13, Cha 16

Compétences : Crochetage +11, Déguisement +13, Déplacement silencieux +19, Désamorçage/sabotage +12, Discrétion +19, Escalade +15, Escamotage +11, Évasion +11, Fouille +20, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +19, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Un babau mesure 1,80 mètre de haut et pèse environ 70 kg.

Combat

Les babaus sont rusés et discrets. Ils attaquent d'abord l'ennemi le plus puissant, en espérant ainsi éliminer rapidement les véritables menaces pour pouvoir jouer avec la piétaille plus tard. Tendre une embuscade leur permet de profiter de leurs attaques sournoises sur chacune de leurs attaques multiples.

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

Attaque sournoise (Ext). Au même titre qu'un roublard, un babau peut porter des attaques sournoises lorsque son adversaire perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA ou quand il le prend en tenaille, infligeant alors +2d6 points de dégâts supplémentaires.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, un babau peut tenter d'en appeler un autre avec 40% de chances de succès. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres*. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Mucus protecteur (Sur). Un mucus rouge gélatineux recouvre la peau du babau. Toute arme entrant en contact avec ce mucus corrosif subit 1d8 points de dégâts d'acide (ces dégâts ignorent la solidité de l'arme). Une arme magique a droit à un jet de Réflexes (DD 18) pour annuler cet effet. Les créatures qui frappent le babau à mains nues, à l'aide d'une arme naturelle ou d'un sort de contact subissent elles aussi ces dégâts (jet de Réflexes DD 18 pour annuler). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Compétences. Le babau bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Déplacement silencieux, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

Balor

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 20d8+200 (290 pv)

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 35 (−1 taille, +7 Dex, +19 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +20/+36

Attaque : *épée longue +1 vorpale* (+33 corps à corps, 2d6+8/19–20)

Attaque à outrance : *épée longue +1 vorpale* (+31/+26/+21/+16 corps à corps, 2d6+8/19–20), *fouet +1 de feu* (+30/+25 corps à corps, 1d4+4 et 1d6 de feu et enchevêtrement) ; ou 2 coups (+31 corps à corps, 1d10+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec son *fouet +1 de feu*)

Attaques spéciales : *convocation de démons*, enchevêtrement, épée vorpale, pouvoirs magiques, spasmes d'agonie

Particularités : corps enflammé, immunité contre l'électricité, le feu et le poison, réduction des dégâts (15/fer froid et Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +22, Vol +19

Caractéristiques : For 35, Dex 25, Con 31, Int 24, Sag 24, Cha 26

Compétences : Art de la magie +30 (+32 pour les parchemins), Bluff +31, Concentration +33, Connaissances (deux au choix) +30, Déguisement +8 (+10 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +30, Détection +38, Diplomatie +35, Discrétion +26, Fouille +30, Intimidation +33, Perception auditive +38, Psychologie +20, survie +7 (+9 pour suivre des traces), Utilisation d'objet magique +31 (+33 pour les parchemins)

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Enchaînement, Pouvoir magique rapide (*télékinésie*), Science de l'initiative, Science du combat à deux armes

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 balor, 1 marilith et 2–5 hezrous)

Facteur de puissance : 20

Trésor : pièces normales, bien précieux normaux (x2) plus fouet, objets normaux plus *épée longue +1 vorpale* et *fouet +1 de feu*

Alignement : toujours chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Haut de plus de 3,50 mètres, un balor a la peau rouge sombre et pèse environ 2,25 tonnes.

Combat

Le balor adore combattre à l'aide de son épée et de son fouet. Si ses ennemis lui résistent, il se téléporte à distance pour pouvoir utiliser ses pouvoirs magiques.

Le *fouet +1 de feu* du balor est une arme flexible, possédant de nombreuses queues se terminant par des crochets, des pointes ou des boules. L'arme inflige des dégâts tranchants et contondants, ainsi que des dégâts de feu.

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

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, il peut appeler 4d10 dretchs, 1d4 hezrous, 1 glabrezu, 1 nalfeshnie, 1 marilith ou 1 autre balor (succès automatique). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 9^e niveau.

Enchevêtrement (Ext). Le *fouet +1 de feu* du balor s'enroule autour de ses adversaires un peu à la façon d'un filet. Il possède 20 points de résistance. Le fouet n'a pas besoin d'être replié. Si l'attaque réussit, le balor et sa cible effectuent immédiatement un test de Force opposé. Si le démon l'emporte, il attire sa victime au contact de

son corps enflammé (voir ci-dessous). Par la suite, le personnage reste collé au balor tant qu'il n'a pas réussi à échapper au fouet.

Épée vorpale (Sur). Chaque balor est également équipé d'une *épée longue +1 vorpale* dont la lame ressemble à des flammes ou à un éclair.

Pouvoirs magiques. *Aliénation mentale* (DD 25), *aura maudite* (DD 26), *blasphème* (DD 25), *dissipation suprême*, *domination universelle* (DD 27), *mot de pouvoir étourdissant*, *télékinésie* (DD 23) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *implosion* (DD 27) et *tempête de feu* (DD 27) 1 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Spasmes d'agonie (Ext). Si on le tue, le balor explose dans une lueur éblouissante, infligeant 100 points de dégâts dans un rayon de 30 mètres (jet de Réflexes DD 30 pour demi-dégâts). Cette explosion détruit automatiquement les armes du balor. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Corps enflammé (Sur). Le corps du balor est entouré de flammes ardentes. Toute créature l'agrippant subit 4d6 points de dégâts de feu par round.

Vision lucide (Sur). Le balor bénéficie en permanence d'un effet de vision lucide, comme le sort du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts).

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

Tactique round par round

La force du balor réside dans les attaques à distance, grâce à ses pouvoirs magiques.

Avant le combat. Aura maudite.

Round 1. Si le balor estime être face à une opposition conséquente, *tempête de feu* ou *implosion*, ainsi qu'une télékinésie à activation rapide. Il peut également convoquer de l'aide. Dans les autres cas, il conserve ses pouvoirs à utilisation unique et lance un *blasphème*.

Round 2. *Aliénation mentale* ou *mot de pouvoir étourdissant*.

Round 3. Attaque à outrance au corps à corps, y compris un enchevêtrement à l'aide du fouet.

Round 4. Reprend des distances par *téléportation* ou en volant, avec un adversaire entravé par le fouet.

Reprendre au round 1 et répéter.

Lorsqu'un balor souhaite repousser ou neutraliser des adversaires sans les tuer, il utilise des formes d'attaques moins létales.

Avant le combat. Aura maudite.

Round 1. *Domination universelle*.

Round 2. *Mot de pouvoir étourdissant*.

Round 3. *Aliénation mentale* ou *télékinésie* destinées à neutraliser ou éloigner un ennemi dangereux.

Round 4. Reprend des distances par *téléportation* ou en volant. Reprendre au round 1 et répéter.

Bébilith

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG

Dés de vie : 12d8+96 (150 pv)

Initiative : +5

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

Classe d'armure : 22 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +12/+29

Attaque : morsure (+19 corps à corps, 2d6+9 et venin) ; ou toile (+11 distance)

Attaque à outrance : morsure (+19 corps à corps, 2d6+9 et venin), 2 lames (+14 corps à corps, 2d4+4) ; ou toile (+11 distance)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : destruction d'armure, toile, venin

Particularités : changement de plan, réduction des dégâts (10/Bien), odorat, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +16, Vol +9

Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 26, Int 11, Sag 13, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +16, Diplomatie +3, Discrétion +16, Escalade +24, Fouille +15, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +28, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Science de l'initiative, Science de la lutte

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Le bébilith est une énorme araignée démoniaque qui se nourrit d'autres démons. Un bébilith a un corps de la taille d'un cheval de trait, et ses longues pattes couvrent plus de 4 mètres de diamètre. Il pèse plus de deux tonnes.

Il comprend l'abyssal, langue qu'il est par contre incapable de parler. Ses facultés télépathiques lui permettent de converser en silence avec ses semblables.

Combat

Le bébilith attaque tous les êtres vivants qu'il rencontre. En règle générale, il choisit une cible et concentre toutes ses attaques sur elle, utilisant ses toiles pour la séparer de ses compagnons. Si jamais un bébilith se trouve face à des adversaires plus coriaces que lui, il tente d'en mordre un ou deux, puis fuit le temps que le venin fasse son effet.

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

Destruction d'armure (Ext). Si un bébilith réussit deux attaques de griffes sur le même adversaire, il réduit en lambeaux toute armure portée par sa victime. Cette attaque inflige 4d6+18 points de dégâts à l'armure de l'adversaire. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures ne portant pas d'armure. Une armure réduite à 0 point de résistance est détruite et inutilisable. Les armures endommagées peuvent être réparées par un test réussi d'Artisanat (fabrication d'armure).

Toile (Ext). Quatre fois par jour, le bébilith peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est similaire à l'utilisation d'un filet, à quelques exceptions près : sa portée est de 9 mètres avec un facteur de portée de 3 mètres. Cette attaque est utilisable sur les créatures de taille Gig ou plus petites. La toile fixe la créature sur place, ce qui lui interdit tout mouvement.

Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un test de Force que de leur échapper en réussissant un test d'Évasion (DD de 24 dans les deux cas). Le DD de ces tests est lié à la Constitution. La toile possède 14 points de résistance et une solidité de 0. Enfin, elles ont 75% de chances de ne pas prendre feu au contact des flammes (jouez le jet de pourcentage chaque round).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 24) ; effet affaiblissement : perte temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution.

Le venin de bébilith est très rapidement dénaturé au contact de l'air. Il devient presque aussitôt inoffensif et il est donc impossible de le récupérer pour s'en servir par la suite. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Changement de plan (Sur). Ce pouvoir n'affecte que le bébilith. Ce point excepté, il fonctionne comme le sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts).

Compétences. La carapace tachetée de ce monstre lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion.

Dretch

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille P

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/–1

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de démons*, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (5/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 14, Int 5, Sag 11, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +9, Fouille +2, Perception auditive +5, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–4), bande (6–15) ou nuée (10–40)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 3–6 DV (taille P)

Ajustement de niveau : +2

Il fait environ 1,20 mètre de haut et pèse 30 kg.

Le dretch est incapable de parler, mais il peut communiquer par télépathie.

Combat

Les dretchs sont des combattants lents et stupides, ce qui les rend peu redoutables. En combat singulier, ils comptent sur leur réduction des dégâts pour rester en vie. En groupe, leur nombre, souvent très important, constitue leur seule force et ils appellent aussitôt d'autres dretchs au moindre signe de combat. Ils s'enfuient si l'ennemi leur paraît trop dangereux, sauf si d'autres démons plus puissants sont là pour les obliger à combattre. Les dretchs redoutent encore plus les autres démons que la mort.

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

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, un dretch peut tenter d'en appeler un autre (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Effroi* (DD 12) et *nuage nauséabond* (DD 13) 1 fois par jour. Niveau 2 de lanceur de sorts.

Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Télépathie (Sur). Le dretch peut communiquer mentalement avec toute créature parlant l'abyssal dans un rayon de 30 mètres.

Glabrezu

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG

Dés de vie : 12d8+120 (174 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (–2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+30

Attaque : pince (+20 corps à corps, 2d8+10)

Attaque à outrance : 2 pinces (+20 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+18 corps à corps, 1d6+5), morsure (+18 corps à corps, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : *convocation de démons*, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +18, Vol +11

Caractéristiques : For 31, Dex 10, Con 31, Int 16, Sag 16, Cha 20

Compétences : Art de la magie +18, Bluff +22, Concentration +25, Connaissances (deux au choix) +18, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +26, Diplomatie +9, Discrétion +2, Fouille +18, Intimidation +24, Perception auditive +26, Psychologie +18, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Persuasion, Succession d'enchaînements

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 glabrezu, 1 succube et 2–5 vrockes)

Facteur de puissance : 13

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

Alignement : toujours chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Tout comme le succube, le glabrezu a comme mission de tenter les mortels afin de les inciter à se damner, mais lui préfère leur offrir le pouvoir plutôt que la passion charnelle.

Le glabrezu a des yeux violets qui percent l'âme et la couleur sa peau varie du rouge sombre au noir de jais. Un glabrezu mesure 4,50 mètres de haut et pèse environ 2,75 tonnes.

Combat

Le glabrezu préfère user de subterfuges plutôt que de combattre de face. Mais si la ruse ne suffit pas à fourvoyer l'adversaire, il sait faire preuve d'une grande violence. Il entame par une *confusion*, poursuit par des attaques de corps à corps et espère achever par un *marteau du Chaos* ou un *ténèbres maudite*.

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

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, le glabrezu peut tenter d'appeler 4d10 dretchs ou 1d2 vrock (50% de chances de succès), ou 1 autre glabrezu (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le glabrezu doit réussir une attaque de pince sur une créature de taille M ou moins. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Pouvoirs magiques. *Confusion* (DD 19), *dissipation de la magie*, *image miroir*, *inversion de la gravité* (DD 22), *marteau du Chaos* (DD 19), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 19) à volonté ; *mot de pouvoir étourdissant* 1 fois par jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par mois, un glabrezu peut accorder un *souhait* à un humanoïde mortel. Le démon utilise ce pouvoir pour offrir de satisfaire les désirs de sa proie, mais à moins que le *souhait* ne consiste à amener la misère et la souffrance sur le monde, le glabrezu exigera en paiement un acte profondément malveillant ou un sacrifice d'importance.

Vision lucide (Sur). Le glabrezu bénéficie en permanence des effets du sort *vision lucide* (niveau 12 de lanceur de sorts).

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

Hezrou

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 10d8+93 (138 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +10/+19

Attaque : morsure (+14 corps à corps, 4d4+5)

Attaque à outrance : morsure (+14 corps à corps, 4d4+5), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : *convocation de démons*, étreinte, pouvoirs magiques, puanteur

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (19), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +16, Vol +9

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 29, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Art de la magie +15, Concentration +22, Déplacement silencieux +12, Détection +23, Discrétion +13, Escalade +18, Évasion +13, Fouille +15, Intimidation +17, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +23, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Robustesse

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)

Facteur de puissance : 11

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : +9

Il se déplace indifféremment à deux ou quatre pattes, mais combat toujours dressé sur ses pattes arrière.

Le hezrou fait un peu plus de 2 mètres de haut et pèse environ 375 kg.

Combat

Le hezrou aime encore plus se battre au corps à corps que le vrock. Il se jette sans attendre au contact de l'ennemi, afin que la puanteur qui l'entourne puisse lui conférer l'avantage le plus rapidement possible. Il commence habituellement une bataille par un *blasphème*, puis irrégulièrement d'un *marteau du Chaos* ou d'un *ténèbres maudites*, selon l'alignement de ses ennemis.

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

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, il peut tenter d'appeler 4d10 dretchs ou 1 autre hezrou (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le hezrou doit réussir ses deux attaques de griffe sur le même adversaire. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Pouvoirs magiques. *Marteau du Chaos* (DD 18), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 18) à volonté ; *blasphème* (DD 21) et *état gazeux* 3 fois par jour. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Puanteur (Ext). Chaque fois qu'il se trouve en situation de combat, la peau du hezrou sécrète un liquide toxique à l'odeur nauséabonde. Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres (démons exceptés) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 24) sous peine d'être prises de nausée tant qu'elles se trouvent dans la zone affectée et pendant 1d4 rounds après qu'elles en sont sorties. Quiconque réussit son jet de sauvegarde est tout de même fiévreux tant qu'il se trouve dans la zone d'effet, mais la puanteur de ce hezrou ne peut plus l'affecter pendant une journée entière. Les sorts *ralentissement du poison* et *neutralisation du poison* annulent les effets de cette odeur. Les créatures immunisées contre les effets du poison ne sont pas affectées par la puanteur et les bonus aux sauvegardes contre le poison s'appliquent contre la puanteur. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

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

Horreur chasserresse

Créature artificielle de taille TG

Dés de vie : 10d10+80 (135 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 21 (-2 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+25

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 2d6+10), rayon oculaire (+8 contact à distance)

Attaque à outrance : 4 griffes (+15 corps à corps, 2d6+10), morsure (+10 corps à corps, 1d8+5), rayon oculaire (+8 contact à distance)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : *détection de cible*, étreinte, rayons oculaire

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (5), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

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

Caractéristiques : For 31, Dex 17, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Une horreur chasserresse est spécialisée dans la recherche d'objets égarés ou désirés, comme les esclaves évadés et des ennemis de son maître. Une horreur chasserresse a la taille d'un taureau, ses pattes couvrant plus de 4 mètres d'envergure. Elle pèse environ 3,25 tonnes.

Combat

L'horreur chasserresse se bat surtout à l'aide de ses quatre pattes griffues et de sa gueule, mais ses rayons oculaires constituent de loin son arme la plus terrible.

Détection de cible (Mag). Quand on lui ordonne de retrouver une personne ou un objet, l'horreur chasserresse se dirige automatiquement vers sa cible, comme si elle était guidée en permanence par le sort *localisation suprême*. La créature donnant l'ordre doit avoir vu la créature à rechercher (ou avoir un objet lui appartenant) ou doit avoir touché l'objet à rechercher. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 8^e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'horreur chasserresse doit réussir une attaque de morsure. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et le maintient prisonnier entre ses mandibules. C'est de cette manière qu'elle ramène ce qu'on l'envoie chercher.

Rayons oculaires (Sur). Les quatre yeux de l'horreur chasserresse sont capables de tirer autant de rayons différents, qui tous ont une portée de 30 mètres. Chaque round, le démon peut utiliser un de ses yeux, chaque œil ne pouvant toutefois servir qu'une fois tous les 4 rounds. L'horreur chasserresse peut attaquer normalement au corps à corps au cours d'un round où elle utilise ses yeux. Tous les jets de sauvegarde ont un DD de 18. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

Les quatre yeux ont les pouvoirs suivants :

Électricité. Inflige 12d6 points de dégâts d'électricité à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).

Feu. Inflige 12d6 points de dégâts de feu à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).
Froid. Inflige 12d6 points de dégâts de froid à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).
Pétrification. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être transformée en pierre de façon permanente.

Marilith

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 16d8+144 (216 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 29 (-1 taille, +4 Dex, +16 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +16/+29

Attaque : épée longue (+25 corps à corps, 2d6+9/19-20) ; ou coup (+24 corps à corps, 1d8+9) ; ou queue (+24 corps à corps, 4d6+4)

Attaque à outrance : épée longue principale (+25/+20/+15/+10 corps à corps, 2d6+9/19-20), 5 épées longues secondaires (+25 corps à corps, 2d6+4/19-20), queue (+22 corps à corps, 4d6+4) ; ou 6 coups (+24 corps à corps, 1d8+9), queue (+22 corps à corps, 4d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (4d6+13), *convocation de démons*, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien et fer froid), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +19, Vol +14

Caractéristiques : For 29, Dex 19, Con 29, Int 18, Sag 18, Cha 24

Compétences : Art de la magie +23 (+25 pour les parchemins), Bluff +26, Concentration +28, Déplacement silencieux +23, Détection +31, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Diplomatie +30, Discrétion +19, Fouille +23, Intimidation +28, Perception auditive +31, Psychologie +23, Survie +4 (+6 pour suivre des traces), Utilisation d'objets magiques +26 (+28 pour les parchemins)

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Expertise du combat

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 17

Trésor : pièces normales, bien précieux normaux (x2), objets normaux plus 1d4 armes magiques

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 17-20 DV (taille G), 21-48 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Une marilith tient généralement une épée longue dans chacune de ses six mains, qu'elle orne fréquemment de bracelets.

Elle fait dans les 2,70 mètres de haut et mesure près de 6 mètres de la tête à l'extrémité de la queue. Elle pèse environ 2 tonnes.

Combat

Même si la marilith excelle dans la stratégie et les combats d'armée, elle adore l'affrontement physique et ne manque jamais une occasion de démontrer sa puissance. Chacun de ses six bras peut manier une arme différente, et elle bénéficie de trois attaques supplémentaires portées avec l'arme de son bras principal. Elle se rue rarement au combat, préférant rester en retrait le temps d'évaluer la situation. Elle fait toujours en sorte de tirer le meilleur parti du terrain et des faiblesses que montrent ses adversaires.

Les armes naturelles de la marilith, ainsi que les armes manufacturées qu'elle utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Constriction (Ext). Une marilith inflige 4d6+13 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé. De plus, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas perdre connaissance tant que les anneaux lui coupent le souffle, puis pendant 2d4 rounds après avoir été relâchée. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, la marilith peut tenter d'appeler 4d10 dretchs ou 1d4 hezrous (avec 50% de chances de succès) ou 1 nalfeshnie ou 1 autre marilith (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5^e niveau.

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

Pouvoirs magiques. *Arme alignée, arme magique, aura maudite* (DD 25), *barrière de lames* (DD 23), *détection de l'invisibilité, métamorphose, projection d'image* (DD 23), *télékinésie* (DD 22) et *téléportation suprême* (uniquement elle-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 16 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Vision lucide (Sur). La marilith bénéficie en permanence des effets du sort *vision lucide* (niveau 16 de lanceur de sorts).

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

Dons. Combinés à ces facultés naturelles, le don de Combat à plusieurs armes lui permet d'attaquer avec tous ses bras en même temps sans subir le moindre malus au jet d'attaque.

Nalfeshnie

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG

Dés de vie : 14d8+112 (175 pv)

Initiative : +1

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

Classe d'armure : 27 (−2 taille, +1 Dex, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +14/+29

Attaque : morsure (+20 corps à corps, 2d8+7)

Attaque à outrance : morsure (+20 corps à corps, 2d8+7), 2 griffes (+17 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : *convocation de démons*, pouvoirs magiques, spectre abyssal

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (22), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +17, Vol +15

Caractéristiques : For 25, Dex 13, Con 27, Int 22, Sag 22, Cha 20

Compétences : Art de la magie +25 (+27 pour les parchemins), Bluff +22, Concentration +25, Connaissances (mystères) +23, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +31, Diplomatie +26, Discrétion +10, Fouille +23, Intimidation +22, Perception auditive +31, Psychologie +23, Survie +6 (+8 pour suivre des traces), Utilisation d'objets magiques +22 (+24 pour les parchemins)

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la bousculade

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 nalfeshnie, 1 hezrou et 2–5 vrockes)

Facteur de puissance : 14

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

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 15–20 DV (taille TG), 21–42 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le nalfeshnie vole malgré la taille ridicule de ses ailes. Il mesure plus de 6 mètres de haut et pèse 4 tonnes.

Combat

Tant qu'il se remplit son devoir de juge de l'au-delà, le nalfeshnie répugne à combattre, activité qu'il juge indigne de lui. Cela étant, il est souvent incapable de résister à l'instinct sanguinaire des démons. Sa tactique favorite consiste à mettre ses adversaires hors de combat à l'aide de son pouvoir de spectre abyssal, puis à les massacrer alors qu'ils sont incapables de se défendre.

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

Convocation de démons (Mag). Deux fois par jour, le nalfeshnie peut tenter d'appeler 1d4 vrockes, 1d4 hezrous ou 1 glabrezu (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre nalfeshnie (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Appel de la foudre* (DD 18), *aura maudite* (DD 23), *débilité* (DD 20), *dissipation suprême, lenteur* (DD 18) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Spectre abyssal (Sur). Trois fois par jour, le nalfeshnie peut s'entourer d'un halo de lumière maudite, c'est-à-dire un arc-en-ciel regroupant toutes les couleurs du spectre abyssal. Le round suivant, cette aura se transforme en rayons frappant quiconque se trouve à 18 mètres ou moins. Toutes les créatures affectées doivent réussir un jet de Volonté (DD 22) pour éviter d'être hébétées pendant 1d10 rounds, tandis que leurs pires craintes se bousculent dans leur esprit. En cas d'attaque, elles conservent leur éventuel bonus de Dextérité à la CA (ainsi

que celui de leur bouclier), mais sont incapables d’agir. Tous les démons sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Vision lucide (Sur). Le nalfeshnie bénéficie en permanence des effets du sort *vision lucide* (niveau 14 de lanceur de sorts).

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

Quasit

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TP

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

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

Classe d’armure : 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/−6

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d3−1 et venin)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d3−1 et venin), morsure (+3 corps à corps, 1d4−1)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le poison, réduction des dégâts (5/fer froid ou Bien), résistance au feu (10), télépathie (30 m), transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : Art de la magie +6, Bluff +6, Connaissances (une au choix) +6, Déguisement +0 (+2 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +2, Discretion +17, Fouille +6, Intimidation +2, Perception auditive +7

Dons : Attaque en finesse, Science de l’initiative

Environnement : un plan d’alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 4−6 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : — (Familier supérieur)

Sous sa forme naturelle, il mesure une soixantaine de centimètres de haut pour un poids de 4 kg.

Le quasit parle le commun et l’abyssal.

Combat

Même si le quasit aime tout autant que les autres démons triompher de ses ennemis, c’est d’abord et avant tout un lâche. Il attaque généralement par surprise, utilise ses pouvoirs d’*invisibilité* et de transformation pour s’approcher sans être vu, puis fuit après avoir porté son attaque. En cas de retraite, il utilise son pouvoir de *frayeur* pour décourager toute poursuite.

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

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, *détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *frayeur* 1 fois par jour (comme le sort du même nom, si ce n’est que l’effet est généré dans un rayon de 9 mètres autour du quasit, jet de sauvegarde DD 11). Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par semaine, le quasit peut également faire appel au sort *communion* pour poser jusqu’à 6 questions. À cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom au niveau 12 de lanceur de sorts.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Transformation (Sur). Le quasit peut également se transformer à volonté, par une action simple. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé sur lui-même (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n’est que la créature ne regagne pas de points de vie et qu’elle est limitée à une ou deux formes de taille M ou moins.

Généralement, les formes possibles sont : chauve-souris, crapaud, loup et mille-pattes monstrueux. Un quasit transformé perd son attaque de venin.

Succube

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +1

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

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

Attaque de base/lutte : +6/+7

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, *convocation de démons*, pouvoirs magiques

Particularités : don des langues, immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (18), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 13, Int 16, Sag 14, Cha 26

Compétences : Bluff +19, Concentration +10, Connaissances (une au choix) +12, Déguisement +17* (+19 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +16, Diplomatie +12, Discrétion +10, Équitation +7, Évasion +10, Fouille +12, Intimidation +19, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +17, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)

Dons : Esquive, Persuasion, Souplesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 7–12 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +6

Sous son apparence naturelle, le succube mesure environ 1,80 mètre et pèse 60 kg.

Combat

Le succube n'est pas un guerrier dans l'âme ; en cas de combat, il fuit dès que possible. S'il n'a d'autre choix que de se battre, il peut le faire à l'aide de ses griffes, mais préfère monter ses adversaires les uns contre les autres. Le succube utilise son pouvoir de *métamorphose* pour prendre une forme humanoïde (le plus souvent une femme magnifique), qu'il peut conserver indéfiniment. Sa tactique favorite face à un groupe d'aventuriers est de les approcher de façon amicale, puis de chercher la compagnie de l'un d'entre eux en tête-à-tête. Il absorbe alors son énergie par un baiser. Un succube peut parfaitement se faire passer pour une demoiselle en détresse lorsqu'on le rencontre dans un donjon.

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

Absorption d'énergie (Sur). Le succube absorbe l'énergie des mortels en cas d'union charnelle, ou tout simplement en les embrassant. Si sa victime refuse d'être embrassée, le succube doit engager une lutte avec elle, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité. Le baiser ou l'étreinte du succube inflige un niveau négatif au personnage et le baiser s'accompagne d'un effet similaire au sort *suggestion*, demandant à la victime d'accepter un autre baiser de la succube. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour annuler les effets de cette *suggestion*. Le jet de Vigueur joué 24 heures plus tard pour faire disparaître le niveau négatif s'accompagne d'un DD de 21. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, le succube peut tenter d'appeler un vrock (avec 30% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Charme-monstre* (DD 22), *détection de pensées* (DD 20), *détection du Bien*, *forme éthérée* (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui), *métamorphose* (forme humanoïde uniquement, durée illimitée), *suggestion* (DD 21) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Don des langues (Sur). Le succube possède en permanence ce pouvoir, identique au sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts). En règle générale, il préfère discuter de vive voix avec les mortels afin de ne pas se trahir.

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

* Quand il utilise son pouvoir de *métamorphose*, il acquiert un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement (voir ci-dessus).

Vrock

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G**Dés de vie :** 10d8+70 (115 pv)**Initiative :** +2**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)**Classe d'armure :** 22 (−1 taille, +2 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22**Attaque de base/lutte :** +10/+20**Attaque :** griffes (+15 corps à corps, 2d6+6)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+15 corps à corps, 2d6+6), morsure (+13 corps à corps, 1d8+3), 2 ergots (+13 corps à corps, 1d6+3)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** cri étourdissant, *convocation de démons*, danse des ténèbres, pouvoirs magiques, spores**Particularités :** immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +14, Vol +10**Caractéristiques :** For 23, Dex 15, Con 25, Int 14, Sag 16, Cha 16**Compétences :** Art de la magie +15, Concentration +20, Connaissances (une au choix) +15, Déplacement silencieux +15, Détection +24, Diplomatie +5, Discretion +11, Fouille +15, Intimidation +16, Perception auditive +24, Psychologie +16, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)**Dons :** Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Enchaînement**Environnement :** un plan d'alignement chaotique mauvais**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–10)**Facteur de puissance :** 9**Trésor :** normal**Alignement :** toujours chaotique mauvais**Évolution possible :** 11–14 DV (taille G), 15–30 DV (taille TG)**Ajustement de niveau :** +8

Le vrock fait près de 2,50 mètres de haut et pèse 250 kg.

Combat

Le vrock est un redoutable combattant, dont la tactique courante est de se jeter au milieu des rangs adverses afin d'infliger le plus de dégâts possible autour de lui. Il frappe de tous côtés et s'élève souvent brièvement dans les airs pour lacérer ses ennemis à l'aide des ergots de ses pattes arrière. Malgré l'avantage qu'il pourrait tirer de sa grande mobilité, sa ferveur au combat l'amène souvent au corps à corps, même contre des ennemis supérieurs en nombre.

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

Cri étourdissant (Sur). Une fois par heure, le vrock peut émettre un cri suraigu. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être étourdies pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, le vrock peut tenter d'appeler 2d10 dretchs ou 1 autre vrock (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Danse des ténèbres (Sur). Pour utiliser ce pouvoir, au moins trois vocks doivent se tenir par la main afin de constituer un cercle, puis se mettre à chanter en dansant follement. Si personne ne les interrompt, ce rituel libère une terrible vague d'énergie au bout de 3 rounds. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 30 mètres subissent 20d6 points de dégâts, démons exceptés (jet de Réflexes DD 18 pour demi-dégâts). Si l'un des vocks du cercle est étourdi, paralysé ou abattu avant la fin des 3 rounds, l'énergie ne se manifeste pas. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Image miroir*, *télékinésie* (DD 18) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *héroïsme* 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Spores (Ext). Une fois tous les 3 rounds et par une action libre, le corps du vrock peut libérer un nuage de spores dans toutes les directions. Les créatures qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du démon subissent automatiquement 1d8 points de dégâts, après quoi les spores pénètrent dans leur chair et germent, leur infligeant 1d4 points de dégâts supplémentaires par round pendant 10 rounds. Au terme de ce laps de temps, les victimes sont couvertes de pousses minuscules et entrelacées. (Ces pousses sont inoffensives et meurent en 1d4 jours.)

Ralentissement du poison stoppe la croissance des spores tant que le sort fait effet. *Bénédiction*, *guérison des maladies* et *neutralisation du poison* tuent les spores, tout comme le fait d'asperger la victime d'eau bénite.

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

Derro

Humanoïde monstrueux de taille P

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 taille, +2 Dex, +2 naturelle, +3 armure de cuir cloutée, +1 targe), contact 13, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arbalète légère à répétition (+6 distance, 1d6/19-20 et poison)

Attaque à outrance : épée courte (+4 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arbalète légère à répétition (+6 distance, 1d6/19-20 et poison)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), pouvoirs magiques, utilisation du poison

Particularités : démence, résistance à la magie (15), vulnérabilité à la lumière du soleil

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

Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 5*, Cha 16*

Compétences : Bluff +5, Déplacement silencieux +8, Discrétion +10, Perception auditive +1

Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2-4), patrouille (5-8 plus 1 ensorceleur de niveau 3) ou tribu (11-20 plus 30% de non combattants, 3 ensorceleurs de niveau 3 et 1 ensorceleur de niveau 5-8)

Facteur de puissance : 3

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

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : — (+2 si sain d'esprit)

Les derros souffrent d'une forme de démence raciale, qui se manifeste la plupart du temps par une folie des grandeurs associée à un profond désir d'infliger toutes sortes de souffrances. Ils sont capables de contenir leurs pulsions meurtrières le temps de coopérer avec des créatures d'autres races, mais souvent pas plus de quelques semaines. Ils sont bien évidemment convaincus d'être parfaitement sains d'esprits.

Combat

Les derros sont discrets et sans pitié. Leur préférence va aux pièges et aux embuscades soigneusement préparées, qui leur permettent de frapper avec sauvagerie depuis leur cachette. Ils prennent un grand plaisir à capturer leurs ennemis dans le seul but de les torturer à mort plus tard et préfèrent les pièges et les poisons qui neutralisent sans tuer.

Attaque sournoise (Ext). Au même titre qu'un roublard, un derro peut porter des attaques sournoises lorsque son adversaire perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA ou quand il le prend en tenaille, infligeant alors +1d6 points de dégâts supplémentaires.

Démence (Ext). Les derros appliquent leur modificateur de Charisme sur les jets de Volonté à la place de celui de Sagesse. Ils sont immunisés contre les effets de *confusion* et d'*aliénation mentale*. Un derro ne peut être guéri de sa démence que par un *souhait* ou un *miracle*.

* La démence raciale des derros leur confère un bonus de +6 en Charisme et leur inflige un malus de -6 en Sagesse. Lorsqu'il redevient sain d'esprit, un derro perd 6 points de Charisme et obtient 6 points de Sagesse.

Pouvoirs magiques. *Son imaginaire* et *ténèbres* à volonté ; *cacophonie* (DD 15) et *hébétément* (DD 13) 1 fois par jour. Niveau 3 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Utilisation du poison (Ext). Chaque derro transporte habituellement 2d4 doses de sanvert ou de venin d'araignée monstrueuse de taille M, qu'il applique aux carreaux de son arbalète. Un derro ne court aucun risque d'empoisonnement lorsqu'il manipule du poison

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Les derros subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par heure d'exposition au soleil (ils meurent si leur valeur de Constitution tombe à 0). Les points perdus sont récupérés au rythme d'un par période de 24 heures passées sous terre ou à l'abri du soleil.

Compétences. Les derros bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Personnages derros

La plupart des derros vénèrent Diirinka, dieu chaotique de la Magie et de la Cruauté. Leurs prêtres sont extrêmement rares, mais ceux qui choisissent cette voie peuvent prendre deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Duperie, Mal.

Les chefs des derros sont des pratiquants de la magie appelés « savants », auxquels tous obéissent avec fanatisme. Ce sont des ensorceleurs de niveau 5 ou plus. Ils maîtrisent entre un et trois types de Connaissances (le plus souvent mystères et d'autres sujets ésotériques). Chacun est accompagné par deux élèves de plus bas niveau. Les savants utilisent leurs sorts pour mettre leurs adversaires hors de combat et semer la confusion dans leurs rangs plutôt que de les tuer (ils prennent grand plaisir à réduire les vaincus en esclavage).

Destrakhan

Aberration de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +6/+14

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

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sons destructeurs

Particularités : immunités, protection contre le son, vision aveugle (30 m)

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

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +7, Discrétion +8, Perception auditive +25, Survie +9

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

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou meute (3-5)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre mauvais

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

Ajustement de niveau : —

Le donjon est l'habitat naturel de ce monstre qui, sous des dehors de bête peu intelligente, est en réalité sadique et incroyablement malfaisant.

Ses oreilles sont extraordinairement complexes : constituées de trois parties distinctes, elles peuvent s'ajuster au moindre son avec une grande sensibilité. Le destrakhan est aveugle, mais sa perception des sons fait de lui un prédateur plus redoutable que la plupart de ceux qui sont dotés d'organes visuels.

Sa bouche tubulaire émet des sons modulés avec soin, à l'énergie sonore si importante qu'ils peuvent détruire un mur de pierre. En fait, il possède un tel contrôle des ondes sonores émises qu'il peut choisir le type de substance ou de matériau qu'il souhaite affecter.

Un destrakhan mesure environ 3 mètres de long de la bouche à l'extrémité de la queue et pèse à peu près 2 tonnes.

Bien qu'incapable de parler, cette créature comprend tout de même le commun. Quand elle a besoin de communiquer, elle le fait par ses actes.

Combat

Le destrakhan n'utilise ses griffes que pour achever un adversaire affaibli par ses attaques soniques. Il profite de l'effet de surprise chaque fois que possible. Il commence par détruire armures et boucliers métalliques, puis module ses sons de manière à affecter la chair.

Sons destructeurs (Sur). Le destrakhan émet des sons destructeurs dans un cône de 24 mètres de long. Il peut également affecter toutes les créatures se trouvant à 9 mètres ou moins de lui. Le réglage qu'il choisit lui permet d'affecter des cibles différentes. Tous les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Chair. Cette attaque déchire les tissus et brise les os. Toutes les créatures affectées subissent 4d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).

Nerfs. Le destrakhan met parfois ses proies hors d'état de nuire plutôt que de les tuer. Cette attaque touche le système nerveux et inflige 6d6 points de dégâts non-létaux (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).

Matière. Le destrakhan choisit entre bois, pierre, métal et verre. Tous les objets constitués de la matière choisie doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas éclater. Tout objet (ou toute partie d'objet) ayant jusqu'à 30 points de résistance peut être affecté par cette attaque.

Vision aveugle (Ext). Grâce à son ouïe, ce monstre localise toutes les créatures distantes de 30 mètres ou moins comme s'il les voyait. Par contre, si son ouïe est touchée ou si un sort l'empêche d'entendre, il se retrouve comme aveuglé et tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total contre ses attaques.

Protection contre le son (Ext). Même si le destrakhan peut être affecté par les sons violents et les sorts en rapport avec le bruit (comme *son imaginaire* ou *silence*), il est moins vulnérable aux attaques de son, car il a la possibilité de se protéger les tympans (ce qui se traduit par un bonus de circonstances de +4 à tous ses jets de sauvegarde contre ce genre d'effet).

Compétences. Le destrakhan bénéficie d'un bonus racial de +10 aux tests de Perception auditive.

Destrier noir

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +2 Dex, +13 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : sabot (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 sabots (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d4 feu) et morsure (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : fumée, sabots enflammés

Particularités : passage dans l'éther, projection astrale, vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 12

Compétences : Concentration +12, Connaissances (plans) +10, Déplacement silencieux +11, Détection +12, Diplomatie +3, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +10, Survie +10 (+12 dans les autres plans et pour suivre une piste)

Dons : Course, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : un plan d'alignement mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 7–10 DV (taille G), 11–18 DV (taille TG)

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

Le destrier noir a la taille d'un cheval de guerre léger.

Combat

Le destrier noir peut se battre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut combattre lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

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

Fumée (Sur). Dans l'excitation du combat, le destrier noir se met souvent à souffler ou à hennir de colère. Ce faisant, il crache un cône de fumée de 4,50 mètres de long. Toutes les créatures prises dedans se retrouvent aveuglées et éprouvent des difficultés à respirer. Si elles ratent un jet de Vigueur (DD 16), elles subissent également un malus de moral de -2 aux jets d'attaque et de dégâts tant qu'elles restent dans le cône et pendant 1d6 minutes supplémentaires après qu'elles en sont sorties. Ce cône dure pendant 1 round. La créature peut en user une fois par round (action libre), à son tour de jeu. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Dans le même temps, grâce à la fumée qu'il dégage, le destrier noir bénéficie d'un camouflage contre les créatures se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre, et d'un camouflage total contre celles qui sont à 3 mètres de lui. Cette fumée n'obscurcit pas son champ de vision.

Sabots enflammés (Sur). Les flammes qui entourent les sabots du destrier noir mettent le feu aux matières inflammables.

Projection astrale et passage dans l'éther (Sur). Ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts). Le destrier noir peut en user à volonté.

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

Dévoreur d'âme

Mort-vivant (extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 12d12 (78 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +6/+19

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 1d6+9)

Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 1d6+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, capture d'essence vitale, pouvoirs magiques

Particularités : détournement des sorts, mort-vivant, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 28, Dex 10, Con —, Int 16, Sag 16, Cha 17

Compétences : Concentration +18, Déplacement silencieux +15, Détection +18, Diplomatie +5, Escalade +24, Fouille +10, Perception auditive +18, Psychologie +11, Saut +24, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (griffes), Combat en aveugle, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 13–24 DV (taille G), 26–36 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le dévoreur d'âme rôde dans le plan Astral ou le plan Éthéré et agresse avec un plaisir toujours renouvelé les créatures qui en sont originaires ou qui ne font qu'y passer.

Le dévoreur d'âme mesure 2,70 mètres de haut et pèse environ 250 kg.

Les dévoreurs d'âme parlent le commun.

Combat

Même sans ses pouvoirs, le dévoreur serait un redoutable adversaire, car ses griffes infligent de terribles dégâts.

Absorption d'énergie (Sur). Lorsqu'un être vivant est touché par les griffes ou le pouvoir de *main spectrale* du dévoreur d'âme, il acquiert un niveau négatif. Le jet de Vigueur à réussir pour s'en débarrasser au bout de 24 heures s'accompagne d'un DD de 19. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Capture d'essence vitale (Sur). Le nom du dévoreur d'âme vient de sa faculté à dévorer l'essence vitale de ses proies. Pour ce faire, il doit tenter une attaque de capture d'essence, ce qui l'empêche de porter ses attaques au corps à corps habituelles. Il effectue un jet d'attaque assorti de son bonus habituel, mais un coup au but n'inflige pas le moindre dégât. Par contre, la créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de mourir dans l'instant. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Si cela se produit, l'essence vitale du défunt se retrouve enfermée entre les côtes du dévoreur d'âme, et la petite silhouette qui se trouve là prend aussitôt ses traits. L'essence capturée de la sorte ne peut pas être rappelée à la vie ni ressuscitée, mais un sort tel que *miracle*, *souhait* ou *souhait limité* permet de la libérer, tout comme le fait de tuer le dévoreur d'âme. Le mort-vivant ne peut absorber qu'une essence vitale à la fois.

Chaque niveau ou DV du défunt confère cinq utilisations de ses pouvoirs magiques (voir ci-dessous). L'âme torturée meurt peu à peu, à mesure que cette énergie est dépensée : l'essence acquiert un niveau négatif toutes les 5 utilisations de pouvoirs magiques utilisés par le dévoreur d'âme. Quand son nombre de niveaux négatifs égale son nombre de DV ou de niveaux réels, l'essence est détruite. Si l'essence est par la suite libérée, la créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour chaque niveau négatif accumulé sous peine de le voir se transformer en niveau perdu de façon permanente.

Pouvoirs magiques. Au début de la rencontre, partez du principe que l'essence emprisonnée dans le corps du dévoreur d'âme a 3d4+3 niveaux (soit un total de 30 à 75 utilisations de pouvoirs magiques). Le dévoreur d'âme peut utiliser les pouvoirs suivants au rythme d'un par round : *allié d'outreplan*, *baiser de la goule* (DD 15), *confusion* (DD 17), *contrôle des morts-vivants* (DD 20), *main spectrale* (DD 15), *rayon affaiblissant* (DD 16), *suggestion* (DD 16) et *vision lucide*. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Détournement des sorts (Sur). L'essence emprisonnée procure une certaine protection magique au dévoreur d'âme. Chaque fois que l'un des sorts suivants est lancé sur le mort-vivant et parvient à vaincre sa résistance à la magie, il est automatiquement dévié et affecte l'essence : *bannissement*, *confusion*, *dédale*, *désespoir foudroyant*, *détection de pensées*, *domination*, *emprisonnement*, *hypnose*, *marteau du Chaos*, *parole sacrée*, *possession*, *quête*, *rejet du Mal*, *séquestration*, *suggestion*, *terreur* ou toute forme de charme ou de coercition. Bien souvent, cela neutralise purement et simplement le sort (il est par exemple totalement inutile de *charmer* une essence

emprisonnée). Par contre, certains sorts (tels que *bannissement*) peuvent détruire l'essence ou la forcer à partir, auquel cas le dévoreur d'âme se retrouve dans l'incapacité de lancer des sorts tant qu'il n'a pas absorbé d'autre créature.